

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYIMAK SISWI KELAS XI IPS
SMA STELLA DUCE 2 YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2011/2012
DALAM MEMAHAMI DAN MENGIDENTIFIKASI DIALOG
PEMENTASAN DRAMA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA BONEKA
TONGKAT
SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia, dan Daerah



Disusun Oleh :

**Khatarina Wimbuh Rejeki
07 1224 018**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA, SASTRA INDONESIA, DAN DAERAH
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SANATA DHARMA
YOGYAKARTA
2012**

SKRIPSI

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYIMAK SISWI KELAS XI IPS
SMA STELLA DUCE 2 YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2011/2012
DALAM MEMAHAMI DAN MENGIDENTIFIKASI DIALOG
PEMENTASAN DRAMA MENGGUNAKAN MEDIA BONEKA
TONGKAT

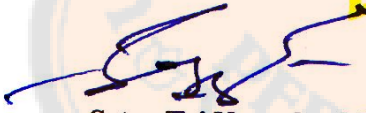
Oleh:

Khatarina Wimbuh Rejeki

NIM: 07 1224 018

Telah disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing 1


Setya Tri Nugraha, M.Pd.

Tanggal : 12 April 2012

Dosen Pembimbing 2



Dr. Yuliana Setyaningsih

Tanggal : 12 April 2012

SKRIPSI

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYIMAK SISWI KELAS XI IPS
SMA STELLA DUCE 2 YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2011/2012
DALAM MEMAHAMI DAN MENGIDENTIFIKASI DIALOG
PEMENTASAN DRAMA MENGGUNAKAN MEDIA BONEKA
TONGKAT**

Dipersiapkan dan ditulis oleh:
Khatarina Wimbuh Rejeki
07 1224 018

Telah dipertahankan di depan Panitia Penguji
pada tanggal 30 April 2012
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Panitia Penguji

Nama Lengkap

Ketua : Dr. Yuliana Setyaningsih
Sekretaris : Rische Purnama Dewi, M.Hum.
Anggota : Setya Tri Nugraha, M.Pd.
Anggota : Dr. Yuliana Setyaningsih
Anggota : Rische Purnama Dewi, M.Hum.

Tanda Tangan



Yogyakarta, 30 April 2012

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sanata Dharma
Dekan,



Rohandi, Ph.D

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan kepada orang-orang yang sangat kusayangi dan senantiasa mendukungku, di antaranya:

1. Tuhan Yesus dan Bunda Maria yang selalu setia menemani dan mengasihi sepanjang hidupku.
2. Orangtuaku, Aloysius Widodo dan Aloysia Wiyati Diah Murni.
3. Kakak-kakakku, Alexander Jimmy Wiranto dan Yohanes Wisnu Purnomo
4. Saudara-saudaraku, Suster Theresiana, AK, Fransisca Pratiwi, Susana Wigati, Wingit Probowati, Wiku Pradono, Triana, Prisca Anindya, Felix Didi, Dwi Pradistya, Andien, dan yang lainnya.
5. Sahabat-sahabat dan teman-temanku yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

MOTO

Berbahagialah orang yang bertahan dalam percobaan, sebab apabila ia sudah tahan uji, ia akan menerima mahkota kehidupan yang dijanjikan Allah kepada barangsiapa yang mengasihi Dia.

(Yakobus 1.12)

Berhati-hatilah agar engkau tidak putus asa terhadap dirimu sendiri, engkau diperintahkan untuk percaya kepada Tuhan, bukan kepada dirimu sendiri.

(St. Augustine)

Kesabaran dan keuletan pasti akan membuahkan hasil yang terbaik, berserah dan percaya pada Tuhan bahwa segala sesuatunya akan indah pada waktunya

(Khatarina Wimbuh Rejeki)

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini tidak memuat karya atau bagian karya orang lain, kecuali yang telah disebutkan dalam kutipan dan atau daftar pustaka, sebagaimana layaknya karya ilmiah.

Yogyakarta, 30 April 2012

Penulis



Khatarina Wimbuh Rejeki



**LEMBAR PERNYARTAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini saya mahasiswi Universitas Sanata Dharma:

Nama : Khatarina Wimbuh Rejeki

Nomor Induk Mahasiswa : 07 1224 018

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada Perpustakaan Universitas Sanata Dharma karya ilmiah saya yang berjudul

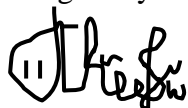
**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYIMAK SISWI KELAS XI IPS
SMA STELLA DUCE 2 YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2011/2012
DALAM MEMAHAMI DAN MENGIDENTIFIKASI DIALOG
PEMENTASAN DRAMA MENGGUNAKAN MEDIA BONEKA
TONGKAT**

beserta perangkat yang diperlukan. Dengan demikian saya memberikan kepada Perpustakaan Universitas Sanata Dharma hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk media lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas dan mempublikasikan di internet atau di media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya maupun memberikan royalti kepada saya, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 30 April 2012

Yang menyatakan,



Khatarina Wimbuh Rejeki

ABSTRAK

Rejeki, Khatarina Wimbuh. 2012. Peningkatan Kemampuan Menyimak Siswi Kelas XI IPS SMA Stella Duce 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012 dalam Memahami dan Mengidentifikasi Dialog Pementasan Drama dengan Menggunakan Media Boneka Tongkat. *Skripsi S1*. Yogyakarta: PBSID, FKIP, USD.

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswi kelas XI IPS Stella Duce 2 Yogyakarta tahun ajaran 2011/2012 dalam memahami dan mengidentifikasi dialog pementasan drama dengan menggunakan media boneka tongkat. Selain itu untuk mengembangkan beberapa keterampilan berbahasa dan sikap mereka yang terbalut dalam tiga ranah kemampuan. Hal dilatarbelakangi dari kegiatan menyimak sebelumnya yang pasif dan hasilnya belum memuaskan.

Prosedur penelitian tindakan kelas ini menggunakan beberapa tahapan yakni perencanaan, tindakan, observasi, refleksi dan perbaikan rencana. Data yang dianalisis yakni data kemampuan kognitif pemahaman, data kognitif tinggi, data kompetensi psikomotorik siswa, terakhir data dari segi kompetensi afektif. Data pertama diambil dari hasil individu mengerjakan lembar kerja siswa. Sedangkan data kognitif tingginya diambil dari tugas kelompok menulis sebuah teks pementasan sandiwaranya boneka tongkat. Data kemampuan psikomotorik siswa diambil dari hasil pementasan sandiwaranya boneka tongkat di depan kelas. Unsur-unsur yang dinilai yaitu: (a) lafal, (b) intonasi, (c) kelancaran, (d) kreativitas, (gaya pengucapan). Data terakhir dari kompetensi afektif siswa diambil dari sikap siswa selama mengikuti pembelajaran di kelas. Hal-hal yang menjadi patokan nilai dalam kompetensi afektif yakni: (a) kepercayaan diri, (b) keberanian, (c) kedisiplinan, (d) kerjasama.

Hasil penelitian yang dianalisis menggunakan uji t ini menunjukkan hipotesis adanya perbedaan/perubahan hasil dari sebelumnya, setelah menggunakan media boneka tongkat sebagai media menyimak. Secara garis besar perubahannya yakni dapat meningkatkan kemampuan menyimak siswa kelas XI IPS dari segi kemampuan kognitif pemahaman dengan hasil persentase ketuntasan belajar sebagai berikut: pada kelas XI IPS 1 kondisi awal 11, 52% lalu meningkat di siklus I menjadi 80,76%, di siklus II meningkat lagi menjadi 84,61%. Di kelas XI IPS 2 di kondisi awal hanya 3,7% di siklus I meningkat menjadi 62,96%, dan di siklus II meningkat lagi menjadi 85,18%. Senada dengan kelas sebelumnya, kondisi awal di kelas XI IPS 3 hanya 3,57% tetapi di siklus I naik menjadi 50% dan di siklus II meningkat yakni sebesar 75%. Sedangkan hasil dari kemampuan psikomotorik, yang semula siswa pasif setelah dilakukan tindakan siswa dapat mengembangkan keterampilan bahasa seperti keterampilan berbicara dengan hasil meningkat dari siklus I ke siklus II. Selain itu dari segi kompetensi afektif juga mengalami perubahan hasil pada sikap siswa dalam mengikuti pelajaran yang lebih baik. Peningkatan pada dua kompetensi ini terlihat dari hasil perubahan skor yang lebih banyak pada setiap aspeknya dari kompetensi psikomotorik, dan perubahan skala yang lebih tinggi pada setiap aspeknya dari kompetensi afektif.

ABSTRACT

Rejeki, Katarina Wimbuh. 2012. Improving the Listening Skill of the XI IPS Students of SMA Stella Duce 2 Yogyakarta Academic Year 2011/2012 in Understanding and Identifying the Dialogue of Drama Performances By Using Rod Puppet as a Media. Undergraduate *Thesis*. Yogyakarta: Indonesian Language Education Study Program, Teachers Training and Education Faculty, Sanata Dharma University.

This classroom action research aimed to improve the listening skills of the XI IPS students of SMA Stella Duce 2 Yogyakarta academic year 2011/2012 in understanding and identifying the dialogue of drama performances using rod puppet as the media. In addition, it was also to develop some language skills and their attitudes which were wrapped in three domains of ability. It was based on the previous listening activity which was passive and not satisfactory in results.

This class action research procedure used several stages namely planning, action, observation, reflection and improvement plans. The data to analyze were the cognitive ability of understanding data, high cognitive data, students' psychomotor competence data, and affective competence data. The first data was taken from the students' individual work on worksheets, while the grade of high cognitive data was taken from the group task; that was to write a script of rod puppet drama performances. The students' psychomotor competence data was drawn from the results of the rod puppet drama performances in front of the class. The elements to consider the grade, namely: (a) pronunciation, (b) intonation, (c) fluency, (d) creativity, (pronunciation style). The latest data of the affective competencies of students was drawn from the attitude of the students during the learning process in the classroom. The things that became the grade standard in the affective competencies were: (a) confidence, (b) courage, (c) discipline, (d) cooperation.

The results which analysed by using t test showed the hypothesis about the differences/changes from the previous result the rod puppet as a media in drama listening. In general result the student's are improving in listening skills several the class XI IPS in terms of the cognitive abilities of understanding with the percentage of study as followed: The initial conditions in classes XI IPS 1 was only 11, 52% and increased in cycle I to 80.76%, in the second cycle increased to 84.61%. In class XI IPS 2 the study passing in the initial conditions was only 3.7%, in cycle I increased sharply to 62.96%, and in the cycle II increased to 85.18%. In line with previous classes, the initial conditions in classes XI IPS 3 was only 3.57% but in the cycle I increased to 50% and in the cycle II increased to 75%. While the results of psychomotor skills, which previously the students were passive, after the action was taken the students could develop their language skills such as the speaking skill with the increase result of the cycle I to cycle II. In addition in terms of affective competence, it also brought differences in results in students' better participation in the class. The increasing in those two competencies could be seen from the results of the change in scores more in every

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

aspect of the psychomotor competence, and changes in the higher scale in every aspect of the affective competence.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah melimpahkan berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul *Peningkatan Kemampuan Menyimak dan Memahami Dialog Pementasan Drama Pada Siswi Kelas XI IPS SMA Stella Duce 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012 Menggunakan Media Boneka Tongkat*. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, rasa terima kasih yang tulus ini penulis persembahkan secara khusus kepada:

1. Bapak Setya Tri Nugraha, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang sudah membimbing penulis dengan sabar dari awal sampai akhir proses penulisan skripsi.
2. Ibu Dr. Yuliana Setiyaningsih, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah sekaligus sebagai dosen pembimbing II yang sudah bersedia membimbing selama penulisan skripsi ini
3. Bapak Rohandi, Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma.
4. Ibu C. Tutyandari, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni Universitas Sanata Dharma.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

5. Seluruh Dosen PBSID yang sudah memberikan bekal ilmu kepada penulis.
6. FX. Sudadi, Robertus Marsidiq, dan seluruh karyawan USD yang telah memberikan pelayanan kepada penulis selama kuliah di PBSID.
7. Sr. Fidelis Budiriastuti, CB, S.Pd., selaku kepala sekolah SMA Stella Duce 2 Yogyakarta.
8. Ibu B. Indah Setiayasih, S.Pd., selaku guru SMA Stella Duce 2 Yogyakarta yang mengampu mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SMA Stela Duce 2 Yogyakarta, yang dengan tulus, setia, sabar, dan penuh perhatian mendampingi, membimbing dan memberikan kesempatan yang kepada penulis untuk melaksanakan penelitian ini di kelas yang diampu beliau.
9. Bapak Aloysius Widodo dan Ibu Wiyati Diah Murni yang tercinta karena sudah memberikan dukungan penuh, baik dalam bentuk doa, moril maupun materil sehingga skripsi ini dapat terwujud.
10. Kakak-kakak saya, A. Jimmy Wiranto dan Yohanes Wisnu Purnomo yang selalu memberikan dukungan, baik saran, kritik maupun materil.
11. Saudara-saudaraku yang selalu memberikan semangat dan motivasi agar segera menyelesaikan skripsi ini.
12. Kakak angkatan baik dari prodi PBSID ataupun yang lain yang sudah memberikan banyak saran dan dukungan sehingga skripsi ini dapat terus saya selesaikan.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

13. Karyawan-karyawan SMA Stella Duce 2 Yogyakarta yang telah membantu pelayanan dalam hal perizinan penelitian.
14. Siswi-siswi SMA Stella Duce 2 Yogyakarta Kelas XI khususnya XI IPS 1,2 dan 3 yang turut serta terlibat dalam penelitian tindakan kelas untuk skripsi ini.
15. Siswa-siswa SMA Negeri 1 Sentolo berserta Ibu Lilik, S.Pd. sebagai guru Bahasa Indonesianya yang ikut serta dalam proses pemilihan teks drama remaja yang diminati untuk kalangan anak SMA.
16. Josepha Rini, S.Pd. yang telah membantu mengoreksi dan membenarkan *grammar* abstrak dalam bahasa Inggris.
17. Teman-teman satu angkatan PBSID dan sahabat-sahabat terkasih yang selalu memberikan dukungan, informasi dan motivasi saya agar selalu semangat menyelesaikan skripsi ini. Serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan karya ilmiah ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik sangat penulis harapkan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat berguna untuk pihak-pihak yang memerlukan.

Yogyakarta, 30 April 2012

Penulis

Khatarina Wimbuh Rejeki

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
MOTO.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GRAFIK.....	xxi
DAFTAR GAMBAR.....	xxii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxiii
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

F. Manfaat Penelitian	8
-----------------------------	---

BAB II LANDASAN TEORI

A. Penelitian yang Relevan	9
----------------------------------	---

B. Karakteristik Siswa.....	10
-----------------------------	----

C. Dasar Teori

1. Menyimak.....	12
------------------	----

2. Media Pengajaran.....	13
--------------------------	----

3. Jenis-jenis Boneka.....	14
----------------------------	----

4. Alasan Menggunakan Boneka Tongkat.....	17
---	----

5. Hakikat Drama.....	18
-----------------------	----

a. Jenis-jenis Drama.....	18
---------------------------	----

b. Sandiwara Boneka.....	19
--------------------------	----

c. Unsur-unsur drama.....	23
---------------------------	----

6. Kompetensi Dasar Menyimak Pementasan Drama.....	29
--	----

7. Pengukuran Menggunakan Taksonomi Bloom.....	31
--	----

a. Pengukuran Ranah Kognitif.....	32
-----------------------------------	----

b. Pengukuran Ranah Psikomotorik.....	35
---------------------------------------	----

c. Pengukuran Ranah Afektif.....	37
----------------------------------	----

8. Motivasi.....	39
------------------	----

9. Pendekatan Integratif dan Metode Simulasi(<i>role play</i>)	40
--	----

D. Kerangka Berpikir	41
----------------------------	----

E. Hipotesis Tindakan	44
-----------------------------	----

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	46
B. Setting Penelitian	46
C. Subjek Penelitian	47
D. Sumber Data	47
E. Teknik dan Alat Pengumpul Data	48
F. Analisis Data.....	49
G. Indikator Kinerja	55
H. Prosedur Penelitian.....	55
1. Perencanaan.....	55
2. Siklus 1.....	56
3. Siklus 2	58

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	63
1. Siklus 1.....	64
a. Perencanaan.....	64
b. Pelaksanaan Kegiatan.....	66
c. Observasi.....	68
d. Refleksi.....	69
2. Siklus 2.....	75
a. Perencanaan.....	75
b. Pelaksanaan Tindakan.....	78
c. Observasi.....	79

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

d. Refleksi.....	81
B. Analisis.....	83
1. Data Kognitif Siswa.....	83
a. Data Kognitif Tingkat Pemahaman.....	83
b. Data Kognitif Tingkat Tinggi.....	85
2. Data Psikomotorik Siswa.....	86
3. Data Afektif Siswa.....	87
C. Uji t, Normalisasi dan Homoskedasitas.....	89
1. Uji Stastitik Data Kognitif Tingkat Pemahaman.....	92
a. Hasil Uji Normalisasi dan Homoskedasitas XI IPS 1.....	92
b. Hasil Uji Normalisasi dan Homoskedasitas XI IPS 2.....	94
c. Hasil Uji Normalisasi dan Homoskedasitas XI IPS 3.....	95
d. Hasil Uji t XI IPS 1.....	98
e. Hasil Uji t XI IPS 2.....	100
f. Hasil Uji t XI IPS 3.....	102
2. Uji Statistik Data Psikomotorik.....	105
a. Hasil Uji Normalisasi Data Psikomotorik XI IPS 1.....	106
b. Hasil Uji Normalisasi Data Psikomotorik XI IPS 2.....	106
c. Hasil Uji Normalisasi Data Psikomotorik XI IPS 3.....	107
d. Hasil Uji t Data Psikomotorik XI IPS 1.....	109
e. Hasil Uji t Data Psikomotorik XI IPS 2.....	110
f. Hasil Uji t Data Psikomotorik XI IPS 3.....	111
D. Pembahasan.....	112

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

1. Penilaian Kemampuan Kognitif.....	112
a. Penilaian Kognitif Tingkat Pemahaman.....	126
b. Penilaian Kognitif Tingkat Tinggi.....	120
2. Penilaian Kemampuan Psikomotorik.....	131
3. Penilaian Kompetensi Afektif.....	141
4. Persentase Peningkatan Nilai Rata-rata Tiga Ranah Kemampuan...	147
E. Refleksi.....	150
1. Siklus 1.....	150
2. Siklus 2.....	152
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	154
B. Saran.....	158
DAFTAR PUSTAKA.....	160

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Jumlah Populasi	47
Tabel 3.2 Daftar Teknik Pengumpulan Data	48
Tabel 3.3 Daftar Tafsiran Nilai Kemampuan Kognitif Pemahaman.....	50
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Kognitif Tingkat Tinggi.....	54
Tabel 3.5 Tahapan Siklus-siklus.....	60
Tabel 4.1 Hasil Uji Normalisasi Tes Kognitif Kelas XI IPS 1.....	92
Tabel 4.2 Hasil Uji Homoskedastitas Kelas XI IPS 1.....	93
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalisasi Tes Kognitif Kelas XI IPS 2.....	94
Tabel 4.4 Hasil Uji Homoskedastitas Kelas XI IPS 2	94
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalisasi Tes Kognitif Kelas XI IPS 3.....	95
Tabel 4.6 Hasil Uji Homoskedastitas Kelas XI IPS 3.....	96
Tabel 4.7 Hasil Penghitungan Uji t Kognitif Prasiklus s/d Siklus II.....	96
Tabel 4.8 Hasil Uji t Prasiklus_Siklus 1 XI IPS 1.....	99
Tabel 4.9 Hasil Uji t Siklus 1_Siklus 2 XI IPS 1.....	100
Tabel 4.10 Hasil Uji t Prasiklus_Siklus 1 XI IPS 2.....	100
Tabel 4.11 Hasil Uji t Siklus 1_Siklus 2 XI IPS 2.....	102
Tabel 4.12 Hasil Uji t Prasiklus_Siklus 1 XI IPS 3.....	103
Tabel 4.13 Hasil Uji t Siklus 1_Siklus 2 XI IPS 3.....	104
Tabel 4.14 Hasil Uji Normalisasi Kemampuan Psikomotorik XI IPS 1.....	106
Tabel 4.15 Hasil Uji Normalisasi Kemampuan Psikomotorik XI IPS 2.....	106

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Tabel 4.16 Hasil Uji Normalisasi Kemampuan Psikomotorik XI IPS 3.....	107
Tabel 4.17 Hasil Penghitungan Uji t Psikomotorik Siklus I s/d Siklus II.....	108
Tabel 4.18 Hasil Uji t Psikomotorik Siklus 1_Siklus 2 XI IPS 1.....	109
Tabel 4.19 Hasil Uji t Psikomotorik Siklus 1_Siklus 2 XI IPS 2.....	110
Tabel 4.20 Hasil Uji t Psikomotorik Siklus 1_Siklus 2 XI IPS 3.....	111
Tabel 4.21 Rangkuman Hasil Ketuntasan Nilai Kognitif XI IPS 1.....	113
Tabel 4.22 Data Tafsiran Kemampuan Kognitif Siswa X IPS 1.....	115
Tabel 4.23 Rangkuman Hasil Ketuntasan Nilai Kognitif XI IPS 2.....	116
Tabel 4.24 Data Tafsiran Kemampuan Kognitif Siswa X IPS 2.....	119
Tabel 4.25 Rangkuman Hasil Ketuntasan Nilai Kognitif XI IPS 3.....	120
Tabel 4.26 Data Tafsiran Kemampuan Kognitif Siswa X IPS 3.....	124
Tabel 4.27 Tabel Perbandingan Persentase Peningkatan.....	147

DAFTAR GRAFIK

4.1. Hasil Menyimak Setiap Siswa Kelas XI IPS 1.....	114
4.2. Hasil Menyimak Setiap Siswa Kelas XI IPS 2.....	117
4.3. Hasil Menyimak Setiap Siswa Kelas XI IPS 3.....	122
4.4. Penilaian Kognitif Tingkat Tinggi Kelas XI IPS 1.....	127
4.5. Penilaian Kognitif Tingkat Tinggi Kelas XI IPS 2.....	128
4.6. Penilaian Kognitif Tingkat Tinggi Kelas XI IPS 3.....	129
4.7. Hasil Psikomotorik Setiap Siswa Kelas XI IPS 1.....	132
4.8. Nilai Rata-rata Tiap Aspek Psikomotorik.....	133
4.9. Hasil Psikomotorik Setiap Siswa Kelas XI IPS 2.....	134
4.10. Nilai Rata-rata Tiap Aspek Psikomotorik.....	136
4.11. Hasil Psikomotorik Setiap Siswa Kelas XI IPS 3.....	137
4.12. Nilai Rata-rata Tiap Aspek Psikomotorik.....	139
4.13. Skala Rata-rata Afektif Kelas XI IPS 1.....	142
4.14. Skala Rata-rata Afektif Kelas XI IPS 2.....	143
4.15. Skala Rata-rata Afektif Kelas XI IPS 3.....	145
4.16. Perbandingan Persentase Peningkatan Tiga Ranah Kemampuan.....	149

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Spiral Tindakan Kelas.....59

Gambar 6.1. Guru Mengarahkan Siswa.....206

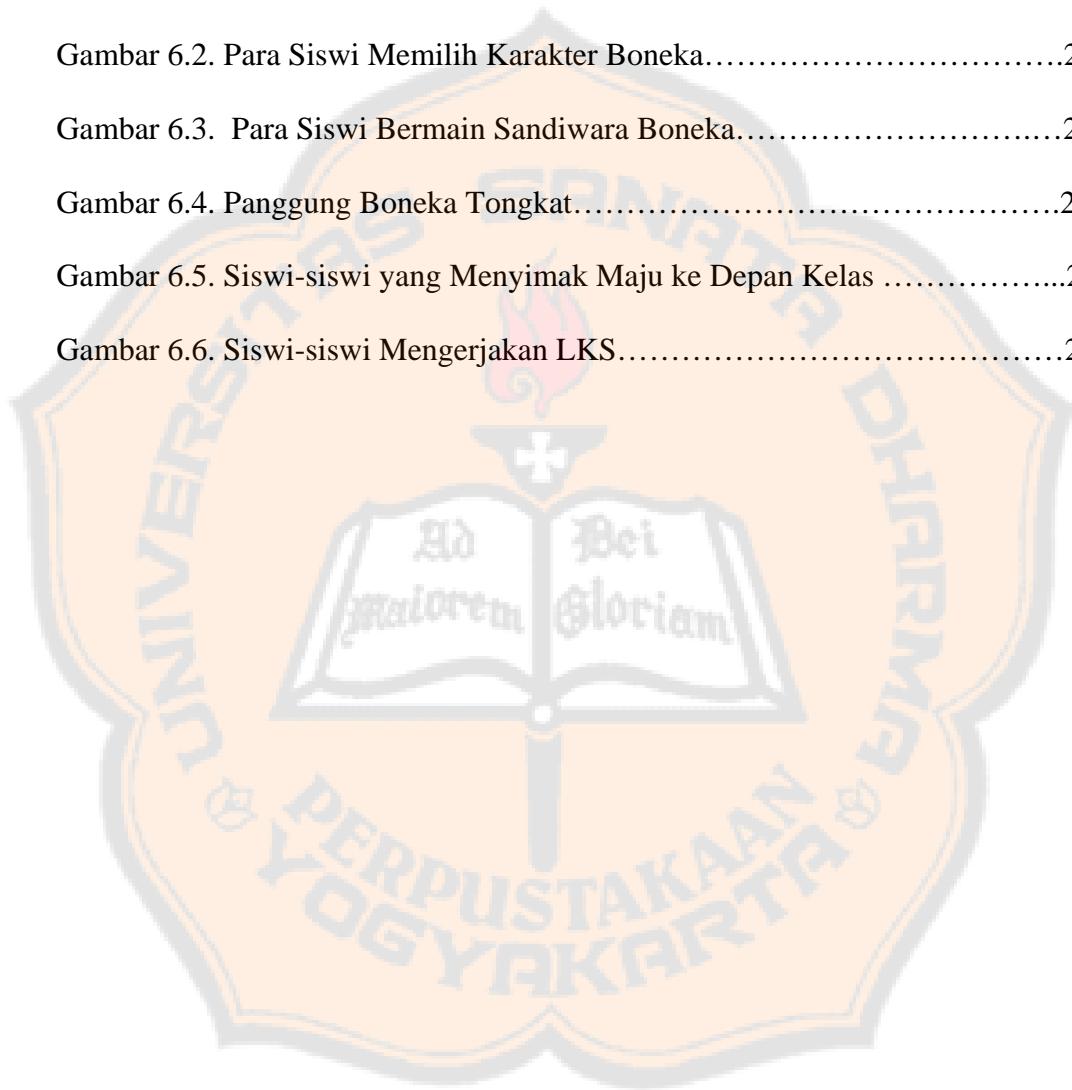
Gambar 6.2. Para Siswi Memilih Karakter Boneka.....206

Gambar 6.3. Para Siswi Bermain Sandiwara Boneka.....206

Gambar 6.4. Panggung Boneka Tongkat.....207

Gambar 6.5. Siswi-siswi yang Menyimak Maju ke Depan Kelas207

Gambar 6.6. Siswi-siswi Mengerjakan LKS.....207



DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 Silabus.....	162
2. Lampiran 2 RPP Siklus 1.....	164
3. Lampiran 3 RPP Siklus II.....	176
4. Lampiran 4 Lembar Kerja Siswa.....	182
5. Lampiran 5 Hasil Observasi Penulis ketika Menjadi Pratikan PPL.....	184
6. Lampiran 6 Transkrip Wawancara dengan Guru.....	185
7. Lampiran 7 Penjabaran hasil angket Teks Drama yang Diminati.....	189
8. Lampiran 8 Teks Drama Pendek Siklus I.....	190
9. Lampiran 9 Kerangka Teks Drama Pendek Siklus II.....	202
10. Lampiran 10 Foto-foto Aktivitas Siswa Selama Mengikuti PTK	208
11. Lampiran 11 Daftar Nilai Prasiklus, Siklus I dan Siklus II.....	209
12. Lampiran 12 Sampel Hasil Lembar Kerja Siswa Siklus I	211
13. Lampiran 13 Sampel Hasil Lembar Kerja Siswa Siklus II.....	213
14. Lampiran 14 Angket Prasiklus dan Sampelnya.....	215
15. Lampiran 15 Angket Refleksi Siklus I dan Sampelnya.....	217
16. Lampiran 16 Angket Refleksi Siklus II dan Sampelnya.....	219
17. Lampiran 17 Daftar Nilai rata-rata Kognitif.....	221
18. Lampiran 18 Daftar Nilai Psikomotrik.....	224
19. Lampiran 19 Daftar Nilai Afektif.....	227
20. Lampiran 20 Sampel Hasil Teks Drama yang Ditulis Siswa.....	230
21. Lampiran 21 Lembar observasi yang diisi oleh guru.....	242

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

22. Lampiran 22 Hasil Persentase Angket Prasiklus.....	248
23. Lampiran 23 Hasil Persentase Angket Refleksi Siklus I.....	251
24. Lampiran 24 Hasil Persentase Angket Refleksi Siklus II.....	254
25. Lampiran 25 Catatan Lapangan.....	257
26. Lampiran 26 Tabel Penghitungan Manual Uji T.....	262
27. Lampiran 27 Surat Izin Penelitian.....	267
28. Lampiran 28 Surat Keterangan Penelitian.....	268
29. Lampiran 29 Biografi.....	269



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keterampilan berbahasa merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh setiap manusia karena keterampilan menunjukkan pikirannya. Di dalam kurikulum sekolah keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh siswa yakni mencakup empat keterampilan. Keterampilan yang dimaksud di antaranya, yang pertama, keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan yang terakhir adalah keterampilan menulis (Tarigan, 1985:1).

Keempat keterampilan berbahasa di atas memiliki hubungan yang berkaitan. Orang mampu memiliki keterampilan berbicara karena sudah memiliki keterampilan menyimak. Bermula dari menyimak seseorang dapat menirukan, bunyi setiap kata yang didengar sehingga menghasilkan ujaran. Setelah menguasai keterampilan berbicara orang belajar membaca dengan mengeja setiap kata. Orang terampil membaca sekaligus dapat belajar menulis, mencontoh dan merangkai kembali setiap kata yang pernah mereka baca.

Keempat keterampilan berbahasa tersebut mereka pelajari dari bangku SD sampai dengan SMA. Namun, pelajaran keterampilan menyimak masih sering diabaikan. Keterampilan menyimak dianggap pelajaran yang mudah karena dalam kegiatan sehari-hari sebesar 45% adalah kegiatan menyimak dan penekanan pembelajaran menyimak di kelas hanya 8% (Rankin dan Salisbury via Tarigan, 1980:59). Faktanya ketika keterampilan menyimak disajikan dalam kompetensi

dasar di sekolah hasil simakan siswa belum terlalu bagus. Apalagi jika kegiatan menyimak tersebut masuk dalam kompetensi dasar untuk mengidentifikasi hal-hal yang terdapat dalam simakan.

Kompetensi dasar mengidentifikasi peristiwa, pelaku dan perwatakannya, dialog dan konflik pada pementasan drama merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa kelas XI pada semester ganjil. Standar kompetensi pada kompetensi dasar ini adalah memahami pementasan drama. Jadi, dalam kompetensi ini diharapkan siswa benar-benar mampu memahami isi cerita, bahkan dialog para tokoh dalam drama yang mereka simak.

Berdasarkan hasil refleksi pengalaman praktik mengajar penulis, keberhasilan siswa mencapai kompetensi dasar tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, yakni faktor eksternal dan internal. Faktor eksternal melingkupi penggunaan media dalam proses belajar mengajar, peran guru di dalam kelas dan situasi yang ada di dalam kelas. Faktor internal timbul dari dalam siswa sendiri yakni motivasi siswa dalam belajar.

Media pendidikan sebagai pendukung proses kegiatan belajar mengajar tentu akan sangat membantu dalam mencapai kompetensi dasar. Media pendidikan sebagai salah satu perangkat pembelajaran akan berperan penting dalam kemajuan peserta didik dalam mencapai kompetensi dasar. Peran media dalam membantu tercapainya kompetensi dasar juga harus tepat sasaran. Maksud dari tepat sasaran yakni penggunaan media itu harus sesuai dengan komponen materi yang dipelajari dan hasil yang akan dicapai siswa.

Penggunaan media yang tepat sasaran tidak lepas dari kemampuan seorang guru atau tenaga pengajar dalam memilih atau membuat media pembelajaran tersebut. Guru di zaman sekarang dituntut tidak hanya ahli dalam menyampaikan materi tetapi juga terampil dalam memilih dan menggunakan media. Guru tidak hanya cukup memiliki pengetahuan tentang kemediaan saja, tetapi juga harus memiliki keterampilan memilih dan menggunakan media tersebut dengan baik. Oleh karena itu, guru sebaiknya memilih dan menggunakan media pendidikan harus sesuai dengan kriteria tertentu, yakni: tujuan mengajar, bahan pelajaran, metode mengajar, tersedianya alat yang dibutuhkan, jalan pelajaran, penilaian hasil belajar, pribadi guru, minat dan kemampuan siswa dan situasi pengajaran yang sedang berlangsung (Hamalik,1989:4-6).

Selain media yang digunakan dan peran guru dalam pemanfaatannya, guru juga berperan penting dalam menciptakan situasi yang kondusif di dalam kelas. Situasi yang kondusif yakni tercipta suasana yang tenang terkendali tetapi murid tetap aktif dalam menanggapi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Cara menciptakan situasi yang kondusif yakni dengan membangkitkan motivasi siswa dalam belajar di kelas. Dengan begitu, siswa akan antusias dan nyaman selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Dewasa ini pembelajaran menyimak di suatu kelas sudah diikuti dengan kemajuan teknologi zaman yang serba canggih. Seperti untuk kompetisi dasar mengidentifikasi dialog dan yang lainnya di dalam pementasan drama, guru menggunakan media CD atau laptop untuk memutarakan cerita drama sebagai bahan simakan. Namun, penggunaan media seperti itu tidak jarang ditemukan

kesalahan teknis baik dari peralatannya atau bahan simakannya yang kurang bagus. Oleh karena itu, motivasi siswa sering kendor jika bahan simakannya sudah tidak menarik lagi untuk ditonton. Pada akhirnya, siswa menjadi tidak memperhatikan pelajaran. Kejadian seperti ini dialami oleh para siswi kelas XI IPS SMA Stella Duce 2 Yogyakarta baik ketika tahun 2010/2011 maupun 2011/2012. Berdasarkan hasil data awal pembelajaran menyimak kelas XI IPS angkatan 2011/2012 bersama guru kelas pada bulan September 2011, didapat bahwa presentase kemampuan menyimak kelas XI IPS yang lulus sesuai KKM hanya 11,52% dari kelas XI IPS 1, 3,7% dari kelas XI IPS 2 dan 3,57% dari kelas XI IPS 3.

Berpijak dari permasalahan tersebut dan pengalaman penulis ketika praktik mengajar lapangan di kelas XI SMA Stella Duce 2 Yogyakarta setahun yang lalu, serta hasil wawancara bersama Guru Bahasa Indonesia di sekolah tersebut setahun silam, penulis mencari jalan keluar agar suasana pembelajaran dapat diminati lagi oleh para siswi. Sehubungan dengan kegiatan PPL Integrasi yakni membuat boneka tongkat munculah ide sebagai jalan keluar untuk mengatasi permasalahan tersebut. Penulis dan guru menguji coba, dramatisasi yang semula dalam bentuk rekaman diganti dengan sandiwara boneka tongkat, sehingga siswa dapat melihat langsung dramatisasinya dan kendala teknis seperti mati listrik, laptop atau *viewer error* serta bahan simakan yang tidak jelas suaranya, tidak akan ditemui lagi jika menggunakan media yang bisa dilihat dan diperagakan langsung oleh siswa. Dengan begitu, siswa diharapkan dapat benar-

benar paham akan cerita dan dialog dalam drama serta motivasi siswa akan bangkit kembali.

Alasan utama memilih media boneka tongkat sebagai alternatif pemecahan masalah yakni karena media tersebut mempunyai banyak manfaat sebagai media pembelajaran seperti yang dituliskan oleh Dr. Oemar Hamalik (1989: 146).

“Media boneka dapat membantu anak untuk menemukan dan mengembangkan bakat-bakat yang terpendam, mengembangkan perbendaharaan bahasa, melatih berbicara dengan baik, memperluas kecakapan tertentu, mengalami rasa berhasil dan kepuasan. Hal ini erat hubungannya dengan kemajuan belajar, memperkembang kontrol diri dan pertimbangan untuk mencapai suatu tujuan, dan memahami & melatih diri sebagai pedoman yang baik; mendengarkan dan berpartisipasi secara teratur.”

Adapun mengapa yang dipilih jenis boneka tongkat dan bukan boneka lain karena diketahui boneka tongkat mudah untuk memperagakannya dan setiap gerakan-gerakan akan terlihat jelas daripada boneka tali atau boneka yang lainnya. Boneka tongkat juga sudah sering digunakan untuk pementasan drama seperti pertunjukkan wayang golek, si cepot, dll..

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis perlu meneliti lebih jauh lagi mengenai penggunaan media boneka tongkat untuk meningkatkan kemampuan menyimak dalam memahami dan mengidentifikasi unsur-unsur drama dalam pementasan drama yang mereka simak. Selain itu, melalui penelitian ini juga, penulis akan meneliti bagaimana dampak/hasil dari penerapan media boneka tongkat pada kemampuan psikomotorik dan kompetensi afektif siswa. .

B. Identifikasi Masalah

Masalah yang ditemukan oleh penulis yakni penggunaan media yang dapat menghambat proses pembelajaran akibat seringnya terjadi kendala teknis

sehingga menurunkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Kendala teknis yang sering dialami yakni masalah media yang bergantung pada listrik, sehingga ketika listrik padam maka pembelajaran tidak dapat berjalan lancar. Media yang digunakan kadang-kadang juga sering mengalami kerusakan secara tiba-tiba. Selain itu, terjadi hambatan karena bahan simakan yang kualitasnya tidak baik, sehingga suara dan gambarnya tidak bisa disimak dengan jelas. Hal itu semua dapat mengakibatkan motivasi siswa menurun dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga murid bermalas-malasan bahkan tidur ketika mereka sudah merasa bosan dan tidak nyaman dalam mengikuti pembelajaran.

Akibat yang timbul dari menurunnya motivasi siswa ketika mengikuti pembelajaran yakni siswa menjadi tidak serius dan kurang bisa memusatkan perhatian pada pelajaran yang sedang berlangsung. Tugas yang dikerjakan juga apa adanya, sehingga kompetensi dasar tidak dapat dicapai oleh semua siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, batasan masalah yang akan dibahas penulis yakni permasalahan pertama mengenai peningkatan kemampuan menyimak pementasan drama, kedua mengenai penerapan media boneka tongkat dengan melibatkan keterampilan berbahasa yang tampak dalam kemampuan psikomotorik mereka, dan yang terakhir mengenai penerapan media boneka tongkat yang melibatkan kompetensi afektif dari siswa. Ketiga batasan masalah tersebut akan terinci lagi dalam rumusan masalah di bawah ini.

D. Rumusan Masalah

Dari hasil batasan masalah di atas, dapat lebih dirinci lagi permasalahan yang akan diteliti penulis yakni sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media boneka tongkat melalui kemampuan kognitif dapat meningkatkan kemampuan menyimak khususnya dalam mengidentifikasi unsur-unsur pementasan drama pada siswi-siswi kelas XI IPS SMA Stella Duce 2 Yogyakarta?
2. Bagaimana hasil penerapan media boneka tongkat dalam pembelajaran di kelas dari segi kemampuan psikomotorik dengan melibatkan keterampilan berbahasa siswi-siswi kelas XI IPS SMA Stella Duce 2 Yogyakarta?
3. Bagaimana hasil penerapan media boneka tongkat dalam pembelajaran di kelas dari segi kompetensi afektif siswi-siswi kelas XI IPS SMA Stella Duce 2 Yogyakarta dalam mengikuti pelajaran menyimak?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah diuraikan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah.

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan media boneka tongkat melalui kemampuan kognitif dapat meningkatkan kualitas hasil identifikasi siswi-siswi SMA Stella Duce 2 Yogyakarta terhadap bahan yang mereka simak.
2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah hasil penerapan media boneka tongkat dari segi kemampuan psikomotorik siswa dengan

melibatkan keterampilan berbahasa siswi-siswi SMA Stella Duce 2 Yogyakarta.

3. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimakah hasil penerapan media boneka tongkat dari segi kompetensi afektif pada siswi-siswi SMA Stella Duce 2 Yogyakarta dalam mengikuti pelajaran menyimak.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi para guru SMA, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber inspirasi dan pengetahuan dalam kegiatan proses belajar mengajar. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana pertimbangan dalam memilih media pembelajaran khususnya dalam menyimak drama.
2. Bagi para siswa, penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivator atau penyemangat dalam belajar bahasa Indonesia terutama bidang sastra drama. Para siswa SMA diharapkan mampu menyimak dan mempraktikkan pementasan sandiwara boneka dengan baik melalui media yang hadir dan diperagakan langsung oleh temannya di depan kelas menggunakan media boneka tongkat.
3. Bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan menjadi sumber acuan dan bahan referensi, mengingat belum pernah ada peneliti yang meneliti penggunaan media boneka tongkat dalam pembelajaran drama untuk SMA.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Penelitian yang Relevan

Peneliti memperoleh dua penelitian yang sejenis yang berkaitan dengan penggunaan media untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Kedua judul yang dijadikan relevansi penelitian ini ditulis oleh mahasiswa Universitas Sanata Dharma Program Studi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan judul ini yakni sebagai berikut.

Penelitian Khatarina Ngole Owa (2007) dengan judul *Efektifitas Media Karikatur dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Argumentasi*. Hasil penelitian ini yang ditemukan yakni (1) kemampuan menulis karangan argumentasi dengan menggunakan media karikatur dan topik pada siswa kelas X berkategori amat baik, (2) kemampuan menulis argumentasi hanya menggunakan topik pada kelas X berkategori baik, (3) ada perbedaan kemampuan menulis argumentasi menggunakan media karikatur dan topik dengan menulis karangan argumentasi hanya menggunakan topik.

Theresia Widayanti (2010), dengan judul *Peningkatan Kemampuan dan Keterlibatan Siswa kelas III SD Pangudi Luhur Sedayu Tahun Ajaran 2008/2009 dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Anak Melalui Media Film Animasi*. Hasil penilitan ini menunjukkan bahwa rata-rata skor menyimak siswa yaitu sebelum diadakan tindakan yakni 54,34 meningkat pada siklus I menjadi 69,41, dan pada

siklus II meningkat menjadi 76,75. Hasil ketuntasan belajar siswa pun meningkat, dari hanya 30%, pada siklus pertama meningkat 68% dan siklus kedua meningkat 100%. Begitu pula dengan keterlibatan siswa dalam kelas, pada akhir siklus meningkat sebesar 93% siswa terlibat aktif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media film animasi cerita anak dapat meningkatkan pembelajaran.

Penelitian di atas merupakan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini karena sama-sama meneliti tentang peningkatan kemampuan pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia menggunakan suatu media. Namun, penelitian ini mempunyai karakteristik yang berbeda dari penelitian-penelitian terdahulu. Penelitian ini menggunakan boneka tongkat sebagai media pembelajarannya. Media boneka tongkat digunakan sebagai pengganti media video dalam pembelajaran menyimak untuk siswa kelas XI SMA. Alasan menggunakan media boneka tongkat untuk pembelajaran ini karena boneka tongkat dapat dijadikan untuk media sandiwara boneka. Dengan dimainkan, cerita dari pementasan sandiwara boneka oleh kelompok pementas bisa disimak oleh siswi yang lainnya. Oleh karena itu, media boneka tongkat ini nantinya selain untuk mencapai kompetensi menyimak tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan berbahasa lainnya lewat sandiwara boneka yang mereka peragakan.

B. Karakteristik Siswa

Penelitian dengan menggunakan media boneka tongkat untuk Standar Kompetensi menyimak ini, melibatkan murid-murid SMA Stella Duce 2

Yogyakarta yang keseluruhan siswanya berjenis kelamin perempuan. Hal tersebut sangat mendukung dalam penelitian ini karena sifat perempuan yang identik gemar bermain boneka. Pernyataan ini didukung oleh Richard Wrangham dari Harvard *University* yang menyelidiki tingkah laku simpanse laki-laki dan perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa simpanse laki-laki ketika diberi tongkat akan digunakan sebagai mainan perang-perangan sedangkan simpanse perempuan hanya membawanya dengan sikap keibuan, seakan-akan tongkat itu anaknya, yang dibawa ke mana saja dia pergi. Begitu pula dengan sifat perempuan, dengan stereotipnya sebagai calon ibu ia akan menyukai boneka. (diunduh dari <http://balitakami.wordpress.com/2011/03/08/mengapa-anak-perempuan-main-boneka-anak-laki-laki-tidak/> tanggal 9 Maret 2011).

Bermain boneka merupakan sebuah tradisi mainan bagi anak-anak perempuan. Namun, bukan berarti ketika dia beranjak remaja mereka tidak menyukai boneka lagi. Tidak jarang mereka masih mengoleksi boneka-boneka di kamarnya, atau mendapat kado/hadiah di hari spesial berupa boneka juga. Oleh karena itu, maksud penulis menggunakan media boneka untuk pembelajaran menyimak pada siswi-siswi SMA Stela Duce agar motivasi mereka bangkit untuk belajar karena mereka bisa bermain sekaligus belajar. Jadi, diharapkan dengan penerapan media boneka tongkat dalam pembelajaran di kelas dapat meningkatkan kemampuan menyimak dalam mengidentifikasi pementasan atau sandiwara drama.

C. Dasar Teori

1. Menyimak

Menyimak merupakan proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi dan memahami makna komunikasi yang tidak disampaikan oleh si pembicara melalui ujaran ataupun bahasa lisan (Tarigan, 1985: 19). Menyimak dalam artian sempit ditekankan pada makna atau penekanan yang penting hilang dan lenyap karena sang penyimak menyeleksi detail-detail yang biasa, yang berkenaan, ataupun yang sesuai padanya, yang dapat disetujuinya. Jadi, kegiatan menyimak tidak hanya sekedar mendengarkan lambang-lambang lisan, tetapi yang terpenting adalah dapat memahami dan menyaring informasi yang diperlukan, selanjutnya bisa memberikan apresiasi atas informasi yang mereka dengar.

Menyimak berdasarkan tujuannya terbagi menjadi dua, yakni menyimak ekstensif (*extensive listening*) dan menyimak intensif (*intensive listening*). Menyimak ekstensif yakni menyimak yang berhubungan dengan hal-hal yang lebih umum dan penggunaan yang paling besar untuk memperkenalkan bahan yang telah diketahui dengan cara yang baru. Secara psikologis, menyimak akan memuaskan apabila kegiatan tersebut dapat memperagakan upaya-upaya siswa di dalam kelas dapat memberi keuntungan bagi lingkungan lingkup bahasa (Tarigan, 1985: 23). Menyimak ekstensif terdiri dari: (a) menyimak sosial, (b) menyimak sekunder, dan menyimak estetik. Menyimak intensif yakni kegiatan menyimak yang membutuhkan perhatian yang mendalam karena lebih diarahkan pada butir-

butir bahasa sebagai bagian dari program pengajaran bahasa. Menyimak intensif terdiri dari: (a) menyimak kritis, (b) menyimak konsentrasi, (c) menyimak kreatif, (d) menyimak eksplorasi, (e) menyimak interogatif, (f) menyimak selektif.

Penelitian yang mengkaji kompetensi dasar mengidentifikasi pementasan drama ini berarti masuk dalam kegiatan menyimak ekstensif mengarah pada menyimak estetik. Menyimak estetik disebut juga menyimak apresiatif (Tarigan, 1985: 28) yakni dengan menikmati cerita-cerita dari lakon-lakon yang diperagakan dalam pementasan sandiwara boneka. Namun, dalam kegiatan ini untuk mencapai kompetensi dasar tersebut perlu adanya kegiatan menyimak intensif yakni dengan kegiatan menyimak kritis. Alasan menggunakan menyimak kritis karena siswa dituntut untuk dapat mengidentifikasi unsur-unsur drama yang terdapat dalam pementasan drama.

2. Media Pengajaran

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Asosiasi Pendidikan Nasional berpendapat media adalah bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dan dibaca (Sadiman, dkk, 1986: 6-7). Jadi, media adalah suatu bentuk sarana komunikasi baik lisan maupu tulisan dari pengirim yang satu ke pengirim yang lainnya.

Sudjana (1990: 7) dalam bukunya menjelaskan bahwa kedudukan media pengajaran ada dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk

mempertinggi proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu, fungsi utama dari media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peranan media pengajaran mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar karena dapat mempertinggi kualitas interaksi di dalam kelas.

Menurut (Sadiman, 1986: 17), media pendidikan dalam proses belajar mengajar mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
- c. Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.

Jadi, jelas bahwa penggunaan media pengajaran yang tepat diharapkan dapat merangsang siswa untuk aktif di kelas dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di kelas beserta hasil yang diperoleh siswa.

3. Jenis-jenis Boneka

Pengertian boneka secara khusus ialah tiruan bentuk manusia dan bentuk binatang. Boneka memiliki karakteristik khusus dalam penampilannya seperti yang dijabarkan dalam artikel yang ditulis oleh Rasyid dalam blognya di internet yang berjudul 'Distributor Boneka'. Jadi, boneka dalam hal ini merupakan salah satu model perbandingan dengan karakteristik khusus sesuai dengan gambaran

nyatanya (<http://al-rasyid.blog.undip.ac.id/2010/08/19/distributor-boneka/> diunduh tanggal 30 Agustus 2010).

Boneka menurut Rasyid dilihat dari cara pemakaiannya dikenal dalam berbagai jenis boneka (<http://al-rasyid.blog.undip.ac.id/2010/08/19/distributor-boneka/> diunduh tanggal 30 Agustus 2010) yakni sebagai berikut:

a. Boneka Jari

Boneka ini dibuat dengan alat sederhana seperti tutup botol, bola pingpong, bambu kecil yang dapat dipakai sebagai kepala boneka. Boneka jari ini dinamai sesuai dengan namanya yakni boneka yang dimainkan dengan menggunakan jari tangan. Kepala boneka diletakkan pada ujung jari kita. Selain itu, dapat juga dibuat dari semacam sarung tangan, dimana pada ujung jari sarung tangan tersebut sudah berbentuk kepala boneka, dengan demikian kita dalam tinggal memainkannya saja.

b. Boneka Tangan

Boneka tangan hanya bisa dimainkan memakai satu tangan kita dengan satu boneka. Boneka ini disebut boneka tangan karena boneka tersebut hanya terdiri dari kepala dan dua tangan saja, sedangkan bagian badan dan kakinya hanya merupakan baju yang menutup lengan orang yang memainkannya disamping cara memainkannya juga hanya memakai tangan (tanpa menggunakan alat bantu yang lain). Cara memainkannya adalah jari telunjuk untuk memainkan juga hanya memakai tangan (tanpa menggunakan alat bantu lain). Jari telunjuk untuk memainkan atau menggerakkan kepala, ibu jari dari jari tangan untuk menggerakkan tangan. Di Indonesia penggunaan boneka tangan sebagai media

pendidikan pembelajaran di sekolah-sekolah sudah dilaksanakan bahkan dipakai diluar sekolah yaitu pada siaran TVRI dengan film seri boneka “Si Unyil”.

c. Boneka Tongkat

Boneka ini disebut boneka tongkat karena cara memainkannya dengan menggunakan tongkat. Tongkat-tongkat ini dihubungkan dengan tangan dan tubuh boneka. Tongkat-tongkat ini dihubungkan dengan tangan dan tubuh boneka. Wayang Golek di Jawa Barat misalnya adalah termasuk boneka jenis ini. Keperluan penggunaan boneka tongkat sebagai media pendidikan pembelajaran di sekolah maka tokoh-tokohnya dibuat sesuai dengan keadaan sekarang. Misalnya, dibuat tokoh tentara, pedagang, lurah, nelayan dan sebagainya. Boneka tongkat dapat dibuat dari kayu yang lunak seperti kemiri, randu dan sebagainya.

d. Boneka Tali

Boneka tali atau “Marionet” banyak dipakai di Negara barat. Perbedaan yang menyolok antara boneka tali dengan boneka yang lain adalah boneka tali bagian kepala tangan, dan kaki dapat digerak-gerakkan menurut kehendak kita dalangnya. Cara menggerakkannya dengan tali. Oleh karena itu, posisi tangan orang yang memainkannya berada di atas boneka yang dimainkannya. Cara memainkan boneka tali diperlukan latihan-latihan yang teratur, sebab memainkan boneka tali ini memerlukan keterampilan yang lebih sulit dibandingkan dengan memainkan boneka-boneka yang lainnya. Boneka ini memiliki kelebihan lebih hidup dari pada boneka yang lain kerana mendekati gerak manusia atau tokoh yang sebenarnya.

e. Boneka Bayang-bayang

Boneka bayang-bayang (*shadow puppet*) adalah jenis boneka yang cara memainkannya dengan mempertontonkan gerak bayang-bayang dari boneka tersebut. Di Indonesia khususnya di Jawa dikenal dengan “Wayang Kulit”. Namun, untuk keperluan sekolah, wayang semacam ini dirasakan kurang efektif kerana untuk memainkan boneka ini diperlukan ruangan gelap tertutup, lagi pula diperlukan lampu untuk membuat bayang-bayang layar.

4. Alasan Menggunakan Boneka Tongkat

Dari sekian macam boneka yang telah diuraikan di atas, jenis boneka yang akan digunakan sebagai media/alat peraga sandiwara boneka untuk kompetensi dasar yang akan dicapai yakni boneka tongkat. Ada berbagai alasan memilih boneka tongkat ini sebagai media pembelajaran. Alasan *pertama* yakni, boneka tongkat cukup mudah dalam memainkannya. *Kedua*, bentuk boneka tidak terlalu kecil sehingga dapat dilihat dengan jelas oleh semua murid. *Ketiga*, boneka ini cukup familiar di Indonesia, contohnya sering digunakan untuk pementasan wayang golek/wayang kulit sehingga mudah untuk didapat bahkan bisa dibuat sendiri sesuai dengan karakter yang akan dimainkan.

Kegunaan boneka biasanya untuk mainan anak-anak khususnya anak perempuan atau hadiah/koleksi oleh orang dewasa. Namun, ada kegunaan yang lebih bermanfaat dalam dunia pendidikan. Di dalam kegiatan pendidikan boneka dijadikan sebagai media pengajaran, yakni dalam sandiwara boneka.

5. Hakikat Drama

Berdasarkan etimologi (asal usul bentuk kata), kata drama berasal dari bahasa Yunani drama yang berarti gerak. Tontonan drama memang menonjolkan percakapan (dialog) dan gerak-gerik para pemain (akting) di panggung. Drama sering disebut *sandiwara* atau *teater*. Kata sandiwara berasal dari bahasa Jawa sandi yang berarti rahasia dan warab yang berarti ajaran. Sandiwara berarti ajaran yang disampaikan secara rahasia atau tidak terang-terangan. Drama dalam masyarakat kita mempunyai dua arti, yaitu *drama dalam arti luas* dan *drama dalam arti sempit*. Definisi dalam arti luas, drama adalah semua bentuk tontonan yang mengandung cerita yang dipertunjukkan di depan orang banyak. Definisi dalam arti sempit, drama adalah kisah hidup manusia dalam masyarakat yang diproyeksikan ke atas panggung, disajikan dalam bentuk dialog dan gerak berdasarkan naskah, didukung tata panggung, tata lampu, tata musik, tata rias, dan tata busana. Dengan kata lain, drama dalam arti luas mencakup teater tradisional dan teater modern, sedangkan drama dalam arti sempit mengacu pada drama modern saja (Wiyanto, 2002:1-3).

a. Jenis-jenis Drama

Jenis – jenis drama menurut (Wiyanto, 2002:11) ada beberapa bagian jenis drama. Pertama berdasarkan penyajian lakon, kedua berdasarkan sarana dan ketiga berdasarkan ada tidaknya naskah. Penelitian ini lebih menonjolkan jenis drama berdasarkan sarana. Jenis drama berdasarkan sarana terdapat beberapa macam yakni: drama panggung, drama radio, drama televisi, drama film, drama wayang dan drama boneka.

Jenis drama berdasarkan sarana yang terakhir diuraikan di atas, yakni drama boneka. Menurut Wiyanto drama boneka adalah drama yang tokohnya digambarkan dengan boneka dengan dimainkan oleh beberapa orang. Bahkan, kalau bonekanya besar (di dalamnya ada orang) boneka itu dapat bermain sendiri tanpa dimainkan dalang.

Berdasarkan jenis-jenis drama di atas, penelitian ini memasukkan jenis drama berdasarkan sarana yakni drama boneka. Seperti yang dikatakan Wiyanto bahwa drama boneka dimainkan oleh beberapa orang atau dapat bermain sendiri. Namun, berhubung boneka yang dibuat peneliti hanya berukuran sedang maka boneka itu dimainkan oleh beberapa orang. Boneka akan dimainkan oleh beberapa siswa yang sudah terbagi menjadi beberapa kelompok.

b. Sandiwara Boneka

Sandiwara boneka yakni salah satu jenis drama yang tokoh-tokoh pelakunya menggunakan boneka. Boneka yang digunakan berfungsi sebagai media untuk menyampaikan dialog-dialog drama. Sandiwara boneka bisa juga digunakan sebagai media untuk mendukung aktivitas pembelajaran. Seperti yang dituturkan oleh ahli bahasa berikut ini.

Menurut Oemar Hamalik (1989:145),

“Sandiwara boneka adalah media yang efektif dalam pengajaran, karena mendorong anak-anak bekerja sama. Semua anak baik yang bodoh maupun pandai memberikan sumbangannya yang penting, mengerjakan berbagai pekerjaan rumah, mengembangkan minat membaca, memperbaiki bentuk ekspresi baik lisan maupun tertulis, memajukan kecakapan berhitung, memperkembangkan minat terhadap musik, dan sensitivitas terhadap warna, bentuk, dan kerajinan tangan.”

Sejak tahun 1940-an pemakaian boneka sebagai media pendidikan menjadi populer dan banyak digunakan di Sekolah Dasar dan Sekolah Lanjutan di Amerika. Di Eropa seni pembuatan boneka telah sangat tua dan sangat populer serta lebih tinggi tingkat keahliannya dibandingkan di Amerika (Rasyid, 2010: Blog-UNDIP).

Di Indonesia penggunaan boneka sebagai media pendidikan massa bukan merupakan sesuatu yang asing. Di Jawa Barat boneka tongkat yang disebut “Wayang Golek”, dipakai untuk memainkan cerita-cerita Mahabarata dan Ramayana. Di Jawa Timur dan di Jawa Tengah ada pula boneka tongkat dalam dua dimensi yang dibuat dari kayu dan disebut dengan nama “Wayang Krucil”. Di Jawa Tengah dan di Jawa Timur, jenis boneka ini dikenal juga dengan boneka bayang-bayang yang disebut “Wayang Kulit”. Guna keperluan sekolah dapat dibuat boneka yang disesuaikan dengan cerita-cerita zaman sekarang. Bagi setiap daerah pembuatan boneka ini disesuaikan dengan keadaan daerah masing-masing (<http://al-rasyid.blog.undip.ac.id/2010/08/19/distributor-boneka/diunduh> tanggal 30 Agustus 2010).

Permainan boneka pada dasarnya hampir sama dengan bentuk simulasi, hanya saja peran dimainkan secara tidak langsung. Pemeran secara tidak langsung menggunakan bentuk boneka yang pada dasarnya hanya mewakili pemeran yang sebenarnya. Pemeran yang sebenarnya itu ialah orang yang menggerakkan boneka tersebut atau istilah populernya *the man behind the puppet*. Orang yang di belakang boneka itu berbicara sedemikian rupa sehingga seolah-olah suara itu merupakan suara si boneka (Soeparno, 1987: 112).

Kelebihan-kelebihan penggunaan media boneka tongkat dalam proses pembelajaran yakni, pertama, keterampilan berbicara dapat dilatih bersama-sama dengan keterampilan nonkebahasaan sekaligus. Kedua, kreatifitas siswa dapat berkembang secara maksimal. Ketiga, sandiwara menggunakan boneka ini menguntungkan siswa yang mempunyai sifat pemalu karena pemain tidak terlihat oleh para penonton (Soeparno, 1988:113). Dengan demikian, pembelajaran menggunakan boneka ini dapat menciptakan kondisi yang nyaman dan senang bagi siswa sehingga diharapkan dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar yang berdampak pada peningkatan hasil belajar mereka.

Senada dengan pendapat di atas, Oemar Hamalik (1989:146) juga mengungkapkan beberapa manfaat dari kegunaan penggunaan media boneka tongkat dalam pembelajaran di kelas. Di antaranya yakni, (1) menemukan dan mengembangkan bakat-bakat yang terpendam; (2) memperkembang perbendaharaan bahasa, melatih berbicara yang baik; (3) memperluas kecakapan tertentu; (4) memperoleh pengetahuan tentang penduduk, industri dan kesenian; (5) menambah kecakapan tentang teknik belajar dan bekerja; (6) mengalami rasa berhasil dan kepuasan, ini erat hubungannya dengan kemajuan belajar; (7) Memperkembang rasa aman sebagai obat atas ketegangan yang terjadi disebabkan oleh masalah tertentu; (8) memperkembang kontrol diri dan pertimbangan untuk mencapai suatu tujuan; (9) berpartisipasi di dalam berbagai kegiatan kurikulum; (10) memahami dan melatih diri sebagai pedoman yang baik; mendengarkan dan berpartisipasi secara teratur. Oleh karena itu, media boneka tongkat selain dapat menimbulkan rasa senang dalam belajar, menurut Oemar Hamalik, media ini juga

sangat berperan penting/berpengaruh dalam kemajuan hasil kegiatan belajar-mengajar di kelas.

Di bawah ini Soeparno (1987:113) menjelaskan tentang langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan sandiwara boneka tersebut sebagai berikut:

- 1) Guru memberikan penjelasan mengenai pentingnya permainan tersebut dan hal-hal yang harus dilakukan oleh para siswa dalam melaksanakan permainan.
- 2) Guru memberikan contoh cara memainkan boneka. Ketika memainkan boneka, hendaknya diusahakan agar gerakan-gerakan boneka itu kelihatan hidup. Objek yang tampak di atas panggung hanya boneka-boneka yang dimainkan. Orang yang memainkan sedapat mungkin tidak tampak.
- 3) Beberapa orang siswa ditunjuk memainkan boneka-boneka yang mewakili tokoh atau pelaku dalam cerita yang telah ditetapkan.
- 4) Pelaksanaan permainan tersebut dilakukan oleh beberapa orang siswa. Seorang siswa memainkan sebuah boneka atau memainkan satu tokoh.
- 5) Langkah berikutnya mengevaluasi dan mendiskusikan penampilan yang baru saja dilakukan itu.
- 6) Siswa yang lain (yang belum memainkan) diberi pula kesempatan atau bergiliran untuk memainkannya dengan cara serupa.
- 7) Demikian seterusnya sampai (sedapat mungkin) semua siswa mendapat giliran atau setidaknya terlibat.

c. Unsur-unsur Drama

Wiyanto (2002:23-30), menjabarkan sedikitnya ada delapan unsur lakon drama, yakni tema, amanat, plot, karakter, dialog, setting, bahasa, dan interpretasi. Lebih jelasnya tentang kedelapan unsur drama tersebut bisa dilihat dari contoh teks drama di bawah ini dan penjabarannya.

Contoh teks dialog drama

Aku Iri Padamu

Tempat dan suasana:

Peristiwa drama terjadi pada hari Minggu pagi, di depan sebuah rumah berdinding papan. Di depan rumah itu ada sebuah bangku panjang.

Para pelaku:

Muhdi : seorang anak laki-laki lulusan SMA

Ahmad : seorang siswa SMA kelas XI, kawan sekelas adik Muhdi

Sabar : adik Muhdi, kawan sekelas Ahmad

Bu Bari :ibu Muhdi

1. Ahmad : (Datang mengetuk pintu) Bar! Bar!
2. Muhdi : (Muncul di pintu) O...Ahmad! Mencari Sabar, ya?
3. Ahmad : Ya, Kak. Sabarnya ada di rumah?
4. Muhdi : Ikut ibu ke pasar. Sebentar lagi pasti pulang.yuk, duduk! (seraya menunjuk bangku panjang)
5. Ahmad : nanti saja aku kemari lagi Kak.
6. Muhdi : Ah, tunggu sajalah! Mau diajak main ya?
7. Ahmad : Tidak, mau Tanya tentang pekerjaan rumah.
8. Muhdi : Oh, ya? Saya kira mau diajak pergi, sekarang hari Minggu, kan? Yuk, duduk!
9. Ahmad : Tapi aku lebih senang bertanya pada Sabar, kok! Dia itu paling pandai di kelas kami. Lagi pula kalau aku bertanya pada kakakku pasti dibentak-bentak.
10. Muhdi : Kok lucu! Laporkan saja pada ayah dan ibumu kalau dibentak-bentak! Mana ada kakak tidak sayang pada adiknya.
11. Ahmad : Ayah ibuku selalu saja sibuk, kok! Hampir-hampir tak pernah ada waktu untuk berkumpul. Saya iri, Kak, kalau melihat Sabar!
12. Muhdi : Bagaimana dengan ibumu?
13. Ahmad : Dia tidak sayang kok ! Apalagi ayahku. Tak pernah aku merasakan kasih sayangnya!

14. Muhdi : Ah, jangan berkata begitu! Mana ada ibu yang tidak sayang pada anaknya.
15. Ahmad :Yah, orangtuaku selalu sibuk mencari uang untuk keperluan kami.
16. Muhdi : Nah, dengan begitu segala keperluanmu dan keperluan kakak- kakakmu terpenuhi kan?
17. Ahmad : Tapi, saya tidak senang tinggal di rumah. Saya lebih suka main ke rumah teman. (mengalihkan pembicaraan) O, ya, Kak Muhdi selama ini di rumah saja? Maksud saya..., Kak Mudhi tidak sekolah?
18. Muhdi : Ah, lulus SMU saja sudah beruntung! Aku sudah lebih tinggi teman-teman desa ini hanya lulusan SMP dan SD. Kami tak punya biaya untuk melanjutkan sekolah. Aku merasa berterima kasih. Yah, aku tak mau melihat ke atas. Aku selalu melihat ke bawah. Dengan begitu hatiku tenang.
19. Ahmad :Tapi, kelihatannya Sabar tak pernah susah Kak Mudhi?
20. Muhdi : Kami juga merasa sudah sejahtera, kok! Walaupun makan seadanya, tapi yang penting ada gizi dan merasa tak kurang suatu apapun.
21. Ahmad : Bagaimana dengan cita-cita Kak Muhdi?
22. Muhdi :Dulu aku memang punya cita-cita melanjutkan ke perguruan tinggi. Tapi, biaya tak ada. Beberapa minggu yang lalu, aku mencoba mendaftarkan diri ke BKKBN Kabupaten untuk menjadi petugas lapangan kependudukan dan Keluarga Berencana. Tapi, aku pesimis, kok. Saingannya banyak lulusan perguruan tinggi. E..., tahu-tahu aku berhasil lolos tes sarungan pertama. Doakan saja, ya, agar aku bisa lolos testing saringan kedua doprofinsi.
23. Ahmad : Kak Muhdi pasti lolos!
24. Muhdi :Yah, mudah-mudahan saja! Aku ingin si Sabar bisa melanjutkan sekolah. Aku akan ikut membiayainya! (melihat kejauhan) Nah, itu Sabar sudah pulang!

Berikut ini contoh dan penjabaran mengenai kedelapan unsur drama menurut Wiyanto berdasarkan contoh teks drama di atas.

- 1) Tema adalah pikiran pokok yang mendasari lakon drama. Berdasarkan contoh teks drama di atas, tema dari drama tersebut yakni tentang *kebahagian dalam hidup*. Alasannya yakni jelas di dalam drama tersebut membicarakan

kebahagian hidup Sabar dan keluarganya yang diingini Ahmad dalam hidupnya juga.

- 2) Amanat adalah pesan moral yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca. Sebagai contoh amanat dalam teks drama tersebut yakni hidup bahagia bukan hanya terpenuhinya kebutuhan materi namun juga kasih sayang dan sikap menerima apa adanya atau hidup secara sederhana tetapi penuh kasih sayang.
- 3) Plot secara rinci merupakan perkembangan plot drama yang terdiri dari enam tahap, yaitu eksposisi, konflik, komplikasi, krisis, resolusi, dan keputusan. *Eksposisi* yakni tahap pengenalan yang berupa penjelasan untuk mengantarkan penonton pada situasi awal lakon drama. Contoh pada teks drama tersebut terletak pada dialog pertama antara Ahmad dan Muhdi. *Konflik* yakni pemain drama sudah terlibat dalam persoalan pokok. Konflik di atas terletak pada dialog nomor: 9, yang mengatakan bahwa Ahmad lebih senang belajar dengan Sabar dibandingkan dengan kakaknya yang sering membentak-bentak dia ketika menjarinya. *Komplikasi* yakni berkembangnya insiden dan menimbulkan konflik-konflik yang semakin banyak. Contoh komplikasi dalam teks drama di atas terletak dalam dialog nomor 11-13, yang memaparkan perasaan Ahmad terhadap keluarganya. *Krisis* yakni tahap di mana konflik sampai pada puncaknya (klimaks). Krisis pada contoh teks drama berada pada dialog nomor 17, di mana Ahmad menyatakan bahwa dia tidak senang tinggal di rumah dan mulai mengalihkan pembicaraan agar Muhdi tidak menasehati lebih lanjut lagi. *Resolusi* yakni tahap penyelesaian konflik. Pada contoh teks drama di atas resoususnya yakni terletak dalam

dialog nomor 19 dan 20. Rasa iri Ahmad kepada Sabar dijawab dengan sederhana oleh Muhdi agar Ahmad bisa mensyukuri yang ada, karena hal itu merupakan kunci kebahagiaan keluarga Muhdi. *Keputusan* yakni tahap ketika semua konflik berakhir dan sebentar lagi cerita selesai. Dialog yang menunjukkan keputusan dalam teks drama “Aku Iri Padamu” yakni nomor 24.

4) Karakter adalah keseluruhan ciri-ciri jiwa seorang tokoh dalam lakon drama.

Seorang tokoh bisa berwatak sabar, ramah dan suka menolong. Namun, bisa saja sebaliknya berwatak pemberang, dan suka marah, dan sangat keji. Di dalam contoh teks drama, watak yang ditampilkan oleh tokoh Ahmad yakni iri hati, berpikiran negatif terhadap keluarganya. Sedangkan watak dari tokoh Muhdi adalah tokoh yang sabar, suka membantu dan berbakti terhadap orang tuanya.

5) Dialog adalah jalan cerita lakon drama diwujudkan melalui dialog yang dilakukan pemain. Dialog dalam contoh teks drama terlihat pada kalimat-kalimat yang bernomor. Misalkan dialog nomor 1 dan 2 berikut ini:

1. Ahmad : (*Datang mengetuk pintu*) Bar! Bar!
2. Muhdi : (*Muncul di pintu*) O...Ahmad! Mencari Sabar, ya?

6) Setting yakni tempat, waktu, dan suasana terjadinya suatu adegan. Setting berdasarkan contoh teks drama di atas yakni setting tempat berada di rumah sabar. Setting waktu terjadi pada hari minggu pagi (sudah disebutkan dalam teks pada kalimat pembuka). Setting suasana sepi hanya terdapat Muhdi dan Ahmad yang sedang mengobrol di teras rumah.

7) Bahasa adalah bahan dasar yang diolah untuk menghasilkan lakon drama. Bahasa yang digunakan dalam teks drama yakni ragam bahasa tulis dan tak

resmi. Bahasa yang digunakan bersifat tak resmi karena bahasa yang digunakan bahasa dalam percakapan sehari-hari.

- 8) Interpretasi yakni memanfaatkan kehidupan masyarakat sebagai sumber gagasan dalam menulis cerita. Interpretasi dalam contoh teks drama “Aku Iri Padamu” ini sebenarnya cerita yang memang sering terjadi di masyarakat. Jadi cerita tersebut logis atau bisa diterima dalam masyarakat.

Selain kedepalapan unsur di atas, masih ada beberapa unsur drama lainnya yang menyangkut indikator yang harus dicapai dalam kompetensi dasar penelitian ini. Unsur-unsur lain tersebut yakni:

- 1) Konflik: Pemain drama sudah terlibat dalam persoalan pokok. Dalam tahap ini mulai ada insiden (kejadian). Insiden merupakan konflik yang menjadi dasar sebuah drama (Wiyanto, 2002:25). Konflik yang terjadi pada contoh teks drama dialami oleh Si Ahmad. Ahmad mengalami konflik batin dengan keluarganya yang mengakibatkan timbul rasa iri terhadap temannya yang bernama Sabar yang selalu bahagia dan damai bersama keluarganya.
- 2) Peristiwa: Kejadian dalam sebuah lakon yang meliputi, kelahiran atau kematian, perkawinan dan perceraian, perbuatan sosial atau kejahatan, perdamaian atau peperangan (Wiyanto, 2002:21). Contoh peristiwa dalam teks drama “Aku Iri Padamu” yakni peristiwa perdamaian. Hal ini dikarenakan dalam teks tersebut diceritakan bahwa tokoh Muhti ingin mendamaikan persaan Ahmad yang sedang galau karena iri kepada Sabar yang mempunyai keluarga yang menyayanginya. Sedangkan Ahmad merasa tidak disayangi di keluarganya.

- 3) Tokoh: Di dalam cerita pengarang menampilkan pelaku-pelaku tertentu yang mendukung atau mengembangkan peristiwa dalam cerita. Pelaku-pelaku yang ditampilkan pengarang ini disebut tokoh. Tokoh dapat ditelaah dalam hubungan dengan cerita. Tokoh-tokoh dalam contoh teks drama yakni Ahmad, Muhdi, Sabar dan Ibu Sabar.
- 4) Tokoh berdasarkan fungsi penampilannya ada 3 macam (Hariyanto, 2000:35), yakni:
 - a) Tokoh protagonis: tokoh yang diharapkan berfungsi menarik simpati dan empati pembicara/penonton. Ia adalah tokoh dalam drama pimpinan, tokoh sentral. Tokoh protagonis dalam contoh teks drama di atas yakni Muhdi.
 - b) Tokoh antagonis atau tokoh lawan: pelaku dalam drama yang berfungsi sebagai penentang utama dari protagonis. Ahmad adalah tokoh antagonis dalam contoh teks drama tersebut.
 - c) Tokoh tritagonis: tokoh yang berpihak pada protagonis atau berpihak kepada antagonis atau berfungsi sebagai penengah. Tritagonis dalam contoh teks yakni Sabar.
- 5) Penokohan: gambaran tentang tokoh yang dilakukan dengan berbagai cara, mungkin secara langsung, mungkin melalui cakapan tokoh, penggambaran keadaan tokoh, tingkah laku, atau percakapan tokoh lainnya tentang si tokoh (Hariyanto, 2000:36). Contoh penokohan untuk teks drama, di atas yakni ditulis secara langsung oleh penulis teks drama tersebut. Penjabaran penokohnya yakni terletak pada barisan kalimat awal. Berikut ini tulisan penokohan yang langsung ditulis oleh penulisnya.

Para pelaku:

- a) Muhdi : seorang anak laki-laki lulusan SMA*
- b) Ahmad : seorang siswa SMA kelas XI, kawan sekelas adik Muhdi*
- c) Sabar : adik Muhdi, kawan sekelas Ahmad*
- d) Bu Bari :ibu Muhdi*

6. Kompetensi Dasar Menyimak Pementasan Drama

Kompetensi Dasar adalah rumusan yang memuat kemampuan minimal yang harus diketahui, dilakukan atau ditampilkan, dan disikapi siswa/i dari standar kompetensi untuk mata pelajaran tertentu (Widharyanto, 2008:1). Kompetensi dasar adalah bagian dari standar kompetensi dalam suatu pembelajaran yang harus dicapai. Hasil ketercapaian itu menunjukkan berhasil atau tidaknya materi yang diajarkan dalam kompetensi dasar tersebut.

Widharyanto (2008:1), menjabarkan rumusan kompetensi dasar terdapat beberapa hal seperti berikut ini, (1) rumusan kompetensi dasar cakupannya lebih sempit daripada standar kompetensi karena secara hakiki kompetensi dasar adalah sub-sub kemampuan yang dibutuhkan untuk pencapaian kemampuan umum yang disebutkan dalam standar kompetensi, (2) rumusan kompetensi dasar menunjukkan bahwa setiap siswa dapat mengetahui, melakukan atau menampilkan, dan menyikapi sesuatu yang tersurat dalam kata kerja operasional standar kompetensi, (3) setiap rumusan kompetensi dasar mengandung suatu kegiatan dan materi pokok, (4) rumusan kompetensi dasar menggunakan kata kerja operasional yang cakupannya lebih sempit dari kata kerja operasional yang ada dalam standar kompetensi.

Kompetensi dasar yang menjadi bagian dari standar kompetensi terdapat banyak macamnya. Bahkan dalam setiap standar kompetensi ada dua sampai tiga

macam kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa. Seperti halnya dalam kompetensi dasar untuk pelajaran sastra yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dalam standar kompetensi menyimak. Standar kompetensi yang digunakan dalam penelitian ini terdapat dalam pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia kelas XI semester 2, dengan standar kompetensinya mendengarkan memahami pementasan drama. Kompetensi dasar untuk standar kompetensi ini ada dua bagian yakni (1) mengidentifikasi peristiwa, pelaku dan perwatakkannya, dialog, dan konflik pada pementasan drama, (2) menganalisis pementasan drama berdasarkan teknik pementasan. Namun, yang menjadi fokus untuk penelitian kompetensi dasar yang digunakan adalah kompetensi dasar yang pertama dari standar kompetensi tersebut, yakni kompetensi dasar mengidentifikasi peristiwa, pelaku dan perwatakkannya, dialog, konflik pada pementasan drama.

Kompetensi dasar ini harus ada indikator yang bertujuan untuk mengukur kemampuan apa saja harus dikuasai siswa sehingga dapat mencapai kompetensi dasarnya. Indikator untuk kompetensi dasar mengidentifikasi peristiwa, pelaku dan perwatakkannya, dialog, konflik pada pementasan drama yakni sebagai berikut:

- a. Menentukan tokoh, peran, dan wataknya dari drama yang disimak
- b. Menentukan konfliknya dengan menunjukkan bukti data yang mendukung
- c. Menentukan tema drama yang disimak disertai alasan-alasannya
- d. Menyebutkan peristiwa kejadian drama yang disimak
- e. Menentukan pesan atau amanat yang bisa dipetik disertai dengan bukti data yang mendukung.

- f. Meringkas isi drama berdasarkan dialog yang didengar.
- g. Memahami isi teks drama yang akan dibacakan/diperankan dalam sandiwara boneka
- h. Siswa mampu memperagakan sandiwara boneka

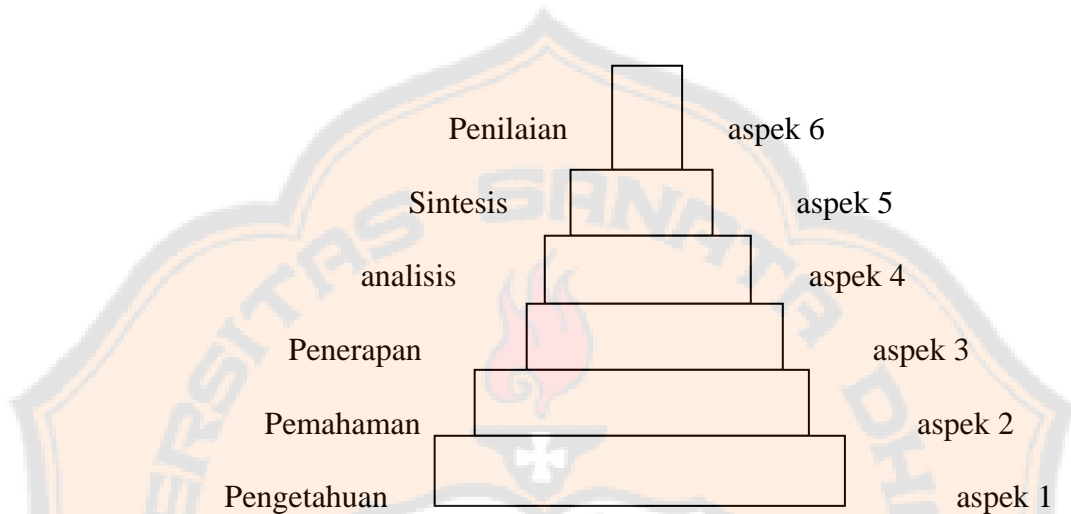
Kedelapan indikator yang diuraikan di atas menjadi tolak ukur dari kompetensi dasar yang harus dicapai siswa. Semua indikator di atas mencerminkan empat keterampilan berbahasa, yakni menyimak, membaca, berbicara dan menulis. Pembelajaran yang menggunakan empat aspek sekaligus dalam satu kompetensi dasar, maka pembelajaran tersebut menggunakan pendekatan Integratif. Jika siswa dapat memenuhi kedelapan indikator tersebut dengan menggunakan pendekatan integratif dan mencapai hasil yang baik, berarti kompetensi dasar tersebut berhasil dicapai oleh siswa.

7. Pengukuran Menggunakan Taksonomi Bloom

Pengukuran dalam pembelajaran di sekolah biasanya berkaitan dengan pencandraan kualitatif mengenai tingkah laku siswa. Berdasarkan taksonomi Bloom pengukuran tersebut terbagi dalam tiga klasifikasi yakni pengukuran ranah kognitif, psikomotorik dan afektif (Daryanto, 2007:100). Begitu pula dengan penelitian ini, untuk mengukur ketercapaian kompetensi dasar mengidentifikasi pementasan drama maka akan menggunakan tiga klasifikasi pengukuran.

a. Pengukuran Ranah Kognitif

Pengukuran ranah ini dibedakan atas enam jenjang yang diurutkan secara hirarki piramidal. Berikut gambar hirarki piramidal pengukuran ranah kognitif menurut taksonomi bloom.



Gambar 2.1 Piramid Kognitif Taksonomi Bloom

Berdasarkan gambar piramid ranah kognitif di atas menunjukkan keenam aspek itu tumpah tindih, yang berarti aspek yang lebih tinggi meliputi semua aspek yang dibawahnya. Dengan demikian, aspek 2 meliputi juga aspek 1; aspek 3 meliputi juga aspek 2 dan 1; aspek 4 meliputi juga aspek 3, 2 dan 1; aspek 5 meliputi juga aspek 4, 3, 2, dan 1; aspek 6 meliputi juga aspek 5, 4, 3, 2, dan 1; (Daryanto, 2007:102). Keenam aspek tersebut dijelaskan secara rinci dalam uraian di bawah ini.

1) Pengetahuan (*knowledge*)

Tingkat kognitif ini adalah aspek mendasar dalam taksonomi bloom. Kemampuan ini mengandalkan ingatan atau menghafal verbal dengan dituntut untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep, fakta dan istilah-

istilah. Kata kerja operasional yang biasa digunakan yakni: menyebutkan, mendaftar, menunjukkam, menamai, menandai, memilih, menghafal, mengulang, memberi label, menyatakan, dan sebagainya.

2) Pemahaman (*comprehension*)

Kemampuan pada tingkat ini menekankan dalam proses belajar-mengajar di mana siswa dituntut untuk bisa memaham atau mengerti yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan, dan dapat memanfaatkan isinya. Ciri kata kerja operasionalnya adalah, membandingkan, mengidentifikasi ciri, menggeneralisasi, dan menyimpulkan, mengkategorikan, mencirikan, merinci, menghitung, mengubah, menguraikan, membedakan, dan lain-lain.

3) Penerapan (*application*)

Kemampuan menerapkan rumus dalil atau prinsip pada kasus nyata yang terjadi di lapangan. Kata kerja operasional yang digunakan: menugaskan, mengurutkan, menentukan, menerapkan, mengakulasi, memodifikasi, membiasakan, menggambarkan, mengoperasikan, mengosepkan, melaksanakan, menyusun, mensimulasikan, mentabulasikan, memproses, dsb.

4) Analisis (*analiysis*)

Kemampuan mengkasifikasi, menggolongkan, memerinci, dan mengurai suatu objek. Kata kerja operasionalnya adalah: menganalisis, mengaudit, mendeteksi, mendiagnosis, memerinci, mendiagramkan, mengoresikan, menguji, dan lain-lain.

5) Sintesis (*synthesis*)

Kemampuan memadukan berbagai unsur, menyusun, membentuk bangunan, atau mengarang; mengabstraksi, mengumpulkan, mengategorikan, mengombinasikan, merancang, merumuskan, menggabungkan, merangkum, mekonstruksi, dan lain-lain.

6) Penilaian (*evaluation*)

Kemampuan menilai suatu objek dengan kriteria tertentu: menyimpulkan, menilai, mengkritik, memperjelas, memprediksi, menugaskan, membuktikan, memvalidasi, memproyeksi, membandingkan, dan sebagainya.

Beberapa aspek kemampuan kognitif yang terjabarkan di atas, yang digunakan untuk pengukuran kemampuan kognitif di dalam penelitian ini adalah aspek pemahaman dan aspek sintesis. Aspek pemahaman digunakan untuk mengukur kemampuan menyimak siswa dalam mengidentifikasi unsur-unsur pementasan drama. Hal ini sesuai dengan kriteria kata kerja operasional aspek ini yakni menggunakan kata mengidentifikasi. Pengukuran pada aspek ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah pada nomor 1 yang berbunyi, “ Bagaimana penerapan media boneka tongkat melalui kemampuan kognitif dapat meningkatkan kemampuan menyimak khususnya dalam memahami dan mengidentifikasi unsur-unsur pementasan drama pada siswi-siswi kelas XI IPS SMA Stella Duce 2 Yogyakarta?”

Aspek sintesis digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menulis teks naskah drama untuk pementasan sandiwara boneka bersama kelompoknya. Hal ini juga sesuai dengan kriteria pada kata kerja operasionalnya

yang menggunakan kata menulis, dan menyusun. Berdasarkan gambar piramida ranah kognitif di atas, pengukuran aspek ini termasuk dalam ranah kognitif tingkat tinggi. Hal ini tergambar dalam piramida di atas, aspek tersebut berada pada tingkatan tertinggi kedua. Dengan demikian, siswa diharapkan selain dapat menguasai aspek satu yakni berupa pemahaman terhadap unsur-unsur pementasan drama, siswa juga bisa menguasai aspek kognitif yang lain yang tingkatannya lebih tinggi. Penguasaan aspek tersebut yakni diwujudkan dengan menulis naskah teks sandiwaranya boneka. Selain dapat mengukur kemampuan kognitif tingkat tinggi, kemampuan menulis teks drama juga salah satu kegiatan pembelajaran yang melibatkan keterampilan bahasa para siswa.

b. Pengukuran Ranah Psikomotorik

Pengukuran ranah psikomotorik yakni berkaitan dengan apa yang ditampilkan oleh siswa menggunakan indera-indera dalam tubuh mereka. Ranah ini terbagi ke dalam empat aspek (Widharyanto, 2008: 3) yakni sebagai berikut.

1) Peniruan

Aspek ini menuntut kemampuan untuk melakukan kegiatan-kegiatan sederhana dan sama persis dengan yang dilihat atau diperhatikan sebelumnya. Kata kerja operasionalnya mengaktifkan, menggabungkan, mengatur, mengumpulkan, memperkecil, mengubah, memposisikan, dan sebagainya.

2) Manipulasi

Manipulasi yakni kemampuan melakukan kegiatan-kegiatan sederhana yang belum pernah dilihat tetapi berdasarkan pada pedoman atau petunjuk. Aspek ini menggunakan kata kerja operasional seperti: mengoreksi,

mendemonstrasikan, merancang, memperbaiki, mengidentifikasi, mengisi, menempatkan, memanipulasi, mereparasi, mencampur, dan sebagainya.

3) Artikulasi

Aspek ini berhubungan dengan kemampuan melakukan kegiatan yang kompleks dengan ketepatan mengalihkan, menggantikan, memutar, mengirim, memindahkan, mendorong, memproduksi, mencampur, mengoperasikan, mengemas, membungkus, dan sebagainya.

4) Otomatisasi

Otomatisasi adalah kemampuan melakukan kegiatan secara reflek atau otomatis dengan kata kerja operasional sebagai berikut.: menggunakan, mensketsa, mempertajam, membentuk, menempelkan, melonggarkan, dan sebagainya.

Berdasarkan keempat aspek psikomotorik yang terurai di atas, aspek yang termasuk dalam pengukuran psikomotorik dari hasil pentas atau mendemonstrasikan pementasan sandiwara boneka adalah aspek manipulasi. Hal ini sesuai dengan salah satu kata kerja operasional yang terdapat pada aspek manipulasi yakni kata mendemonstrasikan. Penilaian kemampuan psikomotorik diambil dari kemampuan siswa mendemonstrasikan sandiwara boneka sehingga menjadi bahan menyimak yang menarik untuk ditampilkan di depan teman-teman mereka. Penilaian ini digunakan untuk menemukan salah satu jawaban pada rumusan masalah nomor 2 yakni "Bagaimana hasil penerapan media boneka tongkat dalam pembelajaran di kelas dari segi kemampuan psikomotorik dengan melibatkan keterampilan berbahasa siswi-siswi kelas XI IPS SMA Stella Duce 2

Yogyakarta?” Keterampilan yang digunakan pada aspek ini adalah keterampilan berbicara. Jadi, melalui penilaian kemampuan psikomotorik yang diambil dari pementasan sandiwara boneka tongkat, diharapkan hasil akhirnya dengan menerapkan media boneka tongkat siswa dapat mengembangkan keterampilan berbicara. Karakteristik yang diukur dapat dilihat pada lampiran RPP.

c. Pengukuran Ranah Afektif

Pengukuran ini meliputi respon atau sikap mereka dalam menanggapi pelajaran di kelas. Misalnya aspek yang dapat diukur yakni dari sikap kepercayaan diri, keberanian, kedisiplinan, dan kerjasama. Ranah ini terbagi dalam empat klasifikasi (Widharyanto, 2008: 3), yakni sebagai berikut.

1) Menerima

Aspek ini memperlihatkan kemampuan memberikan reaksi terhadap nilai-nilai yang disodorkan. Kata kerja operasional yang digunakan yakni, memilih, mengikuti, memberi, menganut, mematuhi, meminati, dan sebagainya.

2) Merespon

Merespon yakni kemampuan menikmati atau menerima nilai, norma, serta objek yang berestetik. Kata kerja operasionalnya seperti, menjawab, mengajukan, menyenangkan, menyambut, mendukung, menyetujui, menolak, dan sebagainya.

3) Menilai

Kemampuan menilai dari segi baik-buruk, adil tidak adil, indah tidak indah terhadap suatu objek dengan kata kerja operasional: meyakini, mengimani, menyumbang, menekankan, memperjelas, memprakasai, dan sebagainya.

4) Menghayati

Aspek ini menekankan kemampuan menerapkan atau mempraktikkan nilai, norma, etika, dan estika dalam perilaku sehari-hari. Hal ini nampak dalam kata kerja operasional seperti: mengubah perilaku, melayani, berakhlak mulia, mempengaruhi, membuktikan, memecahkan, dan sebagainya.

Penjabaran beberapa tingkat klasifikasi yang terdapat dalam ranah afektif di atas mengidentifikasi pengukuran afektif yang terdapat dalam penelitian ini masuk dalam klasifikasi menerima. Hal ini sesuai dengan kata kerja operasional yang ada dalam aspek tersebut yaitu memilih, mengikuti, mematuhi, dan meminati. Kata kerja operasional 'memilih' terlihat dalam aspek sikap kerjasama yang ditunjukkan dalam memilih karakter boneka yang mereka mainkan, memilih cerita sebagai kerangka untuk membuat teks drama. Kata kerja operasional 'mengikuti' berhubungan dengan aspek penilaian kepercayaan diri. Hal itu saling berhubungan karena sikap siswa yang tampil dengan percaya diri membuktikan siswa tersebut mempunyai minat mengikuti pelajaran. Kata operasional 'mematuhi' dapat terlihat dalam aspek sikap kedisiplinan. Ketika siswa dapat mematuhi peraturan dan kesepakatan yang sudah dibuat maka siswa itu menunjukkan sikap kedisiplinan. Kata kerja operasional yang terakhir yakni 'meminati'. Siswa yang berminat mengikuti pembelajaran dalam penelitian pasti akan berani untuk mencoba sesuatu hal yang baru, misalnya dengan tampil pentas sandiwara boneka tongkat dengan keberanian. Sikap-sikap yang mereka tujukan tersebut nantinya dapat menjawab rumusan masalah nomor tiga, yakni, "Bagaimana hasil penerapan media boneka tongkat dalam pembelajaran di kelas

dari segi kompetensi afektif siswi-siswi kelas XI IPS SMA Stella Duce 2 Yogyakarta dalam mengikuti pelajaran menyimak?”. Pengukuran aspek ini terlihat dalam sikap-sikap yang mereka tunjukkan selama proses pembelajaran. Tolak ukur penilaian itu sesuai dengan kriteria-kriteria sikap seperti yang dijabarkan di atas sehingga diharapkan motivasi siswa ketika mengikuti pelajaran terlihat meningkat.

8. Motivasi

Motivasi merupakan perubahan dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Adanya tujuan yang jelas dan disadari akan mempengaruhi kebutuhan yang akan dicapai dalam pembelajaran dan ini akan mendorong motivasi. Motivasi sangat dibutuhkan dalam pembelajaran karena sangat berpengaruh dalam menentukan tingkat berhasil atau gagalnya perbuatan belajar murid (Hamalik, 2001:158-161). Motivasi menjadi sangat berpengaruh untuk mencapai tujuan khususnya dalam mencapai keberhasilan dalam pembelajaran karena motivasi mempunyai beberapa fungsi yakni sebagai berikut: (a) mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. (b) motivasi berfungsi sebagai pengarah, dan (c) motivasi berfungsi sebagai penggerak (Hamalik, 2001:161). Oleh karena itu, keberhasilan ini sangat bergantung pada cara mengajar guru dan usahanya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa serta usaha menciptakan disiplin di dalam kelas.

Berdasarkan jenisnya motivasi terbagi menjadi dua yakni, (1) motivasi intrinsik dan (2) motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul dari dalam siswa sendiri, misalnya keinginan untuk mendapatkan keterampilan

tertentu. Oleh karena itu diperlukan pengajaran bermotivasi yang menuntun kreativitas dan imajinasi dari guru untuk mencapai tujuan tersebut. Selain itu teknik dan proses mengajar yang bervariasi sangat efektif untuk memelihara motivasi siswa. Cara mengajar yang bervariasi tersebut menimbulkan situasi menyenangkan seperti halnya bermain dengan alat permainan yang berlainan (Hamalik, 2001:165). Adapun motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari luar situasi belajar, seperti angka, ijazah, hadiah, sarkasme (persaingan negatif) dan hukuman (Hamalik, 2001:163).

9. Pendekatan Integratif dan Metode Simulasi (*role play*) untuk Mencapai Kompetensi Dasar

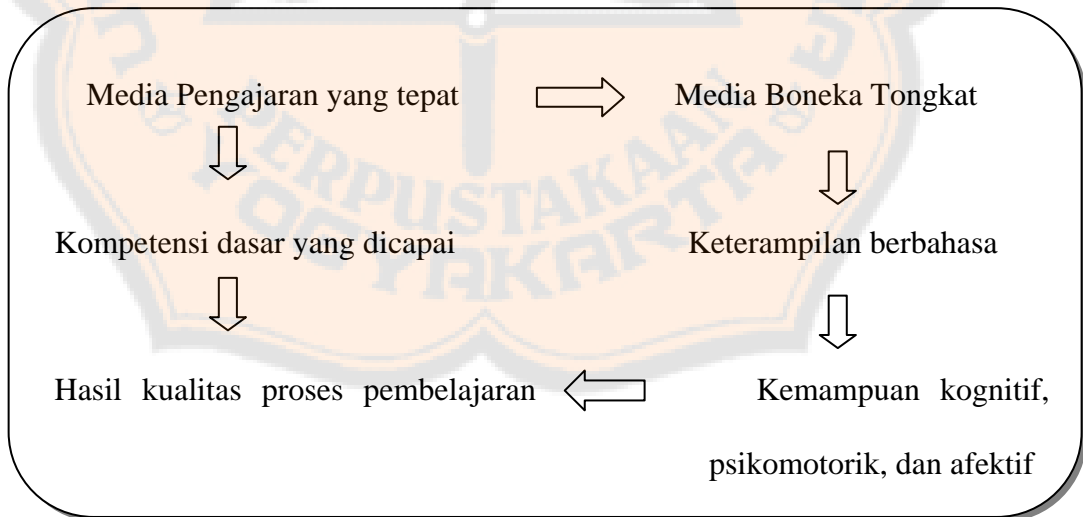
Pendekatan integratif menggunakan pandangan *whole language*, yakni bahasa itu utuh, bulat, dan lengkap. Prinsipnya adalah keterpaduan itu harus sesuai dengan penggunaan bahasa dalam komunikasi yang senyatanya. Ketika seseorang berbicara, dia membutuhkan penyimak, ketika seorang menulis, dia membutuhkan pembaca. Ketika dia berbicara dan menulis, dia menggunakan kalimat dan kosa kata (Widharyanto, 2009: 13-14).

Pembelajaran untuk kompetensi dasar menyimak drama ini juga menggunakan pendekatan integratif. Alasan menggunakan pendekatan integratif yakni karena indikator yang akan dicapai dalam kompetensi dasar ini meliputi perpaduan dari empat keterampilan berbahasa. Perpaduan tersebut yakni ketika siswi ingin menyimak drama, maka harus ada siswa yang menjadi pembaca teks naskah drama dengan menggunakan alat peraga boneka. Ketika pembaca memerankan perannya dalam sandiwara boneka dia berbicara menggunakan kosa

kata dan si penyimak harus menjawab pertanyaan dengan menuliskan jawabanya pada lembar LKS.

Metode Simulasi yakni kegiatan meniru atau berpura-pura melakukan aktivitas kegiatan tertentu. Simulasi bertujuan untuk melatih keterampilan tertentu dan memperoleh pemahaman suatu konsep, dapat juga untuk memecahkan suatu masalah. Bentuk simulasi yakni terdiri dari *role playing*, psikodrama, sosiodrama dan permainan (Hasibuan, 1986:27). Hubungan antara metode simulasi dengan penelitian yang dilaksanakan yakni berkaitan dengan sandiwara boneka tongkat. Metode simulasi akan tampak ketika siswa diminta untuk memainkan sandiwara boneka tongkat sebagai bahan simakan mereka dalam mengidentifikasi dan memahami unsur-unsur pementasan drama.

D. Kerangka Berpikir



Dari gambar bagan di atas dapat diuraikan sebagai berikut:

Ide pemikiran penilitan ini berawal dari media pengajaran yang dianggap siswi-siswi SMA Stella Duce 2 yang sudah biasa dan membosankan untuk penyampaian kompetensi dasar menyimak sebuah pementasan drama. Selain itu, pembelajaran menyimak dihadapkan pula pada beberapa kendala teknis yang datang tiba-tiba atau tidak diduga. Dari masalah tersebut berdampak pada proses pembelajaran di kelas yang menjadi kurang aktif dan cenderung tidak memperhatikan pelajaran/bahan yang mereka simak. Hal ini mengakibatkan pula hasil pembelajaran siswa yang kurang maksimal.

Masalah-masalah dalam pengajaran menyimak sastra tersebut, khususnya mengenai hasil identifikasi unsur-unsur pementasan drama yang masih kurang di kelas XI IPS, memunculkan ide untuk memperbaikinya. Cara untuk memperbaiki kompetensi siswa tersebut yakni dengan mengganti media yang digunakan dalam mencapai kompetensi dasar tersebut. Media yang digunakan sebelumnya akan diganti dengan media boneka tongkat. Penelitian ini akan meneliti lebih jauh apakah penggunaan media boneka tongkat berhasil meningkatkan kemampuan menyimak siswa dengan menerapkan kemampuan kognitif, psikomotorik dan kompetensi afektif mereka dalam pembelajaran pemahaman pementasan drama.

Tujuan utama dari kompetensi dasar yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi pementasan drama. Sarana pengidentifikasiannya yakni dengan menyimak sandiwara boneka. Namun, tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa dalam kegiatan belajar kali ini tidak hanya menyangkut kemampuan menyimak saja tetapi juga melibatkan beberapa keterampilan

berbahasa yang lain. Cara untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan pendekatan integratif dan metode simulasi.

Tujuan menggunakan pendekatan integratif dan metode simulasi dalam kegiatan belajar ini agar siswa mampu melibatkan seluruh keterampilan berbahasanya. Jadi, dari kegiatan belajar mengajar menggunakan pendekatan dan metode tersebut siswa tidak hanya dapat mencapai kompetensi dasar yang ditentukan tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan berbahasa lainnya. Keterampilan bahasa yang dapat dikembangkan antara lain keterampilan berbicara dengan mempraktekkan lakon boneka. Keterampilan membaca yakni dengan membaca naskah yang sudah disediakan dengan intonasi dan ekspresi bicara yang tepat dan diminta untuk mengembangkan ide cerita dalam teks drama. Keterampilan menulis, dengan merangkum cerita yang telah di simak dan menulis teks drama yang akan ditampilkan bersama kelompoknya.

Pembelajaran yang melibatkan beberapa keterampilan berbahasa ini nantinya akan dinilai dengan mencakup tiga aspek ranah kemampuan yakni aspek kemampuan kognitif baik rendah ataupun kognitif tingkat tinggi. Aspek kemampuan Psikomotorik dan aspek afektif. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan tidak hanya memperbaiki kualitas kemampuan kognitif siswa dalam hal mengidentifikasi dan memahami pementasan drama. Namun, dapat juga memulihkan kualitas pembelajaran di kelas secara utuh dan sebaiknya menjadi dorongan siswa untuk lebih bersemangat dalam belajar di kelas.

Keterkaitan antara media pengajaran boneka tongkat, keterampilan berbahasa dan aspek-aspek ranah kemampuan kognitif, psikomotorik dan afektif merupakan hubungan variabel bebas dan variabel terikat. Media pengajaran boneka tongkat adalah variabel bebasnya. Sedangkan variabel terikatnya yakni keterampilan berbahasa dan tiga ranah kemampuan. Kedua variabel terakhir disebut variabel terikat karena kehadiran variabel tersebut dipengaruhi oleh adanya penggunaan media boneka tongkat dalam pembelajaran di kelas. Penggunaan boneka tongkat di kelas melibatkan keterampilan berbahasa seperti berbicara, membaca, menulis dan yang paling utama adalah kegiatan menyimak. Berdasarkan penggunaan boneka yang melibatkan keterampilan berbahasa tersebut pada akhirnya dapat dilihat seberapa jauh peningkatan kemampuan kognitif, psikomotorik dan afektif mereka.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian-uraian di atas, kita dapat mengetahui pemecahan masalah sehingga hipotesis tindakan dari penelitian ini adalah:

Penggunaan media boneka tongkat untuk pembelajaran menyimak pementasan drama dapat meningkatkan kemampuan menyimak siswa khususnya dalam memahami dan mengidentifikasi dialog pementasan drama. Media tongkat ini dapat meningkatkan kemampuan menyimak karena media ini tidak menimbulkan dampak yang negatif seperti motivasi belajar turun, mati listrik, sering terjadi kesalahan teknis, dan lain-lain. Media ini bahkan berdampak positif karena selain kegiatan belajar menjadi menyenangkan, pembelajaran ini

melibatkan keterampilan berbahasa mereka yang berpengaruh pada kemampuan psikomotorik yang semakin terasah dan kompetensi afektif mereka yang semakin baik di kelas. Jadi, pembelajaran dengan menggunakan media boneka tongkat ini dapat meningkatkan kemampuan menyimak para siswi terutama dari segi kemampuan kognitif, di samping itu dari kemampuan psikomotorik dan kompetensi afektifnya.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru yang bisa sekaligus sebagai peneliti di kelasnya. Menurut Hopkins (Muslich, 2009: 8). PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan penulis ini bersifat kolaboratif, yakni bekerjasama dengan guru.

B. Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan di SMA Stella Duce 2 Yogyakarta, yang beralamat di Jalan Dr. Sutomo 16, Yogyakarta. Alasan peneliti mengambil lokasi penelitian di SMA tersebut karena peneliti pernah melakukan praktik mengajar di SMA itu, dari situ peneliti menemukan masalah-masalah yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Selain itu, peneliti sudah mengetahui karakteristik kelas di SMA tersebut sehingga memudahkan peneliti untuk berinteraksi dan bekerja sama dalam menggali dan memecahkan masalah yang akan diteliti ini.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yakni populasi siswa kelas XI IPS. Populasi adalah keseluruhan anggota subjek penelitian yang mempunyai kesamaan karakteristik. (Nurgiantoro, 2004: 20). Populasi yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yakni siswa kelas XI IPS semester ganjil, SMA Stella Duce 2 Yogyakarta tahun ajaran 2011/2012 karena berdasarkan data awal kemampuan menyimak khususnya dalam mengidentifikasi unsur-unsur pementasan drama, hasilnya masih kurang. Rincian jumlah siswa Kelas XI IPS yakni sebagai berikut.

Tabel 3.1
Daftar Jumlah Populasi

Kelas	Jurusan	Jumlah Siswi
XI	IPS 1	26
	IPS 2	27
	IPS 3	28

D. Sumber Data

Data pertama diambil dari hasil pekerjaan siswa pada lembar kerja siswa yang sudah disediakan penulis dan guru. Data kedua menggunakan angket atau kuesioner untuk refleksi dari siswa. Data ketiga dari catatan pribadi penulis dan lembar observasi oleh guru dan penulis.

E. Teknik dan Alat Pengumpul Data

Data penelitian dikumpulkan dan disusun melalui teknik pengumpulan data meliputi: sumber data, jenis data, teknik pengumpulan data dan instrumen yang digunakan. Hal ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.2
Daftar Teknik dan Alat Pengumpulan Data

No	Sumber Data	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen
1	Siswa	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa yang dapat menjawab soal post test. - Refleksi pribadi dari siswa 	<ul style="list-style-type: none"> - Melaksanakan tes tertulis - Mengisi angket 	<ul style="list-style-type: none"> - Soal tes - Angket
2	Guru	Hasil wawancara, menjawab kolom observasi, mengamati reaksi dan kegiatan siswa di kelas.	Melakukan observasi	Pedoman observasi
3	Penulis	Catatan harian/refleksi	Menulis setiap kejadian yang berhubungan dengan penelitian dan melakukan observasi	Buku harian, Pedoman Observasi

F. Analisis Data

Analisis data untuk penelitian tindakan kelas pada dasarnya dilakukan melalui diskusi tentang kriteria, ruang lingkup penelitian serta tingkah laku yang terlihat (Kusumah, 2009:83). Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan dua macam. Teknik pertama, yang digunakan untuk mengukur kemampuan menyimak dalam mengidentifikasi dan memahami pementasan drama yakni menggunakan indikator keberhasilan dengan uji statistiknya adalah uji t. Teknik yang kedua yang digunakan untuk mengetahui hasil penerapan media boneka tongkat dari segi kemampuan psikomotorik dan kompetensi afektif yakni menggunakan nilai rata-rata per kelas di setiap aspeknya. Uji statistiknya dengan menggunakan uji t pada data kemampuan psikomotorik, untuk kemampuan efektifnya tidak menggunakan uji statistik karena data yang diperoleh bukan merupakan skor tetapi skala.

Analisis data untuk mengetahui indikator keberhasilan menyimak dan mengidentifikasi pementasan drama oleh siswa diperoleh dengan tes. Hasil tes diolah menggunakan dua rumus. Rumus pertama menggunakan frekuensi tingkat ketuntasan tiap kelas, kemudian dianalisis menggunakan rumus uji t.

Rumus pertama dimaksudkan untuk mengetahui besarnya persentase siswa yang lulus berdasarkan KKM. Persentase tingkat keberhasilan pada tiap siklus sesuai dengan pedoman yang sudah direncanakan. Rumus yang akan digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan yakni sebagai berikut:

$$NP = \frac{\text{Jumlah siswa yang lulus KKM}}{\text{Jumlah seluruh siswa tiap kelas}} \times 100$$

Keterangan: NP = Nilai Persentase

100 = Bilangan tetap

Rumus ini digunakan untuk menganalisis indikator keberhasilan tiap kelas yang mencapai KKM dari data kemampuan kognitif. Langkah selanjutnya, hasil kognitif siswa ditafsirkan dalam kriteria sebagai berikut (Purwanto, 2008:203)

Tabel 3.3
Daftar Tafsiran Nilai Kemampuan Kognitif

No	Tingkat Kemampuan	Nilai Huruf	Predikat
1	86-100%	A	Sangat Baik
2	76-89%	B	Baik,
3	60-75%	C	Cukup
4	55-59%	D	Kurang
5	≤- 54%	E	Sangat kurang

Langkah berikutnya menganalisis data menggunakan uji statistika yakni uji t. Uji t yang digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian tindakan kelas ini menggunakan rumus uji t sampel berpasangan. uji t ini digunakan untuk membandingkan rata-rata dua variabel dalam satu kelompok.. Syarat data itu dapat diuji menggunakan uji t sampel berpasangan jika perbedaan rata-rata data itu berdistribusi normal, dan mempunyai varian data yang sama (Sarwono, 2009:134). Oleh karena itu sebelum data itu diuji menggunakan uji t, terlebih dahulu dites menggunakan uji Normalitas dan uji Homoskedasitas . Tujuan uji Normalitas adalah ingin mengetahui apakah distribusi normal, yakni distribusi data dengan bentuk lonceng. Data itu normal atau tidak bisa dilihat pada hasil

output signifikan menurut *kolmogorov-smirnov*^a. Kriterianya yakni jika Signifikansi (SIG) pada hasil *outputnya* >0,05, maka data berdistribusi normal. Jika angka signifikansi <0,05, maka data itu tidak normal (Santosa,2002:34-36). Begitu pula dengan uji Homoskedasitas yang bertujuan untuk mengetahui apakah variansnya sama, kriteria penilaiannya juga hampir sama dengan uji Normalitas.

Sugiono (2008:96) menyatakan bahwa untuk mengetahui atau menghitung Uji t dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut, (1) menghitung jumlah rata-rata deviasi, (2) menghitung varian, (3) menghitung harga t, (4) melihat harga t tabel, (5) menggambar kurva, (6) meletakkan kedudukan t hitung dan t tabel dalam kurva yang telah dibuat, (7) membuat keputusan pengujian hipotesis.

Uraian di atas dituliskan bahwa untuk menghitung uji t, harus diketahui terlebih dahulu varian(S²). Rumus rata-rata deviasi dan varian adalah sebagai berikut.

$$\bar{X}_d = \frac{\sum d}{n}$$

$$S^2 = \frac{n(\sum d^2) - (\sum d)^2}{n(n-1)}$$

Keterangan:

\bar{X}_d = rata-rata deviasi

$\sum d$ = jumlah deviasi (nilai sebelum – nilai sesudah)

S² = varian

n = jumlah sampel

setelah diketahui simpangan baku (s), selanjutnya adalah menghitung nilai t, yaitu dengan rumus

$$t = \frac{\bar{X}_d}{S_d : \sqrt{n}}$$

prosedur dalam mencari nilai t tabel dilakukan dengan mencari derajat kebebasan dengan rumus n-1 dan taraf signifikan atau taraf kesalahan 0,05.

Analisis data kedua yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah mengenai hasil penerapan media boneka tongkat dari segi kemampuan psikomotorik dan kompetensi afektif yakni dengan menggunakan penghitungan nilai rata-rata per kelas pada setiap aspeknya. Berikut ini rumus nilai rata-rata yang digunakan.

$$\bar{X} = \frac{\text{Jumlah skor suatu aspek setiap kelas}}{\text{Jumlah siswa}}$$

Data yang dianalisis dengan menggunakan rumus di atas berasal dari hasil observasi atau pengamatan guru dan penulis. Penilaian psikomotorik berguna untuk melihat penerapan media bonekat tongkat dalam proses pembelajaran dengan melibatkan beberapa keterampilan bahasa siswa. Aspek yang dinilai antara lain: a) lafal, b) intonasi, c) kelancaran, d) mengembangkan kosa kata dalam dialog, dan e) gaya pengucapan (lihat lampiran 2). Indikator penilaian ini berdasarkan kombinasi atau modifikasi penilaian tes kemampuan berbicara dari (Jakobovits dan Gordon via Nurgiantoro, 2009:290). Apabila skor yang dicapai antara 20-18 berarti siswa dapat melakukan indikator tersebut dengan sangat baik-sempurna. Kriteria penelian yakni jika siswa mendapat skor antara 17-15

berarti cukup-baik, 14-12 sedang-cukup, dan 11-5 artinya masih sangat-kurang. Kriteria penilaian ini didasarkan (hasil modifikasi Nurgiantoro via Hartifield dkk, 2009:307). Penilaian afektif yakni untuk melihat hasil dari penerapan media boneka tongkat terhadap sikap siswa ketika mengikuti pembelajaran di kelas. Sikap yang dinilai yakni percaya diri, keberanian, kedisiplinan dan kerjasama. Rentang nilai menggunakan skala 1-4 dengan kriteria:1=Kurang, 2=Cukup, 3=Baik, 4= Sangat Baik. Selain itu, observasi dapat dianalisis juga menggunakan angket refleksi siswa dan guru (selengkapnya lihat lampiran 2 di rubrik penilaian).

Penghitungan juga dilakukan dengan menggunakan nilai rata-rata skor setiap kelas dari ketiga kemampuan tersebut untuk mengetahui perbandingan persentase peningkatan kemampuan kognitif, psikomotorik dan afektif. Rumus yang digunakan yakni sebagai berikut.

$$\text{Nilai Persentase Peningkatan} = \frac{\text{Selisih skor rata-rata tiap kelas}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Hasil kemampuan yang dianalisis selain dari ketiga kemampuan tersebut juga dari kemampuan kognitif tinggi yang berasal dari hasil kerja kelompok menulis dan mengembangkan cerita menjadi sebuah teks drama pementasan drama kelompok. Aspek-aspek yang dinilai yakni organisasi isi, korelevanan/isi, teknik/mekanik penulisan, kreativitas/pemilihan striktur dan kosa kata. Aspek penilaian ini diambil dan dimodifikasi dari hasil tes berbicara (Nurgiantoro, 2009:307). Kriteria penilaian kognitif tingkat tinggi ini menggunakan rentang bobot atau skor (Nurgiantoro, 2009: 207-309) dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 3.4
Kriteria Penilaian Kognitif Tingkat Tinggi

Bentuk Penilaian	Kriteria	Skor
Organisasi Isi	1a. SANGAT BAIK-SEMPURNA: ekspresi lancar, padat, tertata dengan baik, urutan cerita logis.	21-25
	1b. CUKUP-BAIK: kurang terorganisasi tetapi ide utama terlihat, urutan logis tetapi tidak lengkap.	16-20
	1c. SEDANG-CUKUP: urutan dan pengembangan tak logis.	11-15
	1d. SANGAT-KURANG: tidak komunikatif, tidak terorganisir.	5-10
Kerelevanan/isi	2a. SANGAT BAIK-SEMPURNA: sesuai dengan topik cerita, lengkap, namun masih bisa mengembangkannya.	21-25
	2b. CUKUP-BAIK: sesuai topik cerita, masih lengkap tetapi tidak dikembangkan.	16-20
	2c. SEDANG-CUKUP: informasi terbatas, tidak dikembangkan.	11-15
	2d. SANGAT-KURANG: permasalahan belum selesai, tidak ada pengembangan cerita	5-10
Teknik/mekanik Penulisan	3a. SANGAT BAIK-SEMPURNA: menguasai aturan penulisan teks drama, tidak banyak terdapat kesalahan ejaan.	21-25
	3b. CUKUP-BAIK: cukup menguasai penulisan teks drama, hanya beberapa salah ejaan.	16-20
	3c. SEDANG-CUKUP: kurang memperhatikan aturan penulisan teks drama, banyak kesalahan ejaan.	11-15
	3d. SANGAT-KURANG: tidak memperhatikan aturan penulisan dan ejaannya.	5-10
Kreativitas/pemilihan struktur & kosa kata	4a. SANGAT BAIK-SEMPURNA: pilihan kata beragam dengan menggunakan logat masing-masing daerah yang masih bisa dimengerti. Kata-kata yang mengundang tawa atau haru.	21-25
	4b. CUKUP-BAIK: menggunakan kosa kata yang beragam dan ada kekhasannya.	16-20
	4c. SEDANG-CUKUP: kosa kata yang dikembangkan sedikit, penggunaan kosa kata yang ambigu.	11-15
	4d. SANGAT-KURANG: tidak ada kosa kata yang baru, diksinya tidak tepat. Banyak kata kasar/kotor.	5-10

G. Indikator Kinerja

Indikator kinerja adalah suatu kriteria yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan dari kegiatan PTK dalam meningkatkan atau memperbaiki mutu PBM di kelas (Kunandar, 2008: 126). Indikator kinerja untuk penelitian ini adalah sebagai berikut, pertama, nilai rata-rata mata pelajaran sastra Indonesia kelas XI IPS sekurang-kurangnya berhasil tuntas berdasarkan kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yakni 70. Indikator kedua adalah siswa tidak hanya memahami cerita dengan mendengarkan tetapi sekaligus langsung mempraktekkannya dengan melibatkan keterampilan berbahasa mereka yang lainnya dengan menggunakan kemampuan psikomotorik mereka. Indikator ketiga, siswa menjadi lebih antusias mengikuti pelajaran sastra khususnya dalam KD ini. Indikator ini akan terlihat dari kompetensi afektif mereka.

H. Prosedur Penelitian

1. Perencanaan

Perencanaan dalam penelitian ini adalah tahap persiapan sebelum melakukan kegiatan-kegiatan inti di dalam kelas. Perencanaan yang akan dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Peneliti melakukan wawancara dengan guru bidang studi yang sesuai dengan tema penelitian yang diambil. Tujuannya adalah untuk mengetahui lebih dalam masalah pembelajaran yang ada di sekolah tersebut.
- b. Peneliti membagikan angket dengan murid-murid SMA sehubungan dengan teks drama yang akan digunakan dalam penelitian. Hal ini bertujuan untuk

mengetahui minat siswa terhadap teks/materi yang akan digunakan dalam penelitian ini.

- c. Peneliti bekerjasama dengan guru mengadakan kemampuan tes awal.
- d. Menyiapkan langkah-langkah pembelajaran.
- e. Menyiapkan instrumen-instrumen yang akan digunakan.

2. Siklus 1

Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam siklus 1 yakni sebagai berikut.

a. Rencana Tindakan

- 1) Mengidentifikasi jumlah jam dan minggu efektif dalam semester gasal.
- 2) Meminta persetujuan untuk penyusunan silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dibuat peneliti.
- 3) Peneliti membuat dan menyiapkan media yang akan digunakan dalam penelitian. Media yang digunakan adalah boneka tongkat, jadi peneliti harus menyiapkan boneka yang sesuai karakternya dengan teks drama yang akan digunakan.

b. Implementasi

Peneliti atau guru melaksanakan tindakan kelas sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Langkah-langkah yang akan dilaksanakan berdasarkan kompetensi dasar akan dipadukan dengan teori langkah-langkah penggunaan media tongkat dari Soeparno, namun kegiatan akan lebih diperinci lagi dan sedikit dirombak. Berikut ini rincian kegiatannya.

Apersepsi

- 1) ucapan salam dan kabar, pemberian motivasi untuk lebih siap mengikuti pembelajaran, dan mengingat sejenak materi sebelumnya atau mengajak siswa untuk senam mulut agar tidak tegang selama proses kegiatan belajar mengajar.
- 2) Menanyakan macam-macam bentuk drama dan macam-macam boneka.

Kegiatan Inti

- 1) Pra Menyimak
 - a) siswa diminta untuk maju mendemostrasikan sandiwara boneka.
 - b) Siswa mengambil undian untuk mengetahui urutan siapa saja yang maju mempraktekkan sandiwara boneka jika keadaan kelas pasif.
 - c) Siswa mengambil dan membaca teks drama (*reading*) untuk pentas sandiwara boneka namun tidak perlu dihapalkan.
- 2) Menyimak
 - a) Siswa penyimak mempersiapkan alat tulis dan menerima LKS.
 - b) Siswa penyimak diperbolehkan mendekati panggung agar dapat menyimak dengan jelas sehingga dapat melakukan identifikasi.
 - c) Kelompok yang pentas pertama kali mulai memainkan sandiwara boneka, yang lain menyimak dengan seksama.
 - d) Dilanjutkan kelompok yang lain bergantian pentas sandiwara boneka tongkat.
- 3) Pasca menyimak
 - a) Siswa melengkapi dan mengecek hasil pekerjaan pada LKS-nya.
 - b) Siswa mengisi lembar refleksi.

Kegiatan Akhir

Siswa didampingi guru bersama-sama membuat rangkuman/kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang sudah dilaluinya/merefleksikan nilai-nilai serta kecakapan hidup yang bisa dipetik dari pembelajaran.

c. Observasi

Peneliti dalam tahap ini melakukan pengamatan terhadap keseluruhan aktivitas siswa di dalam kelas. Mulai dari mengamati tingkah laku mereka, reaksi para siswa ketika ada tugas dari guru, dan suasana belajar mengajar di kelas. Selain itu peneliti juga membuat catatan harian tentang proses kegiatan penelitian tindakan kelas tersebut.

d. Refleksi

Peneliti melakukan refleksi bersama guru terhadap kegiatan pembelajaran yang baru saja dilaksanakan. Refleksi yang dilakukan adalah mendeskripsikan secara rinci kegiatan pembelajaran yakni keaktifan siswa di kelas, kendala-kendala yang dialami dan hasil penilaian dari tes tersebut. Peneliti juga mendapat saran atau tanggapan dari guru dari proses kegiatan yang telah berlangsung.

2. Siklus 2

a. Rencana Tindakan

- 1) Peneliti membuat rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Revisi merupakan hal yang paling utama pada bagian awal silabus kedua ini. Rencana pembelajaran yang dilakukan juga dengan pertimbangan guru mata pelajaran yang bersangkutan, seperti pada siklus I.
- 2) Peneliti menyusun kembali silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran.

- 3) Peneliti menyiapkan teks/media baru yang lebih mendukung di siklus II sehingga diharapkan pada siklus II, hasil yang diperoleh dapat maksimal.
- 4) Peneliti menyiapkan LKS kembali.

b. Implementasi

Kegiatan sesuai dengan RPP yang dibuat seperti yang dijabarkan dalam kegiatan di siklus 1 hanya berbeda pada teks drama yang digunakan karena ditulis oleh siswa sendiri bersama kelompoknya.

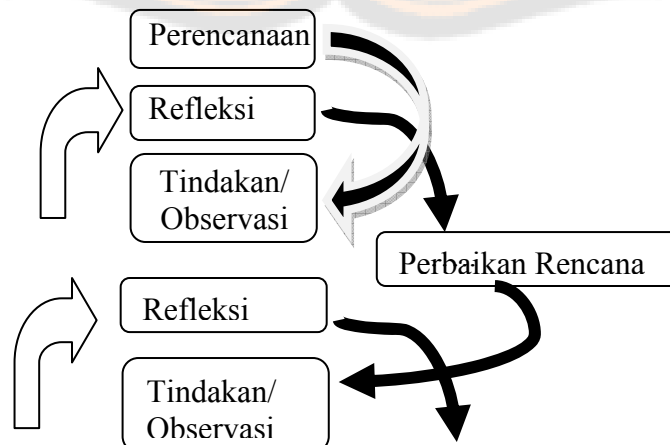
c. Observasi

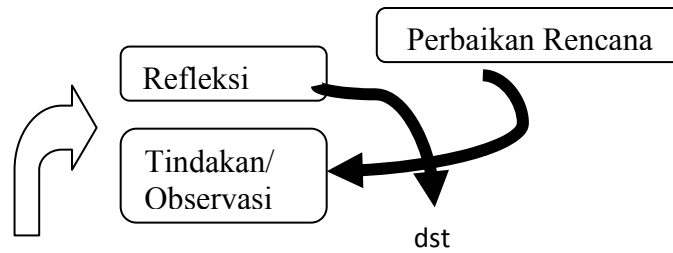
Peneliti melakukan pengamatan kembali terhadap siswa-siswa di kelas, dan mengevaluasi hasil tes mereka dan aktivitas psikomotorik dan afektif yang mereka lakukan di kelas.

d. Refleksi

Peneliti melakukan refleksi bersama guru, mendiskusikan kekurangan dan kelebihan tindakan kelas pada siklus II ini. Apakah masih ada halangan atau kesulitan di siklus II. Berdasarkan hasil diskusi peneliti dapat memperoleh saran/masukan dari guru.

Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan siklus dari tahap-tahap model Hopkins. Berikut ini gambaran tahap-tahapnya.





Gambar 3.1 Spiral Tindakan Kelas
Model Hopkins (Arikunto,2006:105)

Hasil yang diharapkan dari setiap siklus di atas, akan lebih jelas tergambar dalam tabel 3.3 tahapan Siklus-siklus, di bawah ini:

Tabel 3.5
Tahapan Siklus-siklus

Tahapan Siklus	Media yang digunakan	Tingkat Pemahaman	Indikator Ketercapaian
Pra Siklus (Oleh guru, pada bulan September 2011)	Video	<ul style="list-style-type: none"> - Pemahaman cerita drama lewat rekaman video - Memahami dialog dalam drama - Standar nilai KKM yang harus dicapai yakni 70 - Hasil yang dicapai oleh kelas XI IPS masih kurang baik, hanya beberapa saja yang mencapai nilai di atas KKM. - Kelas XI IPS 1 yang mencapai KKM sebesar 11,52% - Kelas XI IPS 2 = 3,7% - Kelas XI IPS 3= 3,57% 	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan tokoh, peran, dan wataknya dari drama yang disimak • Menentukan konfliknya dengan menunjukkan bukti data yang mendukung. • Menentukan tema drama yg disimak disertai alasan-alasannya/ • Menentukan pesan atau amanat yang bisa dipetik disertai dengan bukti data yang mendukung
Siklus 1	Boneka Tongkat	<ul style="list-style-type: none"> - Pemahaman cerita drama lewat pementasan sandiwara boneka - Pementasan dapat di lihat, didengar 	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan tokoh, peran, dan wataknya dari drama yang disimak • Menentukan konfliknya dengan menunjukkan bukti data yang

		<p>bahkan diperagakan sendiri oleh sebagian siswa yang ditunjuk oleh guru.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa dapat benar-benar paham cerita karena kemungkinan terjadi kendala teknis sangat kecil. - Siswa diharapkan dapat mencapai nilai KKM yakni 70 sebanyak $\geq 50\%$ 	<p>mendukung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menentukan tema drama yang disimak disertai alasan-alasannya • Menentukan pesan atau amanat yang bisa dipetik disertai dengan bukti data yang mendukung • Siswa dapat menceritakan kembali atau memperagakan sandiwira drama tersebut dengan menggunakan boneka
Siklus 2	Boneka Tongkat	<ul style="list-style-type: none"> - Pemahaman cerita drama lewat pementasan sandiwara boneka - Pementasan dapat dilihat, didengar bahkan diperagakan sendiri oleh semua siswa dengan berkelompok. - Siswa dapat benar-benar paham cerita karena kemungkinan terjadi kendala teknis sangat kecil. - Siswa diharapkan dapat mencapai nilai KKM yakni $\geq 70\%$ - Nilai psikomotorik dan afektif siswa dapat dicapai dengan bagus. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan tokoh, peran, dan wataknya dari drama yang disimak • Menentukan konfliknya dengan menunjukkan bukti data yang mendukung • Menentukan tema drama yg disimak disertai alasan-alasannya • Menentukan pesan atau amanat yang bisa dipetik disertai dengan bukti data yang mendukung • Siswa dapat menulis cerita drama dengan dialog-dialog yang mereka rangkai sendiri. • Siswa dapat berlatih berbicara dengan memperagakan sandiwara drama menggunakan boneka dari dialog drama yang mereka buat sendiri.

Berdasarkan hasil tabel indikator ketercapaian pada setiap siklusnya, diketahui presentase ketuntasan nilai berdasarkan KKM pada pra siklus hanya berkisar 11% ke bawah. Hal ini menandakan bahwa dalam kegiatan menyimak pada pra siklus dengan menggunakan media video menjadi kurang efektif karena hampir nilai siswa tidak tuntas. Penyebab utama dari masalah tersebut bisa dipengaruhi oleh beberapa hal: (1) penekanan pembelajaran materi menyimak dalam pembelajaran sastra di kelas masih kurang, (2) siswa tidak dapat menangkap dialog-dialog tokoh pada video pementasan padahal unsur mengidentifikasi dan memahami dialog tokoh adalah poin utama dalam kompetensi dasar ini, (3) sering terjadi kendala teknis ketika menggunakan media yang digunakan sehingga menurunkan minat atau motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Kendala tersebut biasanya kualitas gambar dan suara video yang diputar tidak jelas, *viewer* macet, ataupun mati listrik.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan di SMA Stella Duce 2 Yogyakarta, dengan alamat Jalan Dr. Sutomo 16 Yogyakarta. Sekolah ini terletak di pusat kota, namun jauh dari kebisingan. Oleh karena itu, sekolah ini sangat nyaman digunakan untuk kegiatan proses belajar mengajar. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas XI IPS 1,2, dan 3 dengan 2 siklus untuk masing-masing kelasnya. Siklus I untuk kelas XI IPS 1 yaitu tanggal 10 Oktober 2011, kelas XI IPS 2 tanggal 3 dan 7 Oktober 2011, dan kelas XI IPS 3 tanggal 12 Oktober 2011. Siklus II untuk kelas XI IPS 1 berlangsung pada tanggal 24 Oktober 2011, kelas XI IPS 2 tanggal 21 dan 24 Oktober 2011, kelas XI IPS 3 pada tanggal 26 Oktober 2011. Jumlah populasi yang ikut dalam penelitian ini adalah 81 siswa dengan rincian, 26 siswa dari kelas XI IPS 1, 27 siswa dari kelas XI IPS 2, dan 28 siswa dari kelas XI IPS 3.

Penelitian ini selain melibatkan siswa juga melibatkan peran serta guru di kelas. Guru dan peneliti bersama-sama mencari pemecahan masalah untuk meningkatkan kegiatan menyimak di sekolah tersebut khususnya di kelas XI IPS. Peneliti di sini bertugas untuk mengamati dan mengevaluasi hasil pembelajaran siswa sehingga dapat menentukan langkah dan cara yang baru untuk memperbaiki hasil dari siklus sebelumnya.

Penelitian mengenai kegiatan menyimak ini menggunakan boneka tongkat sebagai medianya. Alasan menggunakan boneka tongkat agar kegiatan menyimak di kelas tidak pasif, sehingga siswa dapat aktif di kelas. Diharapkan dengan penerapan media boneka tongkat dalam pembelajaran ini, siswa tidak hanya menyimak sandiwara boneka tetapi juga dapat praktek tampil sandiwara boneka. Ketika tampil berpentas, hal itu berarti siswa harus aktif dan menggunakan keterampilan berbahasa mereka yang lainya, seperti berbicara dan membaca. Adapun penjelasan pelaksanaannya akan diuraikan berikut ini.

1. Siklus I

a. Perencanaan

Sebelum melakukan tindakan kelas siklus I, peneliti bekerjasama dengan guru melaksanakan prasiklus untuk mengetahui kondisi awal kemampuan menyimak siswa kelas XI. Berdasarkan hasil evaluasi, nilai kelas XI IPS masih banyak yang belum tuntas. Setelah pelaksanaan prasiklus, peneliti merencanakan kegiatan untuk memperbaiki kemampuan menyimak kelas XI IPS di siklus berikutnya. Tahap perencanaan ini peneliti mempersiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), media boneka tongkat, dan LKS (lembar kerja siswa).

Media yang digunakan pada waktu prasiklus yakni video pementasan drama. Ketika media tersebut digunakan untuk proses kegiatan menyimak, ternyata ditemukan banyak kendalanya sehingga tidak efisien lagi. Apalagi siswa hanya pasif mendengarkan dan mengidentifikasi unsur-unsur dramanya untuk mengisi LKS. Berbeda dengan kegiatan sebelumnya, pada siklus I media yang digunakan yakni boneka tongkat. Media ini diharapkan selain digunakan untuk

proses kegiatan menyimak namun juga dapat mengasah kemampuan keterampilan berbicara dan keterampilan berbahasa yang lainnya.

Pada siklus I ini guru memberikan arahan dan penyampaian materi sesuai dengan RPP, yang sebelumnya sudah dipersiapkan. Langkah-langkah pembelajaran pada siklus ini yakni sebagai berikut.

Apersepsi

- 1) ucapan salam dan kabar, pemberian motivasi untuk lebih siap mengikuti pembelajaran, dan mengingat sejenak materi sebelumnya.
- 2) Siswa ditanya macam-macam bentuk drama dan macam-macam boneka.

Kegiatan Inti

Pramenyimak

- 3) Beberapa siswa ditawarkan untuk maju mendemostrasikan sandiwara boneka.
- 4) Siswa mengambil undian untuk mengetahui siapa saja yang maju mempraktekkan sandiwara boneka jika keadaan kelas pasif. Undian akan berisi kelompok pementas 1, pementas 2, dan penyimak.
- 5) Siswa pementas mengambil dan membaca teks drama (*reading*) untuk pentas sandiwara boneka.
- 6) Siswa penyimak ikut membantu mempersiapkan panggung kecil dan beberapa boneka yang akan digunakan untuk pentas.

Menyimak

- 7) Siswa penyimak mempersiapkan alat tulis dan menerima LKS.
- 8) Siswa penyimak diperbolehkan mendekati panggung agar dapat menyimak dengan jelas.

- 9) Kelompok pementas pertama mulai memainkan sandiwara boneka sedangkan siswa-siswa yang lain menyimak dengan seksama.
- 10) Kelompok pementas kedua maju untuk pentas memainkan sandiwara boneka.
- 11) Siswa penyimak dan pementas pertama menyimak dan mencatat hal-hal penting untuk mengisi LKS/proses identifikasi.

Pasca menyimak

- 12) Siswa melengkapi dan mengecek hasil pekerjaan pada LKS-nya masing-masing.
- 13) Siswa mengisi lembar refleksi

Kegiatan Akhir

Siswa didampingi guru bersama-sama membuat rangkuman/kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang sudah dilaluinya/merefleksikan nilai-nilai serta kecakapan hidup yang bisa dipetik dari pembelajaran.

b. Pelaksanaan Kegiatan

Sebelum kegiatan siklus I dimulai, peneliti bekerjasama dengan guru telah melakukan tes kemampuan awal di kelas XI, pada pertengahan bulan September 2011. Berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh dari nilai-nilai keseluruhan siswa baik kelas XI IPA dan XI IPS, nilai yang masih sangat kurang memenuhi KKM yaitu kelas XI IPS. Rincian kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada pra siklus yakni sebagai berikut:

- 1) Siswa diminta menyimak video pementasan drama di ruang multimedia
- 2) Siswa menerima lembar LKS
- 3) Siswa mengidentifikasi unsur-unsur pementasan drama

- 4) Siswa menuliskan hasil identifikasi dengan menjawab pertanyaan yang ada di LKS yang sudah dibagikan.
- 5) Siswa melakukan refleksi dan mengumpulkan LKS kepada guru.

Berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi setelah kegiatan prasiklus ternyata penyebab utama hasil tes masih jelek yaitu terletak pada penggunaan media yang mengalami banyak kendala. Salah satunya suara dialog dalam video kurang jelas sehingga mempersulit siswa untuk memahami dan mengidentifikasi unsur-unsur pementasan drama. Oleh karena itu, di siklus I, media menyimak diganti menggunakan media boneka tongkat dengan dialog dan peran tokoh dalam drama dimainkan oleh siswa-siswa sendiri secara langsung di depan teman-temannya.

Pelaksanaan tindakan kelas siklus pertama yaitu pada tanggal 3-12 Oktober 2011, dengan subjek penelitian kelas XI IPS 1-3. Pembelajaran menyimak pementasan drama boneka tongkat mengacu pada RPP (*lihat lampiran 2*) yang telah dibuat sebelumnya. Pada siklus ini murid-murid menyimak drama sandiwara boneka yang dimainkan oleh teman-teman mereka sendiri secara berkelompok dan bergantian. Jadi, ketika tidak sedang bertugas menjadi pementas, mereka menjadi menyimak dan mengidentifikasi dari pementasan kelompok lain. Berikut ini rincian kegiatan siklus I secara rinci:

- 1) Siswa diminta membaca *handout* materi yang telah dibagikan guru.
- 2) Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai langkah-langkah mengidentifikasi unsur-unsur drama dan cara bermain sandiwara boneka tongkat.
- 3) Siswa diminta berkelompok sejumlah 6-7 orang untuk setiap kelompoknya.

- 4) Siswa mengambil undian atau mengajukan sendiri untuk tampil pentas pertama kali.
- 5) Siswa menerima lembaran LKS dan menyiapkan alat tulis, sedangkan guru dibantu murid-murid yang lain mempersiapkan panggung sederhana untuk pementasan sandiwara tersebut.
- 6) Kelompok pertama tampil memainkan sandiwara boneka dengan membaca teks drama dari guru yang ditempelkan di belakang meja, lalu tangan-tangan pementas menggerakkan boneka tongkat sesuai ekspresi dialognya.
- 7) Selama kelompok pementas memainkan sandiwara boneka, siswa yang lainnya menyimak dengan seksama sambil mengidentifikasi unsur-unsur drama yang terdapat dalam cerita sandiwara boneka yang mereka simak.
- 8) Siswa mengisi lembar kerja siswa yang telah dibagikan
- 9) Siswa mengumpulkan LKS yang sudah selesai dikerjakan.

c. Observasi

Pengamatan dilakukan dengan melihat data-data dari catatan setiap kegiatan tindakan kelas berlangsung, proses pengerjaan lembar kerja siswa, dan keaktifan siswa di kelas yang terlihat dari psikomotorik dan afektif siswa. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh penulis dan guru diperoleh data sebagai berikut:

1) Catatan selama proses pembelajaran

Catatan-catatan yang diperoleh selama proses pembelajaran di Siklus I yakni:

- a) Pelajaran dibuka dengan apresepsi yaitu mengucapkan salam dengan penuh semangat, selain itu agar motivasi siswa bangkit.

- b) Tujuan pembelajaran disampaikan dan mengulas sedikit hasil refleksi pada kegiatan kondisi awal.
- c) Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan RPP yang sebelumnya telah dipersiapkan dan kompetensi dasar yang akan dicapai.
- d) Guru memperkenalkan media yang akan digunakan, memberikan arahan dan petunjuk/cara menggunakan media yang akan digunakan tersebut.
- e) Guru memberikan selalu memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika belum jelas dengan aktivitas yang akan mereka lakukan atau ketika mereka mengalami kesulitan.

2) Pengamatan proses pengerjaan LKS

Pengamatan proses pengerjaan LKS dalam penelitian ini dilakukan di tiga kelas karena tiap kelas mempunyai karakter pengerjaan yang berbeda. Faktor lain disebabkan oleh alokasi waktu di salah satu kelas, dimana jam pelajaran Bahasa Indonesia dalam 1 minggu yang hanya terdiri dari 2 jam tersebut terbagi dua jadi, setiap kali pertemuan hanya 1 jam pelajaran. Berikut ini penjelasan yang lebih rinci untuk masing-masing kelas.

Kelas XI IPS 1

- a) Siswa terlebih dahulu menyimak pementasan sandiwara boneka dari kelompok-kelompok lain, dengan sangat antusias apalagi jika karakter tokoh yang dimainkan mengundang gelak tawa.
- b) Selama menyimak siswa mulai mengidentifikasi unsur-unsur drama dengan mencatat hal-hal yang penting dan utama pada kertas kecil/catatan.

- c) Setelah sandiwara boneka selesai ditampilkan oleh semua kelompok, siswa mulai mengerjakan LKS dengan memperhatikan catatan kecil yang telah mereka buat ketika proses kegiatan menyimak berlangsung.
- d) Siswa mengerjakan dengan tekun, bahkan 5-15 menit sebelum bel berbunyi mereka sudah selesai mengerjakan LKS.

Kelas XI IPS 2

- a) Siswa terlebih dahulu menyimak pementasan sandiwara boneka dari kelompok-kelompok lain dengan antusias apalagi jika karakter tokoh yang dimainkan mengundang gelak tawa.
- b) Selama menyimak siswa mulai mengidentifikasi unsur-unsur drama dengan mencatat hal-hal yang penting dan utama pada kertas kecil/catatan, bahkan ada yang langsung mengisi ke LKS karena di kelas ini sekali pertemuan hanya 1 jam jadi memilih menyimak langsung mengidentifikasi dengan mengisi LKS.
- c) Untuk kelompok pementas yang maju pada pertemuan pertama mengerjakan LKS pada pertemuan yang kedua masih di siklus kedua.
- d) Setelah semua kelompok maju dan mengidentifikasi hasil simakan, mereka melakukan refleksi dengan mengisi angket yang telah dibagikan guru.
- e) Waktu pengerjaan LKS, kelas ini mengerjakan dengan cukup tepat waktu, karena di pertemuan pertama hanya 1 jam, beberapa siswa yang belum selesai/belum sama sekali mengerjakan, LKS dikumpulkan pada pertemuan berikutnya.

Kelas XI IPS 3

- a) Siswa terlebih dahulu menyimak pementasan sandiwara boneka dari kelompok-kelompok lain, dengan cukup antusias
 - b) Selama menyimak siswa mulai mengidentifikasi unsur-unsur drama dengan mencatat hal-hal yang penting dan utama pada kertas kecil/catatan.
 - c) Setelah sandiwara boneka selesai ditampilkan oleh semua kelompok, siswa mulai mengerjakan LKS dengan memperhatikan catatan kecil yang telah mereka buat ketika proses kegiatan menyimak berlangsung.
 - d) Siswa mengerjakan dengan LKS dengan tenang, ada beberapa siswa yang masih kebingungan dengan pertanyaan di dalam LKS sehingga guru harus menjelaskan kembali.
 - e) Selesai mengerjakan LKS, siswa langsung mengisi lembar angket refleksi.
- 3) Pengamatan sikap Psikomotorik dan Afektif siswa

Data pengamatan sikap psikomotorik dan afektif diambil dari kegiatan praktek memainkan sandiwara boneka dan sikap mereka selama mengikuti proses pembelajaran. Pengamatan dua aspek tersebut untuk tiap kelasnya juga berbeda karena menyangkut sikap yang ditunjukkan tiap individu siswa di dalam kelas, seperti hasil pengamatan di bawah ini.

Kelas XI IPS 1

- a) Sikap Psikomotorik yang mereka tunjukkan menyangkut keterampilan bahasa yang mereka kuasai misalnya keterampilan berbicara, dan keterampilan membaca. Menurut pengamatan, kemampuan berbicara dengan mengucapkan

dialog-dialog dalam pentas sandiwara boneka cukup baik, namun masih ada beberapa siswa yang suaranya kurang lantang.

- b) Kemampuan psikomotorik yang berkaitan dengan keterampilan membaca teks drama (*reading*). Beberapa siswa masih kurang lancar, dan kurang menghayati peran.
- c) Sikap afektif yang ditunjukkan kelas ini sudah bagus, karena semua siswa mau mengerjakan LKS dan maju memainkan sandiwara boneka dengan cukup percaya diri. Waktu pengembalian hasil identifikasi menyimak pementasan sandiwara boneka juga tepat waktu.
- d) Sikap kerjasama yang ditunjukkan dalam kelompok oleh masing-masing siswa juga bagus, dan teroganisir sehingga tidak terjadi kesalahan dalam mengucapkan dialog sesuai perannya.

Kelas XI IPS 2

- a) Sikap psikomotorik yang ditunjukkan pada kelas ini diperkuat oleh kelompok pertama yang tampil percaya diri dalam memainkan sandiwara boneka.
- b) Penghayatan peran dalam memainkan sandiwara boneka pada kelas ini cukup baik. Namun, suara dari beberapa siswa masih kurang lantang sehingga dapat menghambat proses identifikasi.
- c) Sikap afektif yang ditunjukkan di kelas ini sebagian siswa sudah bagus namun, beberapa juga ada yang masih kurang.
- d) Sikap kerjasama dalam kelompok cukup lumayan bagus, cukup dapat menyatu dalam pementasan.

Kelas XI IPS 3

- 1) Secara psikomotorik kelas ini sudah menampilkan hasil yang baik hanya perlu dikembangkan lebih dalam lagi sehingga bisa tampak sempurna.
- 2) Sikap afektif kelas ini masih kurang. Hal ini terlihat ketika guru menawarkan kelompok mana yang akan maju duluan. Awalnya mereka malu-malu, namun ketika ada satu kelompok yang berani, siswa yang lain berebutan nomor urut untuk berpentas.

d. Refleksi

Setelah melakukan tindakan kelas siklus pertama, peneliti dapat menemukan beberapa hal selama proses kegiatan berlangsung di tiga kelas, berikut ini rinciannya.

Kelas XI IPS 1

- 1) Kendala yang dihadapi di kelas ini pada siklus pertama yakni hanya masalah teknik. Ketika Guru meminta langsung maju ke depan mementaskan drama, kelompok pertama masih sibuk mengatur formasi mereka dan latihan dialog serta berusaha menghapalkannya. Padahal itu tidak perlu dilakukan karena siswa cukup membaca teks drama dibelakang meja/panggung kecil.
- 2) Siswa kurang memperhatikan materi pada *handout* yang sudah dibagikan untuk mengarahkan mereka dalam mengidentifikasi unsur-unsur pementasan drama.
- 3) Beberapa dari siswa masih kurang menguasai dalam penggunaan boneka tongkat.

Kelas XI IPS 2

- 1) Kendala yang dihadapi yakni pertama kali yaitu sikap ketakutan beberapa siswa yang mungkin karena wajah boneka yang sedang ditunjukkan guru mimiknya menyeramkan.
- 2) Siswa masih banyak diberikan motivasi agar aktif di dalam kelas.
- 3) Alokasi waktu pertemuan dalam seminggu yang terbagi menjadi dua kali dengan waktu 45 menit setiap pertemuannya, sehingga kurang menghemat waktu karena harus berulang-ulang menata panggung dan mempersiapkan medianya.

Kelas XI IPS 3

- 1) Kendala yang dihadapi pada kelas ini yakni jumlah siswa yang lebih banyak dengan kelas yang lainnya. Hal itu membuat beberapa murid tidak memainkan peran dalam sandiwara boneka. Sehingga sikap psikomotorik yang mereka tunjukkan tidak optimal .
- 2) Beberapa siswa masih kurang memahami dalam mengidentifikasi unsur-unsur pementasan drama.
- 3) Ketika praktek memainkan sandiwara boneka, beberapa siswa suaranya masih kurang lantang dan percaya diri.

Oleh karena itu, untuk mengatasi kekurangan-kekurangan yang terjadi dalam siklus I tersebut perlu dilakukan beberapa langkah seperti di bawah ini:

- a) Guru harus memberikan instruksi yang jelas dan tegas kepada murid-murid.

- b) Guru harus melakukan apresepasi yang bisa membangkitkan motivasi siswa, sekaligus dapat berguna bagi mereka, misal dengan mengajak siswa senam mulut.
- c) Perlu penjelasan yang lebih dalam tentang cara mengidentifikasi unsur-unsur pementasan drama dengan menjawab pertanyaan dalam LKS.
- d) Guru perlu mengkaji teks drama yang digunakan di siklus II dalam pementasan sandiwara boneka, sehingga semua siswa dapat aktif dan merasakan bermain sandiwara boneka tongkat.
- e) Guru harus pandai memilih karakter boneka yang akan digunakan untuk memperkenalkan media tersebut, sehingga murid senang melihatnya dan motivasi siswa dapat bangkit.
- f) Guru harus bisa mengontrol kelas sehingga kegiatan dapat berjalan dengan lancar dan tepat waktu.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Sebelum melaksanakan tindakan kelas pada siklus II, peneliti dan guru melihat data-data refleksi yang ada, sehingga dapat mengetahui langkah-langkah yang harus dilakukan untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus sebelumnya. Langkah-langkah pembelajaran yang harus dilakukan yakni sebagai berikut.

- 1) Peneliti mengganti teks drama pada siklus I dengan mempersiapkan teks cerita pendek yang dibagikan kepada siswa beberapa hari sebelum pelaksanaan tindakan kelas. Siswa diminta kerjasama dengan kelompok untuk

mengubah dan mengembangkan teks cerita yang mereka dapat menjadi teks drama. Hal ini bertujuan agar siswa lebih mendalami karakter tokoh dalam teks cerita dan mengasah kreativitas mereka.

- 2) Peneliti mempersiapkan LKS yang baru dengan sedikit perubahan agar siswa lebih memahami pertanyaan dalam proses identifikasi unsur-unsur pementasan drama.
- 3) Peneliti mempersiapkan undian untuk mengetahui judul teks cerita yang akan diubah oleh setiap kelompok. Namun, bila ada kelompok yang proaktif ingin tampil pertama kali ketika berpentas, maka mereka berhak memilih cerita yang akan mereka gunakan untuk pementasan sandiwara boneka.
- 4) Peneliti mempersiapkan materi untuk menjelaskan hal-hal yang perlu lebih diperhatikan dalam proses identifikasi atau yang masih banyak kekurangan ketika menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam LKS.
- 5) Peneliti membuat RPP yang baru dengan kompetensi dasar yang sama namun, ada perbaikan dalam beberapa hal yang masih belum baik dalam pelaksanaannya di siklus I. Salah satunya adalah langkah pembelajaran, berikut ini langkah-langkah pembelajaran untuk siklus II.

Aprsepsi

- a) Ucapan salam dan kabar, pemberian motivasi untuk lebih siap mengikuti pembelajaran, dan mengingat sejenak materi sebelumnya atau mengajak siswa untuk senam mulut agar tidak tegang selama proses kegiatan belajar mengajar.
- b) Siswa diberikan semangat dan motivasi serta ditanya kesiapan dalam menyimak dan pentas sandiwara boneka menggunakan naskah dialog sendiri.

Kegiatan Inti

Pramenyimak

- c) Siswa memilih atau mengambil undian yang berisi judul-judul cerita yang akan dibuat teks drama (Seminggu sebelum tindakan kelas)
- d) Siswa mempersiapkan teks drama sandiwara boneka yang telah dibuat bersama kelompoknya
- e) Peneliti/guru mengumumkan hasil evaluasi kognitif yang dicapai kelas.
- f) Siswa pementas mempersiapkan diri, memilih boneka sesuai dengan karakter,
- g) Siswa yang lain membantu mempersiapkan panggung kecil.

Menyimak

- h) Siswa penyimak mempersiapkan alat tulis dan menerima LKS.
- i) Siswa penyimak diperbolehkan mendekati panggung agar dapat menyimak dengan jelas.
- j) Kelompok pementas pertama mulai memainkan sandiwara boneka sedangkan siswa-siswa yang lain menyimak dengan seksama.
- k) Kelompok pementas kedua maju untuk pentas memainkan sandiwara boneka.
- l) Siswa penyimak dan pementas pertama menyimak dan mencatat hal-hal penting untuk mengisi LKS/proses identifikasi.

Pascamenyimak

- m) Siswa melengkapi dan mengecek hasil pekerjaan pada LKS-nya masing-masing.
- n) Siswa mengisi lembar refleksi yang sudah disediakan guru/peneliti

Kegiatan Akhir

Siswa didampingi guru bersama-sama membuat rangkuman/kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang sudah dilaluinya/merefleksikan nilai-nilai serta kecakapan hidup yang bisa dipetik dari pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Siklus kedua ini dilaksanakan mulai pada tanggal 21 sampai 26 Oktober 2011. Pelaksanaan tindakan dimulai dari kelas XI IPS 1 pada hari Jumat tanggal 21 oktober 2011 selama 1 jam pelajaran (45 menit). Pertemuan kedua dilanjutkan pada hari Senin tanggal 24 Oktober 2011. Pada hari tersebut dilaksanakan juga tindakan siklus II untuk kelas XI IPS 1 selama 2 jam pelajaran. Tindakan kelas untuk kelas XI IPS 3 dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 26 Oktober 2011 selama 2 jam pelajaran.

Pada siklus ini, siswa bersama kelompoknya membuat teks naskah drama untuk dijadikan bahan materi menyimak pementasan drama sandiwara boneka. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus II yakni sebagai berikut.

- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 2) Guru menyampaikan hasil evaluasi pada siklus I.
- 3) Guru menjelaskan kembali materi yang masih banyak belum dikuasai oleh siswa-siswa.
- 4) Kelompok pementas pertama diminta bersiap-siap untuk memainkan sandiwara boneka tongkat.
- 5) Siswa yang belum berpentas, menyimak pementasan sandiwara boneka dan mencatat hal-hal penting untuk mengidentifikasi drama boneka yang disimak.

- 6) Semua siswa melakukan proses identifikasi dengan mengerjakan LKS yang sudah dibagikan.
- 7) Siswa melakukan refleksi secara pribadi dan bersama-sama. Refleksi pribadi dengan mengisi lembar refleksi/angket sedangkan refleksi bersama dilakukan bersama-sama didampingi guru.
- 8) Siswa mengumpulkan LKS dan lembar refleksi diri.

c. Observasi

Pengamatan atau observasi pada siklus II ini diperoleh tiga macam data juga yakni dari catatan proses pembelajaran, proses pengerjaan LKS dan keaktifan siswa di kelas yang melibatkan faktor psikomotorik dan afektif. Hal-hal yang dapat diamati dalam proses pembelajaran adalah:

1) Catatan proses pembelajaran

Pengamatan yang dapat dilakukan oleh obsever selama proses pembelajaran yakni ketika kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. Berikut ini rincian kegiatannya:

- a) Pelajaran dibuka dengan senam mulut agar suasana tidak tegang. Di samping itu tujuan utama dari senam mulut yakni untuk melatih vokal siswa agar dapat jelas dan lantang ketika berpentas sandiwara boneka. Dengan demikian siswa yang lain dapat menyimak pementasan sandiwara boneka dengan suara yang jelas.
- b) Tujuan pembelajaran disampaikan oleh guru
- c) Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan RPP siklus II (*lihat pada lampiran*)

- d) Guru mengadakan pemantapan materi dengan membahas soal-soal dalam LKS yang dirasa masih banyak terdapat jawaban yang kurang sempurna.
- e) Alokasi waktu telah dikelola dengan cukup baik, hanya saja beberapa siswa/kelompok masih ada yang terlambat mengumpulkan teks drama karya mereka sendiri karena belum diketik.
- f) Siswa mengerjakan LKS dan berpentas sandiwara boneka dengan tepat waktu.

2) Proses pengerjaan LKS

Proses identifikasi unsur-unsur drama dalam bentuk mengerjakan LKS ini, pelaksanaannya sudah baik. Siswa-siswa dari ketiga kelas dalam mengerjakan LKS sudah lebih baik dibandingkan dengan siklus I. Hal itu terlihat dari nilai mereka, skor-skor tiap nomornya hampir mencapai nilai maksimal atau sampai mencapai skor maksimal. Selain itu juga sudah tidak banyak siswa yang meminta guru untuk menjelaskan pertanyaan yang dimaksud dalam LKS.

3) Kemampuan psikomotorik siswa.

Kemampuan psikomotorik yang ditunjukkan kelas XI IPS 1, 2, dan 3 dalam pementasan sandiwara boneka tongkat dari segi materi intonasi, lafal, dan gaya pengucapan ini sudah mempunyai dasar yang cukup baik. Namun, dengan mempraktekan sandiwara boneka tongkat ini, siswa dapat mengasah kreativitas dalam mengembangkan kosa kata. Selain itu kelancaran dalam mengucapkan dialog pementasan drama dapat diasah lewat pembelajaran menggunakan media boneka tongkat ini.

4) Kemampuan afektif siswa

Kompetensi afektif siswa kelas XI IPS 1, 2, dan 3 selama mengikuti tindakan kelas mengalami kemajuan yang semamkin baik. Dari segi keberanian dan kepercayaan diri semakin baik dari siklus 1 yang ke siklus II. Para siswa juga lebih bisa bekerjasama dalam mementaskan sandiwara boneka tongkat. Semua siswa ikut ambil bagian dalam aktivitas di kelas sehingga siswa dapat aktif di kelas dan motivasi mereka dapat terbangun kembali setelah melihat pementasan sandiwara boneka tongkat yang dimainkan oleh temanya bahkan dimainkannya sendiri.

d. Refleksi

Setelah melakukan pelaksanaan tindakan siklus II, peneliti menemukan catatan kekurangan ataupun kelebihan dibandingkan dengan siklus I, antara lain sebagai berikut:

Kelas XI IPS 1

- 1) Kelas ini mampu mengerjakan LKS dengan tepat waktu.
- 2) Kedisiplinan kelas ini sangat tinggi terbukti dengan pengerjaan tugas yang telah dikerjakan dengan sebaik-baiknya sesuai dengan petunjuk dan perintah dari guru.
- 3) Kelas ini sangat antusias di siklus II. Hal ini terlihat dari drama boneka yang mereka tampilkan dengan teks dan bahasa yang mereka buat sendiri dengan sungguh menarik
- 4) Tidak ada kendala yang berarti di kelas ini, semua berjalan lancar sesuai rencana di siklus II ini.

Kelas XI IPS 2

- 1) Kelas ini mampu mengerjakan LKS dengan tepat waktu walaupun hanya dalam 1 jam pelajaran.
- 2) Kelas ini mengalami kendala ketika hendak berpentas, yakni pada kelompok kedua karena terjadi kurang komunikasi antar kelompok. Hal ini mengakibatkan pementasan drama kelompok berikutnya dipusatkan pada pertemuan kedua masih di sirkus II.
- 3) Siswa mampu menyelesaikan tugas-tugasnya dengan baik dan mengalami kemajuan dari ketiga aspek yang diharapkan.

Kelas XI IPS 3

- 1) Sebagian besar siswa mampu mengerjakan LKS dengan baik dan tepat waktu meski ada beberapa siswa yang tidak mengerjakan karena beberapa alasan seperti sakit atau tidak masuk sekolah.
- 2) Siswa di kelas ini mengalami kendala dalam penulisan teks yang kurang dipersiapkan secara matang, misal teks yang belum diketik. Namun, sejauh itu dari ketiga aspek yang dituntut, kelas ini sudah cukup memenuhi kriteria penilaian yang diharapkan.
- 3) Siswa menjadi lebih semangat setelah diajak senam mulut, sehingga penampilan mereka ketika bersandiwara boneka lebih bagus kualitasnya dibandingkan siklus sebelumnya.

B. Analisis

Data yang diperoleh selama pelaksanaan tindakan kelas yakni data kognitif siswa dari pengerjaan LKS dan penulisan teks naskah dialog, data psikomotorik siswa dari praktek bermain sandiwara boneka, data afektif siswa dari sikap yang mereka tunjukkan selama proses kegiatan tindakan kelas berlangsung. Semua data tersebut adalah sebagai berikut:

1. Data Kognitif siswa

Data kognitif yang diperoleh terdiri dari dua macam, yakni data kognitif tingkat pemahaman dan data kognitif tingkat tinggi/sintesis. Data tingkat pemahaman adalah data yang utama dalam kegiatan menyimak pada siklus pertama dan kedua. Data ini diperoleh dari hasil siswa mengerjakan LKS yang mengharuskan mengidentifikasi setiap unsur-unsur pementasan drama. Data diperoleh dari subjek penelitian yang berjumlah 81 siswa dari kelas XI IPS SMA Stella Duce 2 Yogyakarta. Selain itu terdapat juga data kognitif tingkat tinggi/sintesis yang dihasilkan dari tugas penulisan teks naskah pementasan drama secara berkelompok pada siklus II.

a. Data Kognitif tingkat Pemahaman

Berdasarkan data yang diperoleh dari LKS yang sudah dikoreksi, hasil nilai siswa dalam mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yakni 70, pada siklus I siswa-siswa yang mencapai nilai berdasarkan KKM yakni sebanyak 80,76% dari kelas XI IPS 1. Sedangkan kelas XI IPS 2 yakni sebanyak 62,96 % dan kelas XI IPS 3 sebanyak 50%. Dari data hasil persentase penilaian yang telah dicapai tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan pada siklus I telah

terlampaui dari target persentase perencanaan yakni jumlah siswa yang mencapai KKM $\geq 50\%$.

Penilaian hasil pengerjaan lembar kerja siswa pada siklus II kembali dilakukan dengan cara yang sama dengan siklus I. Kriteria penilaian dapat dilihat pada lampiran. Dari data yang diperoleh, nilai siswa pada siklus II mengalami peningkatan secara signifikan. Indikator keberhasilan pada perencanaan ditetapkan $\geq 70\%$ dari tiap kelas dapat mencapai KKM. Pelaksanaannya hasil persentase nilai tuntas berdasarkan KKM yang diperoleh pada masing-masing kelas yakni 84,61 (22 dari 26 siswa) untuk kelas XI IPS 1, 85,18% (23 dari 27 siswa) untuk kelas XI IPS 2, dan 75% (21 dari 28 siswa) untuk kelas XI IPS 3. Dari paparan hasil data presentase nilai yang telah mencapai KKM pada masing-masing kelas tersebut menunjukkan bahwa pada siklus II ini telah memenuhi kriteria indikator keberhasilan.

Berdasarkan penilaian kognitif selama siklus I dan Siklus II yang telah memenuhi kriteria indikator keberhasilan, dapat diartikan bahwa pelaksanaan tindakan kelas kompetensi dasar menyimak dengan mengidentifikasi unsur-unsur drama telah berhasil. Hal ini juga menunjukkan bahwa penggantian media video drama menjadi sandiwara boneka tongkat dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai nilai yang telah ditentukan sekolah. Selain itu juga terbukti dapat meningkatkan nilai mereka dari kondisi awal atau prasiklus yang pencapain persentase lulus berdasarkan KKM kurang lebih hanya 10%.

b. Data kognitif tingkat tinggi/sintesis

Data ini diperoleh dari hasil penilaian kemampuan menulis teks naskah dialog pementasan sandiwara boneka yang dikerjakan bersama kelompoknya masing-masing. Aspek-aspek yang menentukan dalam penilaian ini antara lain dari segi organisasi penulisan, kerelevan isi cerita, teknik penulisan dan kreativitas. Bobot skor dan kriterianya dapat dilihat pada lampiran RPP.

Hasil nilai rata-rata dari penulisan teks naskah dialog sandiwara boneka dapat dideskripsikan sebagai berikut. Nilai rata-rata yang dicapai siswa kelas XI IPS I pada aspek organisasi penulisan yakni 24,25. Hasil pada aspek kerelevanan isi cerita nilai rata-ratanya sebesar 23,48. Aspek teknik penulisan mendapat nilai rata-rata sejumlah 16,68. Aspek kreativitas diperoleh nilai rata-rata sebesar 18,92. Hasil nilai rata-rata yang diperoleh kelas XI IPS 2 pada setiap aspeknya yakni 25 atau nilai rata-rata sempurna untuk aspek organisasi. Nilai rata-rata sebesar 21,30 untuk kerelevanan isi cerita. Nilai rata-rata 18,21 untuk aspek teknik penulisan. Nilai rata-rata 17,91 untuk aspek 18,21. Hasil kognitif tingkat tinggi juga diperoleh dari siswa kelas XI IPS 3, dengan rincian nilai rata-rata sebagai berikut: aspek organisasi menghasilkan nilai rata-rata sebesar 22,60, aspek kerelevanan isi cerita mendapat nilai rata-rata 20,94, aspek teknik penulisan memperoleh nilai rata-rata 17,89, dan 17,60 untuk nilai rata-rata pada aspek kreatifitas. Dengan demikian, secara keseluruhan hasil nilai rata-rata kognitif tingkat tinggi yang diperoleh siswa kelas XI IPS 2 pada setiap aspeknya menunjukkan kelas ini telah mencapai pada kriteria penilaian sangat baik. Hal ini dimungkinkan karena siswa mengerjakan secara bersama-sama dalam kelompok sehingga bisa saling mengisi

jika masih ada kekurangan oleh karena itu dapat menghasilkan nilai yang sangat baik.

2. Data Psikomotorik siswa

Data psikomotorik yang terdapat dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui bagaimana hasil penerapan media boneka tongkat untuk mencapai kompetensi dasar dengan melibatkan keterampilan berbahasa yang lain seperti berbicara. Pada pembelajaran di kondisi awal atau prasiklus tidak terdapat data psikomotorik yang bisa diambil karena pembelajaran hanya berpusat menyimak beberapa video. Berbeda dengan pembelajaran yang terdapat dalam tindakan kelas ini, selain kegiatan menyimak sebagai pembelajaran yang utama, namun juga terdapat pembelajaran lain seperti keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara dalam tindakan kelas ini terlihat dalam praktek memainkan sandiwara boneka.

Hasil data psikomotorik yang berasal dari kegiatan bermain sandiwara boneka tongkat ini dinilai menggunakan pedoman penilaian yang sebelumnya telah dibuat (*lihat pada lampiran RPP*). Hasil penilaian dari masing-masing kelas menunjukkan hasil yang positif. Hal ini terlihat dari keseluruhan nilai siswa-siswa 100% telah mencapai KKM pada siklus II. Pada siklus I terdapat 2 kelas yang belum mencapai ketuntasan 100%. Hasil penelitian berdasarkan nilai rata-rata tiap kelasnya adalah sebagai berikut. Pada siklus I nilai rata-rata yang dicapai kelas XI IPS 1 adalah 75, 69 sedangkan untuk kelas XI IPS 2 yakni 79, 81 dan XI IPS 3 sebesar 80,52.

Kegiatan tindakan kelas diuji kembali pada siklus II untuk mengetahui apakah ada peningkatan kemampuan psikomotorik jika teks naskah drama disusun sendiri bersama-sama dalam kelompoknya. Hasil penilaian psikomotorik siklus II ini untuk kelas XI IPS 1 memperoleh nilai rata-rata 86,84. Kelas XI IPS 2 dengan jumlah siswa 25 karena 2 siswa tidak masuk, memperoleh nilai rata-rata 86,72. Kelas XI IPS 3 sendiri pada siklus II ini mengalami peningkatan walaupun selisihnya sedikit dari sebelumnya, yakni 88,25.

Setelah dilaksanakan pengambilan nilai psikomotorik pada siklus I dan siklus II maka dapat diketahui hasilnya. Hasil penilaian membuktikan bahwa pembelajaran menyimak menggunakan boneka selain menghemat waktu tetapi juga sekaligus dapat mengembangkan keterampilan berbahasa yang lain dengan nilai rata-rata di atas KKM.

3. Data Afektif siswa

Selain data kognitif dan data psikomotorik, data terakhir yang diambil adalah data afektif siswa. Data ini menyangkut sikap dan perilaku yang ditunjukkan selama proses pembelajaran. Pengambilan data ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil penerapan media boneka tongkat yang ditunjukkan lewat kompetensi afektif mereka. Kompetensi afektif dapat terlihat dari sikap antusias dan motivasi siswa mengikuti pembelajaran menyimak menggunakan media tersebut. Data afektif diukur dari sikap mereka ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas, seperti sikap percaya diri ketika tampil bersandiwara boneka, sikap keberanian ketika ingin tampil berpentas, sikap kedisiplinan dalam mengerjakan tugas, dan sikap kerjasama ketika bersama

kelompok. Pada siklus pertama, sikap afektif yang ditunjukkan siswa kelas XI IPS 1,2 dan 3 berdasarkan pengamatan mayoritas berada pada skala 3 yakni sikap baik. Dengan demikian pada siklus I ini, pembelajaran menyimak menggunakan boneka tongkat dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa ketika mengikuti pembelajaran di kelas, karena mereka telah menunjukkan sikap afektif yang baik.

Pada siklus II sikap afektif yang ditunjukkan oleh sebagian besar siswa kelas XI IPS 1, 2 dan 3 berada pada skor rata-rata tiap aspek lebih dari 3 hampir mencapai skala 4. Indikator dari skala 4 yakni bahwa sikap percaya diri, keberanian, kedisiplinan dan kerjasama yang mereka tampilkan sangat baik. Hal ini berarti antusias dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran menyimak menggunakan boneka tongkat lebih baik lagi. Di aspek afektif ini juga terdapat peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hasil penilaian siklus I sebagian besar siswa menunjukkan skor rata-rata tiap aspek pada skala 2 sampai 3, lalu siklus II dilaksanakan tindakan kelas lagi yang menunjukkan penilaian skala 3 sampai 4. Perubahan sikap yang ditunjukkan siswa menandakan keberhasilan penggunaan media boneka tongkat dalam meningkatkan motivasi siswa dan sikap afektif yang semakin baik ketika mengikuti pembelajaran tersebut.

Berdasarkan ketiga data yang dianalisis, hasil yang menunjukkan paling menonjol peningkatannya yakni dari data kemampuan kognitif khususnya kognitif pemahaman. Hal ini terlihat dari peningkatan persentase indikator keberhasilan berdasarkan nilai KKM yang sangat signifikan dari prasiklus ke siklus I yakni 50%-70%. Peningkatan yang sangat menonjol ini didukung oleh media menyimak yang otentik sehingga memudahkan siswa dalam mengidentifikasi dialog

pementasan drama. Hal ini juga terlihat dari selisih nilai rata-rata kelas dari tiap siklusnya di mana persentase peningkatan kemampuan kognitif berada pada persentase tertinggi yakni sebesar 19,63% tepatnya peningkatan pada kelas XI IPS 2 (*lihat lampiran 17*). Peningkatan yang menonjol juga terdapat kemampuan afektif yang menunjukkan sikap siswa semakin baik dari segi kepercayaan diri, keberanian, kedisiplinan, dan kerjasama (*lihat lampiran 19*). Adapun peningkatan yang kurang menonjol atau perubahan peningkatan yang tidak terlalu mencolok yakni pada aspek kompetensi Psikomotorik. Peningkatan yang kurang mencolok ini dikarenakan oleh kemampuan siswa dalam berpentas bukan hal yang asing lagi. Sebelum dilakukan tindakan kelas ini siswa sudah belajar bagaimana berpentas. Perbedaan dari kompetensi dasar sebelumnya hanya penggunaan media boneka tongkat dalam berpentas. Aspek-aspek yang dinilai dalam kemampuan psikomotoriknya hampir sama, sehingga perubahan presentase kenaikan skor tiap aspek dari siklus I ke siklus 2 tidak terlalu jauh yakni hanya berkisar 6,91 % -11,15 % (*lihat lampiran 18*). Walaupun demikian, kemampuan psikomotorik yang diasah dengan berpentas sandiwara boneka tongkat ini menjadikan siswa lebih kreatif. Letak pengembangan kreatifitas siswa yakni dalam mengembangkan kosa kata dan menjadi pengalaman yang berbeda dan khas dari pementasan drama yang sebelumnya.

C. Uji t, Uji Normalisasi dan Uji Homoskedastisitas

Uji t yang digunakan untuk menganalisis data secara statistik dari hasil penelitian tindakan kelas ini menggunakan rumus Uji t sampel berpasangan.

Syarat data itu dapat diuji menggunakan Uji t sampel berpasangan jika perbedaan rata-rata data itu berdistribusi normal dan mempunyai varian data yang sama (Sarwono, 2009:134). Oleh karena itu, sebelum data itu diuji menggunakan Uji t, terlebih dahulu dites menggunakan uji Normalisasi dan uji Homoskedastisitas. Tujuan uji Normalitas adalah ingin mengetahui apakah distribusi normal, yakni distribusi data dengan bentuk lonceng. Data itu normal atau tidak bisa dilihat pada hasil *output* signifikansi menurut *kolmogorov-smirnov*^a. Kriterianya yakni jika Signifikansi (SIG) pada hasil *outputnya* $>0,05$, maka data berdistribusi normal. Jika angka signifikansi $<0,05$, maka data itu tidak normal (Santosa,2002:34-36). Begitu pula dengan uji Homoskedastisitas yang bertujuan untuk mengetahui apakah data *group* variansnya sama atau tidak. Kriteria pengujian untuk uji Homoskedastisitas hampir sama dengan uji Normalitas yakni menggunakan standar signifikansi 0,05.

Setelah diketahui hasil dari uji Normalitas dan Homoskedastisitas adalah normal, maka selanjutnya dilakukan pengujian uji t. Sugiono (2008:96) menyatakan bahwa untuk mengetahui atau menghitung uji t dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- (1) Menghitung jumlah rata-rata deviasi
- (2) Menghitung varian
- (3) Menghitung harga t
- (4) Melihat harga t tabel
- (5) Menggambar kurva
- (6) Meletakkan kedudukan t hitung dan t tabel dalam kurva yang telah dibuat.

(7) Membuat keputusan pengujian hipotesis

Uraian di atas dituliskan bahwa untuk menghitung Uji t, harus diketahui terlebih dahulu varian (S^2). Rumus rata-rata deviasi dan varian adalah sebagai berikut.

$$\bar{X}_d = \frac{\sum d}{n}$$

$$S^2 = \frac{n(\sum d^2) - (\sum d)^2}{n(n-1)}$$

Keterangan:

\bar{X}_d = rata-rata deviasi

$\sum d$ = jumlah deviasi (nilai sebelum – nilai sesudah)

S^2 = varian

n = jumlah sampel

df = derajat kebebasan

setelah diketahui simpangan baku (s), selanjutnya adalah menghitung nilai t , yaitu dengan rumus

$$t = \frac{\bar{X}_d}{S_d : \sqrt{n}}$$

$$df = n - 1$$

prosedur dalam mencari nilai t tabel dilakukan dengan mencari derajat kebebasan dengan rumus $n-1$ dan taraf signifikan atau taraf kesalahan 0,05..

Uji t dilakukan untuk menguji dua variabel (prasiklus dengan siklus I dan siklus 1 dengan siklus 2) pada hasil tes kognitif siswa ketika mengidentifikasi unsur-unsur pementasan sandiwara boneka. Pengolahan data dilakukan untuk semua kelas IPS. Oleh karena itu, pengolahan data uji untuk ketiga kelas pada

aspek tersebut menggunakan olahan data SPSS 12. Data yang diuji menggunakan uji t dalam penelitian ini yaitu data kognitif tingkat pemahaman dan data kemampuan psikomotorik.

1. Uji Statistik Data Kognitif Tingkat Pemahaman

Pengujian data statistik kognitif tingkat pemahaman diperoleh dari hasil tes menyimak pementasan sandiwara boneka tongkat, yang mereka kerjakan pada lembar kerja siswa yang sudah dibagikan. Seperti langkah-langkah pengujian data di atas, sebelum pengujian data menggunakan uji t dilakukan uji normalitas dan homoskedastisitas. Tabel-tabel di bawah ini adalah hasil uji normalitas dan homoskedastisitas dari data yang didapat berdasarkan nilai menyimak siswi-siswi kelas XI IPS SMA Stella Duce 2 Yogyakarta.

a. Hasil Uji Normalisasi dan Homoskedastisitas Kelas XI IPS 1

Tabel 4.1
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pra_siklus	Siklus_1	Siklus_2
N		26	26	25
Normal Parameters(a,b)	Mean	58.42	71.00	79.96
	Std. Deviation	7.393	5.960	7.971
Most Extreme Differences	Absolute	.084	.241	.182
	Positive	.084	.082	.174
	Negative	-.057	-.241	-.182
Kolmogorov-Smirnov Z		.430	1.229	.910
Asymp. Sig. (2-tailed)		.993	.097	.379

a Test distribution is Normal.
b Calculated from data.

Cara membaca data tabel di atas untuk mengetahui keterangan yang menggambarkan data itu normal atau tidak yakni terletak pada keterangan terakhir. Pada keterangan tabel baris terakhir tertulis *Asymp. Sig. (2 tailed)* dengan tiga hasil penghitungan pada prasiklus, siklus 1 dan siklus 3. Hasil uji

normalisasi pada masing-masing siklus yakni pra siklus 0,993, siklus I 0,097 dan siklus II 0.379. Hasil uji normalisasi pada ketiga siklus itu menunjukkan angka signifikasinya lebih besar dari standar signifikasi yang menjadi tolak ukur yakni sebesar 0.05 ($X > 0, 05$). Hal ini menandakan bahwa data pada ketiga siklus dari XI IPS 1 adalah normal.

Tabel 4.2
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig
Prasiklus	Based on Median and with adjusted df	.382	1	22.922	.543
Siklus 1	Based on Median and with adjusted df	.361	1	22.302	.554
Siklus 2	Based on Median and with adjusted df	3.435	1	3.902	.139

Tabel di atas adalah hasil uji homoskedastisitas pada data menyimak prasiklus, siklus I dan siklus II kelas XI IPS 1. Data itu mempunyai varian yang sama atau tidak, dapat dilihat pada hasil signifikasinya. Pada tabel di atas, hasil signifikasi dari ketiga siklus yang diambil berdasarkan *based on median and with adjusted df* yakni 0,543 pada prasiklus, 0,554 pada siklus I dan 0,139 pada siklus II. Hasil-hasil pengujian tersebut menunjukkan nilai signifikasinya lebih besar dari 0,05. Jadi, data hasil menyimak kelas XI IPS 1 dapat dikatakan mempunyai varians yang sama.

b. Hasil Uji Normalisasi dan Homoskedastisitas Kelas XI IPS 2

Tabel 4.3
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pra_Siklus	Siklus_1	Siklus_2
N		25	24	26
Normal Parameters(a,b)	Mean	50.28	69.92	80.31
	Std. Deviation	11.520	9.713	9.895
Most Extreme Differences	Absolute	.205	.212	.089
	Positive	.145	.091	.056
	Negative	-.205	-.212	-.089
Kolmogorov-Smirnov Z		1.025	1.037	.455
Asymp. Sig. (2-tailed)		.245	.232	.986

a Test distribution is Normal.
 b Calculated from data.

Keterangan tabel baris terakhir tertulis *Asymp. Sig. (2 tailed)* dengan tiga hasil penghitungan pada prasiklus, siklus 1 dan siklus 3. Hasil uji normalisasi pada masing-masing siklus yakni pra siklus 0,245, siklus I 0,232 dan siklus II 0.986. Hasil uji normalisasi pada ketiga siklus itu menunjukkan angka signifikasinya lebih besar dari standar signifikasi sebesar 0.05 atau dapat dikatakan signifikasi ketiga siklus $>0, 05$. Hal ini menandakan bahwa data pada ketiga siklus dari XI IPS 2 sudah normal.

Tabel 4.4
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig
Prasiklus	Based on Median and with adjusted df	.489	1	16.480	.494
Siklus 1	Based on Median and with adjusted df	.831	1	24.171	.371
Siklus 2	Based on Median and with adjusted df	3.108	1	3.972	.153

Tabel di atas adalah hasil uji homoskedastisitas pada data menyimak prasiklus, siklus I dan siklus II kelas XI IPS 2. Hasil signifikansi pada tabel diatas mulai dari prasiklus sampai siklus 2 yang diambil berdasarkan *based on median and with adjusted df* yakni 0,494 pada prasiklus, 0,371 pada siklus I dan 0,153 pada siklus II. Hasil uji homoskedastitas tersebut menunjukkan nilai signifikasinya lebih besar dari 0,05. Jadi dapat dikatakan data hasil menyimak kelas XI IPS 2 dapat dikatakan mempunyai varians yang sama.

c. Hasil Uji Normalisasi dan Homoskedastisitas Kelas XI IPS 3

Tabel 4.5
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		PraSiklus	Siklus_1	Siklus_2
N		25	27	27
Normal Parameters(a,b)	Mean	51.92	61.33	74.11
	Std. Deviation	9.482	16.943	17.753
Most Extreme Differences	Absolute	.067	.214	.209
	Positive	.060	.163	.180
	Negative	-.067	-.214	-.209
Kolmogorov-Smirnov Z		.333	1.112	1.086
Asymp. Sig. (2-tailed)		1.000	.168	.189

a Test distribution is Normal.

b Calculated from data.

Keterangan tabel yang tertulis pada *Asymp. Sig. (2 tailed)* dengan tiga hasil penghitungan pada prasiklus, siklus I dan siklus II yakni prasiklus 1,000, siklus I 0,168 dan siklus II 0.189. Hasil uji normalisasi pada ketiga siklus itu menunjukkan angka signifikasinya lebih besar dari standar signifikasi sebesar 0.05 atau dapat dikatakan signifikasi ketiga siklus $>0,05$. Hal ini menandakan bahwa data pada ketiga siklus dari XI IPS 3 sudah normal.

Tabel 4.6
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig
Prasiklus	Based on Median and with adjusted df	3.756	1	21.169	.066
Siklus 1	Based on Median and with adjusted df	0.954	1	21.861	.762
Siklus 2	Based on Median and with adjusted df	0.370	1	20.295	.550

Tabel di atas adalah hasil uji homoskedastisitas data menyimak prasiklus, siklus I dan siklus II kelas XI IPS 3. Hasil signifikansi pada tabel diatas mulai dari prasiklus sampai siklus 2 yakni 0,066 pada prasiklus, 0,762 pada siklus I dan 0,550 pada siklus II. Hasil uji homoskedastisitas tersebut menunjukkan nilai signifikasinya lebih besar dari 0,05. Jadi, dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa data hasil menyimak kelas XI IPS 3 mempunyai varians yang sama sehingga datanya dapat dihitung menggunakan uji t sampel berpasangan.

Hasil uji normalitas dan homoskedastisitas di atas menunjukkan bahwa data kognitif hasil menyimak telah memenuhi syarat untuk dilakukan analisis data menggunakan uji t. Berikut ini ringkasan hasil data uji t kognitif pada masing-masing kelas:

Tabel 4.7
 Hasil Uji t Kemampuan Kognitif Prasiklus-Siklus II

No	Kelas	Siklus	\bar{X}_d	Sd	T hitung	T tabel	Keterangan
1	XI IPS 1	Prasiklus_SiklusI	12,57	8,78	7,30	2,060	T hit.> T tabel

		Siklus I_Siklus II	8,96	7,19	6.22	2,064	T hit.> T tabel
2		Prasiklus_SiklusI	19.43	13,63	6.84	2,074	T hit.> T tabel
	XI IPS 2	Siklus I_Siklus II	11.174	7,52	7,12	2,074	T hit.> T tabel
3		Prasiklus_SiklusI	12,29	12,65	4,75	2,069	T hit.> T tabel
	XI IPS 3	Siklus I_Siklus II	11,88	11,30	5,36	2,060	T hit.> T tabel

Penghitungan uji t kognitif dilakukan secara dua tahap yakni penghitungan uji t prasiklus dengan siklus I dilanjutkan penghitungan siklus I dengan siklus II. Sebelum dilakukan penghitungan, terlebih dahulu membuat rumusan hipotesis untuk mengambil kesimpulan dari hasil penghitungan dua nilai rata-rata yang dibandingkan. Berikut ini adalah rumusan hipotesis untuk uji t prasiklus dengan siklus I dan siklus I dengan siklus II.

Rumusan Hipotesis:

Ho : Rata-rata nilai kemampuan menyimak drama sesudah menggunakan media boneka tongkat TIDAK lebih tinggi daripada rata-rata nilai kemampuan sebelum menggunakan media boneka tongkat.

Hi : Rata-rata nilai kemampuan menyimak drama sesudah menggunakan media boneka tongkat LEBIH tinggi daripada rata-rata nilai kemampuan sebelum menggunakan media boneka tongkat.

Setelah ditemukan kesimpulan sementara hasil perbandingan dua nilai rata-rata prasiklus dengan siklus I, langkah berikutnya yaitu mencari kesimpulan sementara

dari perbandingan nilai rata-rata siklus I dengan siklus II. Kesimpulan tersebut berpedoman pada rumusan hipotesis di bawah ini.

Ho : Rata-rata nilai kemampuan menyimak sandiwara boneka tongkat sesudah menggunakan naskah sendiri TIDAK lebih tinggi daripada rata-rata nilai kemampuan sebelum menggunakan naskah sendiri.

Hi : Rata-rata nilai kemampuan menyimak sandiwara boneka tongkat sesudah menggunakan naskah sendiri LEBIH tinggi daripada rata-rata nilai kemampuan sebelum menggunakan naskah sendiri.

Berikut ini adalah pembahasan lebih lanjut untuk mengetahui hasil hipotesis prasiklus_siklus I dan siklus I_siklus II pada masing-masing kelas XI IPS.

d. Hasil Uji t Kognitif kelas XI IPS 1

Hasil dari mengidentifikasi menyimak pementasan drama masuk dalam penilaian kognitif. Hal ini dikarenakan kegiatan mengidentifikasi membutuhkan kemampuan untuk menganalisa, mengidentifikasi, menyebutkan dan menjelaskan. Menurut taksonomi blomm, kemampuan-kemampuan tersebut masuk dalam kategori kemampuan kognitif. Sedangkan untuk mengetahui perbandingan hasil kemampuan kognitif siswa, diperlukan penghitungan menggunakan uji t sampel berpasangan. Berikut ini hasil analisis penghitungan perbandingan nilai rata-rata prasiklus/kondisi awal dengan siklus I pada siswa kelas XI IPS 1.

Tabel 4.8
 Hasil Uji t Prasiklus_Siklus 1 XI IPS 1

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pra_siklus - Siklus_1	-12.577	8.783	1.722	-16.124	-9.030	-7.302	25	.000

Hasil penghitungan t hitung dan derajat kebebasan (df) antara menggunakan rumus (lihat pada lampiran) dengan SPSS 12 di atas menunjukkan kesamaan. T hitung hasil tes kemampuan menyimak kelas XI IPS 1 diperoleh sebesar 7,30 dengan derajat kebebasan sebesar 25. Nilai t tabel pada taraf signifikansi 0,05 dan derajat kebebasan 25 adalah 2,060

Berdasarkan hasil penghitungan di atas diketahui t hitung lebih besar dari T tabel. Dengan demikian, kesimpulannya adalah Ho ditolak, yang berarti nilai rata-rata kemampuan menyimak drama sesudah menggunakan media boneka tongkat LEBIH tinggi daripada rata-rata nilai kemampuan sebelum menggunakan media boneka tongkat. Setelah dilakukan penghitungan perbedaan nilai rata-rata pada nilai prasiklus dengan siklus I, langkah berikutnya menguji perbedaan nilai rata-rata siklus I dengan siklus II.

Dari data diatas kemudian diperoleh data t hitung menggunakan SPSS. Digunakan T hitung dari SPSS saja karena berdasarkan perbandingan T hitung rumus dengan T hitung SPSS hasilnya sama persis. Berikut ini hasil T hitung perbandingan nilai rata-rata kemampuan menyimak Siklus I dengan Siklus II.

Tabel 4.9
 Hasil Uji t Siklus 1_Siklus 2 XI IPS 1

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Siklus_1 - Siklus_2	-8.960	7.197	1.439	-11.931	-5.989	-6.225	24	.000

Tabel di atas menunjukkan hasil t hitung sebesar 6,225 dengan derajat kebebasan 24. Sedangkan nilai t tabel pada taraf signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan 24 yakni 2,064. Hal ini menandakan bahwa t hitung lebih besar dari t tabel. Dengan demikian, Ho ditolak yang berarti nilai rata-rata kemampuan menyimak sandiwara boneka tongkat sesudah menggunakan media boneka tongkat dengan naskah sendiri LEBIH tinggi daripada rata-rata nilai kemampuan menyimak sandiwara boneka tongkat sebelum menggunakan teks drama sendiri.

e. Hasil Uji t Kognitif kelas XI IPS 2

Hasil penghitungan kemampuan kognitif pada siswi-siswi kelas XI IPS 2 diolah juga menggunakan program SPSS 12. Berikut ini hasil penghitungannya menggunakan analisis *paired samples test* atau uji t sampel berpasangan.

Tabel 4.10
 Hasil Uji t Prasiklus_Siklus 1 Kelas XI IPS 2

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the				
					Mean				Deviation

				Mean	Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pra_Siklus - Siklus_1	-19.435	13.631	2.842	-25.329	-13.540	-6.838	22	.000

Berdasarkan tabel penghitungan di atas ditemukan hasil nilai rata-rata deviasi adalah 13,63 Standar deviasinya yakni 22 dan hasil terpentingnya adalah hasil t hitung yaitu 6.836 Penentuan hasil hipotesisnya yakni dengan membandingkan nilai t hitung dengan t tabel. T tabel diperoleh dari mencari hasil derajat kebebasan (df) pada tabel distribusi t. Df yang tertulis Pada tabel adalah 22, sedangkan hasil distribusi nilai 22 pada tabel dengan taraf signifikansi 0,05 yakni 2,074

Hasil t hitung telah ditemukan yakni sebesar 6.838 dan t tabelnya yakni 2,074. Berdasarkan hasil kedua uji t tersebut berarti t hitung lebih besar dari t tabel. Sesuai dengan rumusan hipotesis, jika t hitung lebih besar dari t tabel maka H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Rata-rata nilai kemampuan menyimak drama sesudah menggunakan media boneka tongkat LEBIH tinggi daripada rata-rata nilai kemampuan sebelum menggunakan media boneka tongkat.

Sama seperti kelas XI IPS 1, langkah selanjutnya setelah mengetahui hipotesis penghitungan dua nilai rata-rata antara prasiklus dengan siklus I adalah mencari hipotesis penghitungan dua nilai rata-rata kognitif siklus I dengan siklus II. Berikut ini adalah hasil analisis penghitungan menggunakan SPSS.

Tabel 4.11
 Hasil Uji t Siklus 1_Siklus 2 Kelas XI IPS 2

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Siklus_1 - Siklus_2	-11.174	7.524	1.569	-14.427	-7.920	-7.123	22	.000

Berdasarkan hasil analisis penghitungan uji t sampel berpasangan di atas, diketahui nilai rata-rata deviasi yakni 11.174 dengan standar deviasi 7.569. Sedangkan hasil dari uji t adalah 7.123 dengan derajat kebebasan 22.

Langkah selanjutnya yakni mencari nilai t tabel dengan menggunakan distribusi t. Pada tabel distribusi tersebut dicari derajat kebebasan sebesar 22. Nilai t tabel dari derajat kebebasan 24 dengan taraf signifikansi 0,05 adalah 2,074. Hal ini menandakan bahwa uji t hitung > (lebih besar) dari t tabel. Seperti sebelumnya jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ ini berarti bahwa hasil rumusan hipotesisnya yakni rata-rata nilai kemampuan menyimak sandiwara boneka tongkat sesudah menggunakan naskah sendiri LEBIH tinggi daripada rata-rata nilai kemampuan sebelum menggunakan naskah sendiri.

f. Hasil Uji t Kognitif kelas XI IPS 3

Penghitungan uji t juga dilakukan pada hasil skor menyimak siswa kelas XI IPS 3. Berikut ini adalah tabel rincian hasil analisis uji t sampel berpasangan antara menyimak prasiklus dengan siklus I.

Tabel 4.12
 Hasil Uji t Prasiklus_Siklus 1 Kelas XI IPS 3

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
							Lower	Upper	
Pair 1	PraSiklus - Siklus_1	-12.292	12.654	2.583	-17.635	-6.948	-4.759	23	.000

Tabel hasil analisis uji t sampel berpasangan di atas dapat dideskripsikan seperti berikut ini. Hasil perbandingan dua nilai rata-rata tersebut menghasilkan rata-rata deviasi sebesar 12,292 dengan standar deviasinya adalah 12,654, sedangkan hasil t hitungnya adalah 4,759 dengan derajat kebebasan 23.

Langkah berikutnya yakni mencari nilai t tabel. Pencarian nilai t tabel dilakukan sama dengan penghitungan untuk kelas lainnya yakni dengan melihat derajat kebebasan pada tabel distribusi t. Pada tabel analisis di atas menunjukkan bahwa derajat kebebasannya (df) adalah 23. Hasil tersebut diperoleh dari rumus (n-1) yakni jumlah sampel dikurangi 1. Setelah mencari nilai t tabel pada tabel distribusi t dengan derajat kebebasan 23 pada taraf signifikansi 0,05 ditemukan hasilnya adalah 2,069.

Hasil t hitung dari hasil analisis tabel uji sampel berpasangan telah diketahui yakni sebesar 4,972. Nilai t tabel juga telah ditemukan sebesar 2,069 pada tabel distribusi t. Kedua hasil tersebut jika dibandingkan maka t hitung lebih besar dari t tabel. Kesimpulan dari perbandingan tersebut yakni bahwa Ho ditolak dengan derajat kebebasan 23, dan nilai T tabel 2,069 pada tarat signifikansi 0,05 berarti rata-rata nilai kemampuan menyimak drama sesudah menggunakan media

boneka tongkat LEBIH tinggi daripada rata-rata nilai kemampuan sebelum menggunakan media boneka tongkat.

Hasil penghitungan uji t tahap pertama telah ditemukan, langkah selanjutnya yakni mencari hasil t hitung dari perbandingan sampel nilai rata-rata menyimak siklus I dengan nilai rata-rata menyimak siklus II. Di bawah ini adalah hasil penghitungan t hitung menggunakan SPSS.

Tabel 4.13
Hasil Uji t Siklus 1_Siklus 2 Kelas XI IPS 3

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Siklus_1 - Siklus_2	-11.885	11.301	2.216	-16.449	-7.320	-5.362	25	.000

Berdasarkan tabel hasil analisis perbandingan dua *mean* yang berbeda di atas dapat diketahui bahwa rata-rata deviasinya sebesar 11,885 dengan standar deviasi sebesar 11,301. Hasil t hitung yang diperoleh dari penghitungan SPSS tersebut yakni 5,362 dengan derajat kebebasan 25.

Sebelum ditentukan hipotesisnya, sama seperti yang sebelumnya yakni mencari terlebih dahulu nilai t tabelnya. Pada tabel distribusi t, nilai t tabel untuk derajat kebebasan sebesar 25 dengan taraf signifikansi 0,05 adalah 2,060. Hasil t hitung telah diketahui sebesar 5,362, jika hasil tersebut dibandingkan dengan nilai t tabel maka t hitung lebih besar dari t tabel. Dengan demikian, kesimpulannya yakni H_0 ditolak dengan derajat kebebasan 25 pada taraf

signifikansi 0,05 yang menghasilkan nilai t tabel 2,060, ini berarti bahwa rata-rata nilai kemampuan menyimak sandiwara boneka tongkat sesudah menggunakan naskah sendiri LEBIH tinggi daripada rata-rata nilai kemampuan sebelum menggunakan naskah sendiri.

Secara keseluruhan hasil penghitungan analisis uji t berpasangan baik dari prasiklus dengan siklus I dan siklus I dengan siklus II dari semua kelas XI IPS untuk data kognitif tingkat pemahaman dapat disimpulkan bahwa hasil rumusan hipotesisnya H_0 ditolak. Hal ini berarti bahwa ada perbedaan nilai rata-rata dari setiap siklusnya. Perbedaan itu menunjukkan peningkatan hasil yang lebih baik dari siklus sebelumnya. Jadi, penelitian tindakan kelas menggunakan media boneka tongkat ini telah berhasil meningkatkan kemampuan kognitif siswa yakni dalam mengidentifikasi dan memahami unsur-unsur pementasan drama.

2. Pengujian Statistik Data Psikomotorik

Pengujian statistik untuk data kemampuan psikomotorik siswa diperoleh dari hasil pementasan sandiwara boneka tongkat Setelah data terkumpul, data dihitung rata-ratanya pada setiap aspek yang dinilai. Pengujian hipotesisnya secara statistik menggunakan uji t . Namun, sebelum dilakukan uji t , terlebih dahulu diuji kenormalan datanya yakni menggunakan uji normalisasi. Berikut ini hasil uji normalisasi data psikomotorik.

1) Hasil Uji Normalisasi Data Psikomotorik Kelas XI IPS 1

Tabel 4.14
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Siklus_1	Siklus_2
N		26	25
Normal Parameters(a,b)	Mean	75.69	86.84
	Std. Deviation	4.287	3.508
Most Extreme Differences	Absolute	.116	.140
	Positive	.072	.140
	Negative	-.116	-.136
Kolmogorov-Smirnov Z		.590	.700
Asymp. Sig. (2-tailed)		.877	.711

a Test distribution is Normal.
b Calculated from data.

Tabel di atas adalah hasil uji normalisasi pada data kemampuan psikomotorik kelas XI IPS 1. Berdasarkan informasi yang tertera pada tabel tersebut di baris terakhir menunjukkan bahwa data kemampuan psikomotorik berdistribusi normal. Hal ini dapat dianalisis dari kolom asymp. Sig yang menghasilkan nilai signifikansinya lebih dari 0,05, yakni 0,877 pada siklus I dan 0,711 pada siklus II, yang menandakan jika nilai signifikansinya lebih dari 0,05, data itu normal.

2) Hasil Uji Normalisasi Data Psikomotorik Kelas XI IPS 2

Tabel 4.15
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		SIKLUS_1	SIKLUS_2
N		27	25
Normal Parameters(a,b)	Mean	79.8148	86.7200
	Std. Deviation	4.35039	3.54166
Most Extreme Differences	Absolute	.147	.148
	Positive	.123	.148
	Negative	-.147	-.114
Kolmogorov-Smirnov Z		.762	.742
Asymp. Sig. (2-tailed)		.607	.640

a Test distribution is Normal.
b Calculated from data.

Tabel di atas adalah hasil uji normalisasi pada data kemampuan psikomotorik kelas XI IPS 2. Berdasarkan informasi yang tertera pada tabel tersebut di baris terakhir menunjukkan juga bahwa data kemampuan psikomotorik berdistribusi normal. Analisisnya dapat dilihat dari kolom asymp. Sig yang menghasilkan nilai signifikansinya lebih dari 0,05 yang berarti berdistribusi normal, yakni 0,607 pada siklus I dan 0,640 pada siklus II.

3) Hasil Uji Normalisasi Data Psikomotorik Kelas XI IPS 3

Tabel 4.16
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		SIKLUS_1	SIKLUS_2
N		27	27
Normal Parameters(a,b)	Mean	80.2593	88.2593
	Std. Deviation	4.60428	3.34655
Most Extreme Differences	Absolute	.095	.165
	Positive	.078	.165
	Negative	-.095	-.106
Kolmogorov-Smirnov Z		.491	.858
Asymp. Sig. (2-tailed)		.969	.453

a Test distribution is Normal.
b Calculated from data.

Tabel di atas adalah hasil uji normalisasi pada data kemampuan psikomotorik kelas XI IPS 3. Berdasarkan informasi yang tertera pada tabel tersebut di baris terakhir menunjukkan juga bahwa data kemampuan psikomotorik berdistribusi normal. Analisisnya dilihat dari kolom asymp. Sig. yang menghasilkan nilai signifikansinya lebih dari 0,05 yang berarti berdistribusi normal, yakni 0,969 pada siklus I dan 0,453 pada siklus II.

Hasil uji normalitas di atas menunjukkan bahwa data psikomotorik hasil menyimak telah memenuhi syarat untuk dilakukan analisis data menggunakan uji t. Berikut ini ringkasan hasil data uji t psikomotorik pada masing-masing kelas:

Tabel 4.17
 Hasil Uji t Kemampuan Psikomotorik Siklus I-Siklus II

No	Kelas	Siklus	\bar{X}_d	Sd	T hitung	T tabel	Keterangan
1	XI IPS 1	Siklus I_Siklus II	11,4	5,22	10,919	2,064	T hit.> T tabel
2	XI IPS 2	Siklus I_Siklus II	6,77	2,86	11,726	2,064	T hit.> T tabel
3	XI IPS 3	Siklus I_Siklus II	8.19	6,26	6,665	2,060	T hit.> T tabel

Berbeda dengan penghitungan uji t pada data kognitif, untuk pengujian kemampuan psikomotorik ini, dilakukan secara satu tahap saja yakni penghitungan uji t siklus I dengan siklus II. Pengujian ini dilakukan satu tahap saja karena pada kegiatan prasiklus tidak ditemukan kegiatan yang menyangkut psikomotorik mereka. Sebelum dilakukan penghitungan, terlebih dahulu membuat rumusan hipotesis untuk mengambil kesimpulan dari hasil penghitungan dua nilai rata-rata yang dibandingkan. Berikut ini adalah rumusan hipotesis untuk uji t siklus I dengan siklus II.

Rumusan Hipotesis:

Ho : Rata-rata nilai kemampuan psikomotorik dalam berpentas sandiwara boneka tongkat sesudah menggunakan naskah sendiri TIDAK lebih tinggi daripada rata-rata nilai kemampuan sebelum menggunakan naskah sendiri.

Hi : Rata-rata nilai kemampuan psikomotorik dalam berpentas sandiwara boneka tongkat sesudah menggunakan naskah sendiri LEBIH tinggi daripada rata-rata nilai kemampuan sebelum menggunakan naskah sendiri.

4) Hasil Uji t Data Psikomotorik Kelas XI IPS 1

Hasil penghitungan kemampuan psikomotorik pada siswi-siswi kelas XI IPS 1 diolah menggunakan program SPSS 12. Berikut ini hasil penghitungannya menggunakan analisis *paired samples test* atau uji t sampel berpasangan.

Tabel 4.18
Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Siklus_1 - Siklus_2	-11.400	5.220	1.044	-13.555	-9.245	-10.919	24	.000

Berdasarkan tabel hasil analisis perbandingan dua *mean* yang berbeda di atas dapat diketahui bahwa rata-rata deviasinya sebesar 11,4 dengan standar deviasi sebesar 5,22. Hasil t hitung yang diperoleh dari penghitungan SPSS tersebut yakni 10,919 dengan derajat kebebasan 24.

Sebelum ditentukan hipotesisnya, sama seperti yang sebelumnya yakni mencari terlebih dahulu nilai t tabelnya. Pada tabel distribusi t, nilai t tabel untuk derajat kebebasan sebesar 24 dengan taraf signifikansi 0,05 adalah 2,064. Hasil t hitung telah diketahui sebesar 10,919, jika hasil tersebut dibandingkan dengan nilai t tabel maka t hitung lebih besar dari t tabel. Dengan demikian, kesimpulannya yakni H_0 ditolak dengan derajat kebebasan 24 pada taraf signifikansi 0,05 yang menghasilkan nilai t tabel 2,064, ini berarti bahwa rata-rata nilai kemampuan psikomotorik dalam berpentas sandiwara boneka tongkat sesudah menggunakan naskah sendiri LEBIH tinggi daripada rata-rata nilai kemampuan sebelum menggunakan naskah sendiri.

5) Hasil Uji t Data Psikomotorik Kelas XI IPS 2

Hasil penghitungan kemampuan psikomotorik pada siswi-siswi kelas XI IPS 2 diolah juga menggunakan program SPSS 12. Berikut ini hasil penghitungannya menggunakan analisis *paired samples test* atau uji t sampel berpasangan.

Tabel 4.19
Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Siklus_1 - Siklus_2	-6.72000	2.86531	.57306	-7.90274	-5.53726	-11.726	24	.000

Berdasarkan tabel hasil analisis perbandingan dua *mean* yang berbeda di atas dapat diketahui bahwa rata-rata deviasinya sebesar 6,72 dengan standar deviasi sebesar 2,86. Hasil t hitung yang diperoleh dari penghitungan SPSS tersebut yakni 11,726 dengan derajat kebebasan 24.

Pada tabel distribusi t, ditemukan nilai t tabel untuk derajat kebebasan sebesar 24 dengan taraf signifikansi 0,05 adalah 2,064. Hasil t hitung telah diketahui sebesar 11,726, jika hasil tersebut dibandingkan dengan nilai t tabel maka t hitung lebih besar dari t tabel. Dengan demikian, kesimpulannya yakni H_0 ditolak dengan derajat kebebasan 24 pada taraf signifikansi 0,05 yang menghasilkan nilai t tabel 2,064, ini berarti bahwa Rata-rata nilai kemampuan psikomotorik dalam berpentas sandiwara boneka tongkat sesudah menggunakan

naskah sendiri LEBIH tinggi daripada rata-rata nilai kemampuan sebelum menggunakan naskah sendiri.

6) Hasil Uji t Data Psikomotorik Kelas XI IPS 3

Hasil penghitungan kemampuan psikomotorik pada siswi-siswi kelas XI IPS 3 diolah juga menggunakan program SPSS 12. Berikut ini hasil penghitungannya menggunakan analisis *paired samples test* atau uji t sampel berpasangan

Tabel 4.20

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Siklus_1 - Siklus_2	8.19231	6.26750	1.22916	10.72381	5.66081	-6.665	25	.000

Berdasarkan tabel hasil analisis perbandingan dua *mean* yang berbeda di atas dapat diketahui bahwa rata-rata deviasinya sebesar 8,192 dengan standar deviasi sebesar 6,26. Hasil t hitung yang diperoleh dari penghitungan SPSS tersebut yakni 6,66 dengan derajat kebebasan 25.

Pada tabel distribusi t, ditemukan nilai t tabel untuk derajat kebebasan sebesar 25 dengan taraf signifikansi 0,05 adalah 2,060. Hasil t hitung telah diketahui sebesar 6,66 jika hasil tersebut dibandingkan dengan nilai t tabel maka t hitung lebih besar dari t tabel. Dengan demikian, kesimpulannya yakni Ho ditolak dengan derajat kebebasan 25 pada taraf signifikansi 0,05 yang menghasilkan nilai t tabel 2,060, ini berarti rata-rata nilai kemampuan

psikomotorik dalam berpentas sandiwara boneka tongkat sesudah menggunakan naskah sendiri LEBIH tinggi daripada rata-rata nilai kemampuan sebelum menggunakan naskah sendiri

D. Pembahasan

Kegiatan pelaksanaan tindakan kelas dan penilain telah dilakukan. Hasil dari penghitungan juga sudah sesuai dengan rencana yang telah dibuat sebelumnya. Pelaksanaan tindakan kelas dengan kompetensi dasar mengidentifikasi unsur-unsur pementasan drama ini membuahkan tiga penilaian pada siklus I dan siklus II. Tiga penilaian itu yakni penilaian kognitif, psikomotorik dan afektif.

1. Penilaian Kemampuan Kognitif

Penilaian kognitif adalah penilaian utama dalam mencapai sasaran kompetensi dasar yang digunakan. Penilaian ini dilihat dari hasil pengerjaan LKS oleh para murid (kognitif tingkat pemahaman) dan penulisan teks naskah sebagai data kognitif tingkat tinggi (sintesis) yang dihasilkan pada siklus II saja. Hasil nilai kognitif tingkat pemahaman yang diperoleh siswa dari siklus ke siklus berikutnya menunjukkan adanya perbaikan dan peningkatan kemampuan mereka setelah ada perubahan komponen dalam pembelajaran. Berikut ini adalah rangkuman hasil perkembangan nilai kognitif siswi-siswi kelas XI IPS

a. Penilaian Kognitif Tingkat Pemahaman

Penilaian kognitif tingkat pemahaman diperoleh dari hasil lembar kerja siswa yang dikerjakan siswa. Lembar kerja siswa tersebut berisi soal-soal yang

mengharuskan siswa dapat mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik yang terdapat pada bahan menimak pementasan sandiwara boneka tongkat. Hasil lebih rencinya dapat dilihat pada tabel- tabel di bawah ini.

1) Kelas XI IPS 1

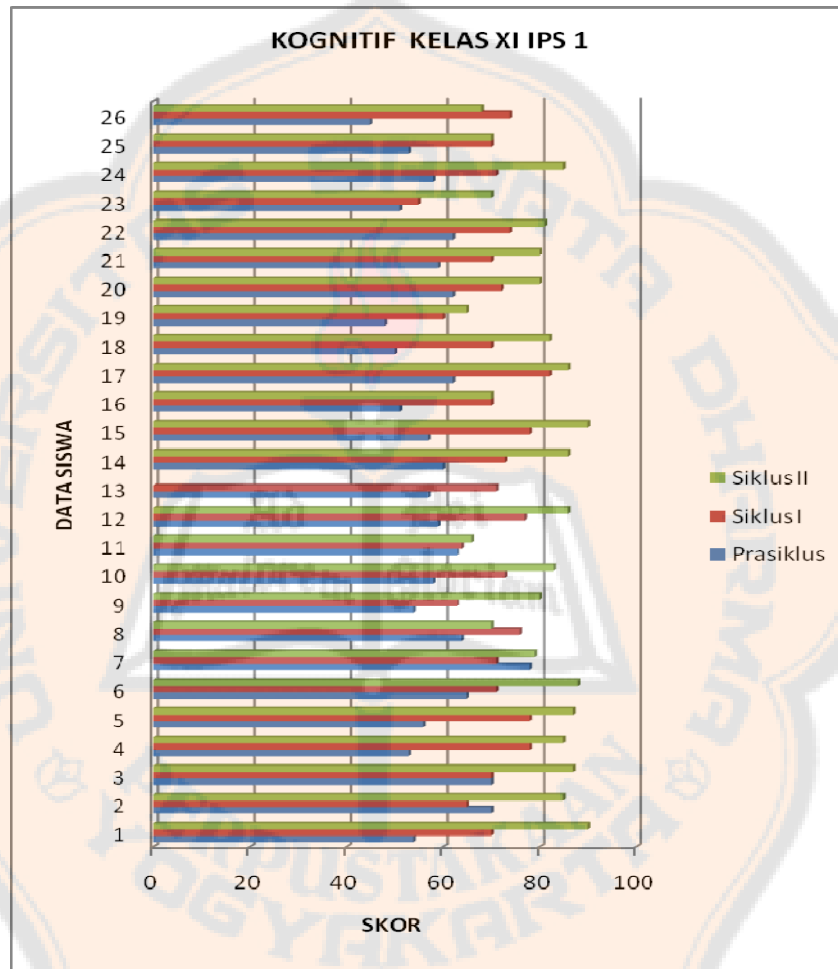
Tabel 4.21
Rangkuman Hasil Nilai Kognitif Siswa XI IPS 1

NO	KETERANGAN	PRASIKLUS	SIKLUS I	SIKLUS II
1	Jumlah Frekuensi Ketuntasan	3	21	22
2	Kenaikan		18	1
3	Presentase	11,52%	80,76%	84,61%
4	Kenaikan Presentasi		69,24%	3,85%

Berdasarkan data perbandingan kemampuan menyimak siswa pada aspek kognitif pada tabel di atas, dapat dideskripsikan bahwa terdapat peningkatan kemampuan menyimak dari prasiklus ke siklus I dan Siklus I ke siklus II. Hal ini terlihat dari jumlah frekuensi ketuntasan dari setiap siklus. Pada prasiklus jumlah siswa yang tuntas hanya 3 orang atau hanya 11,52% dari jumlah siswa yang ada. Siklus I meningkat tajam menjadi 21 orang dengan nilai yang mencapai KKM sebesar 80,76% dengan indikator keberhasilan 50% mencapai nilai sesuai KKM. Dengan demikian, pada siklus II presentase yang mencapai nilai KKM telah melampaui presentase indikator keberhasilan. Siswa yang tuntas mencapai nilai KKM pada siklus II sedikit meningkat dari siklus I yakni sebesar 3,85 % atau menjadi 22 orang dengan presentase ketuntasan 84,61%. Siswa yang tidak tuntas

adalah siswa yang pada saat tindakan kelas siklus II tidak masuk sekolah atau terburu-buru ketika mengerjakannya.

Di bawah ini terdapat grafik untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif siswi-siswi kelas XI IPS 1 dalam menyimak pementasan drama.



Grafik 4.1 Hasil Menyimak Setiap Siswa Kelas XI IPS 1

Gambar di atas menunjukkan perkembangan nilai siswa dari setiap siklus. Ada beberapa siswa terlihat grafiknya menurun ketika di siklus I. Hal ini bisa disebabkan oleh kurang pemahannya siswa terhadap pertanyaan yang dimaksud dalam LKS atau kurang memperhatikan penjelasan materi dari guru. Namun, pada siklus II, grafik kemampuan kognitif setiap siswa yang berwarna hijau

menunjukkan hasil yang lebih baik lagi dibandingkan siklus sebelum-sebelumnya. Dari grafik tersebut nilai siswa lulus berdasarkan KKM pada siklus II sudah mencapai indikator yang ditetapkan yakni 70%. Hal ini menandakan, tindakan kelas menggunakan media boneka tongkat berhasil meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas XI IPS 1 yakni dalam mengidentifikasi dan memahami unsur-unsur pementasan drama. Di bawah ini daftar tafsiran tingkat kemampuan kognitif siswa kelas XI IPS 1.

Tabel 4.22
Data Tafsiran Kemampuan Kognitif Siswa XI IPS 1

No	Tingkat Penguasaan	Nilai Huruf	Frekuensi				Predikat
			Siklus I	%	Siklus II	%	
1	86-100%	A	0	0	8	31	Sangat Baik
2	76-85%	B	6	23	10	38	Baik
3	60-75%	C	19	73	7	27	Cukup Baik
4	55-59	D	1	4	0	0	Kurang Baik
5	≤54%	E	0	0	1	4	Sangat Kurang
Jumlah			26	100	26	100	

Data tafsiran menurut Purwanto, (2008:203) pada kemampuan kognitif siswa di atas menunjukkan frekuensi tingkat penguasaan/kemampuan siswa setiap siklusnya. Pada siklus I dengan jumlah siswa 26 orang, kemampuan kognitif siswa baru berada pada predikat tingkat baik sampai tingkat kurang baik. Ada 6 orang atau 23% di tingkat penguasaan baik, sedangkan mayoritas berada pada

tingkat cukup baik sebanyak 19 siswi atau sekitar 73%. Tersisa 4 orang yang berada pada tingkat penguasaan 55-59%. Di siklus II terdapat 31 orang yang masuk tingkat penguasaan sangat baik. Di tingkat tafsiran berikutnya terdapat 38 siswa bekemampuan baik. Masih terdapat 27 siswa berada dalam predikat cukup dan sisnya 4 siswa berada dalam predikat kurang baik. Walaupun hasil kognitif pemahaman siswa kelas XI IPS 1 ini di siklus II ini masih ada yang berpredikat sangat kurang, sebagian besar siswa sudah berada dalam tingkat predikat Cukup baik ke atas. Hasil tafsiran ini menandakan kelas XI IPS 1 telah berhasil meningkatkan kemampuan kognitif mereka dalam mengidentifikasi pementasan drama.

2) Kelas XI IPS 2

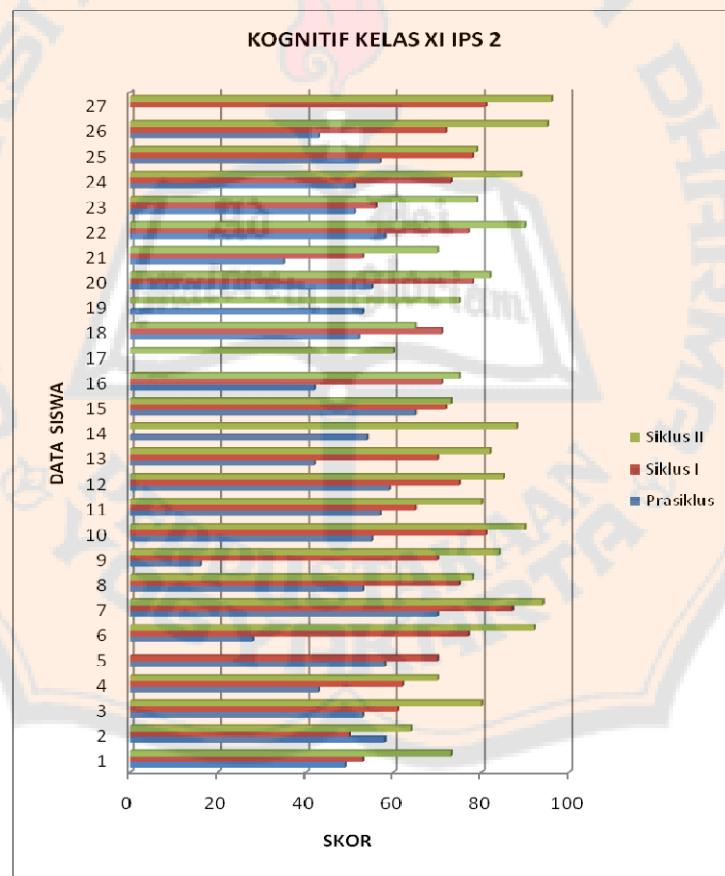
Tabel 4.23
Rangkuman hasil nilai kognitif siswa XI IPS 2

NO	KETERANGAN	PRASIKLUS	SIKLUS I	SIKLUS II
1	Jumlah Frekuensi Ketuntasan	1	17	23
2	Kenaikan		16	6
3	Presentase	3,7%	62,96%	85,18%
4	Kenaikan Presentasi		59,26%	22,22 %

Bedasarkan perbandingan data nilai dari prasiklus sampai siklus II yang ada pada tabel 4.10 di atas menunjukkan bahwa perkembangan kemampuan siswi-siswi kelas XI IPS 2 dalam mengidentifikasi unsur-unsur pementasan drama mengalami peningkatan. Pada siklus I presentase peningkatannya dari kondisi awal sebesar 59,26%, dengan presentase ketuntasan nilai sesuai KKM sebesar

62,96%. Beranjak ke siklus II, nilai para siswi mengalami kenaikan sebesar 22,22% sehingga jumlah siswi yang memenuhi nilai KKM sebanyak 23 orang atau 85,18%. Jumlah kelas ini ada 27 orang sedangkan 23 orang telah tuntas nilainya berdasarkan KKM. Hal ini berarti masih ada 4 siswa yang belum tuntas. Dari ketujuh siswa tersebut, salah satu siswa tidak dapat masuk sekolah ketika proses identifikasi berlangsung, dan 3 orang lagi nilainya masih dibawah KKM.

Di bawah ini terdapat grafik untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif siswi-siswi kelas XI IPS 2 dalam menyimak pementasan drama.



Grafik 4.2 Hasil Menyimak Setiap Siswa Kelas XI IPS 2

Grafik di atas menunjukkan perkembangan kemampuan kognitif setiap siswa kelas XI IPS 2 dalam menyimak pementasan drama. Grafik batang biru

menunjukkan nilai kognitif pada kondisi awal. Grafik tersebut lebih banyak menunjukkan indikator pada skor dibawah 60. Hal itu menunjukkan bahwa nilai kognitif menyimak pada kondisi awal masih di bawah KKM yang sudah ditentukan sekolah yakni 70. Grafik kedua yang berwarna merah menunjukkan nilai kognitif pada siklus I. Pada grafik tersebut sudah meningkat nilainya. Hal itu terlihat dari indikator angka pada grafik menunjukkan batang merah lebih banyak di antara skor 60-80. Nilai siklus I dilihat dari perkembangan grafik tersebut menunjukkan bahwa hampir lebih dari 50% siswa sudah mencapai KKM.

Grafik ketiga berwarna hijau menunjukkan nilai kognitif pada siklus II. Grafik batang yang ketiga ini terlihat lebih menjorok ke kanan dibandingkan dua batang yang lainnya. Posisinya lebih banyak terletak pada skor 70-100 walaupun masih ada 4 siswa yang grafiknya masih berada di bawah skor 70. Siswa yang grafiknya masih rendah di siklus II ini disebabkan oleh beberapa hal. Siswa yang grafiknya hanya terlihat batang berwarna hijau saja disebabkan pada siklus-siklus sebelumnya tidak berkesempatan melakukan identifikasi drama. Sedangkan grafik yang mengalami penurunan dibandingkan dari siklus I. Penyebabnya karena siswa tersebut mungkin dalam kondisi kurang sehat atau kurang konsentrasi dalam menyimak.

Hasil nilai yang diperoleh siswa akan diklasifikasikan dalam tiga tingkatan seperti dalam tabel di bawah ini. Hasil klasifikasi tersebut berguna untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa pada setiap siklusnya. Berikut ini klasifikasinya:

Tabel 4.24
Data Tafsiran Kemampuan Kognitif Siswa XI IPS 2

No	Tingkat Penguasaan	Nilai Huruf	Frekuensi				Predikat
			Siklus I	%	Siklus II	%	
1	86-100%	A	1	4	8	30	Sangat Baik
2	76-85%	B	5	18	9	33	Baik
3	60-75%	C	14	52	9	33	Cukup Baik
4	55-59	D	1	4	0	0	Kurang Baik
5	≤54%	E	6	22	1	4	Sangat Kurang
Jumlah			27	100	27	100	

Berdasarkan tabel di atas, data tafsiran kemampuan menyimak pementasan sandiwara boneka tongkat terbagi menjadi 5 tingkat penguasaan. Hasil pada siklus I menunjukkan bahwa terdapat 1 orang siswa yang berhasil memperoleh predikat Sangat baik. Di tingkat bawahnya yakni tafsiran predikat penguasaan baik dengan interval 76-85% terdapat 5 siswa dari 27 siswa (18%) yang hadir dan mengerjakannya. Sedangkan di tafsiran cukup baik dengan nilai C terdapat 14 siswa atau 52% yang masuk dalam klasifikasi tersebut.

Pengklasifikasian hasil kognitif menyimak pada siklus II juga terdapat 4 tingkat yang terisi. Pada tingkat pertama, yakni tafsiran tingkat penguasaan berpredikat sangat baik terdapat 8 siswa. Di tafsiran dibawahnya terdapat 9 siswa yang berpredikat baik. Begitu pula pada tafsiran dibawahnya, terdapat juga 9

siswa yang berpredikat cukup baik. Sisanya hanya 1 orang siswa yang berpredikat kurang baik.

3) Kelas XI IPS 3

Tabel 4.25
Rangkuman Hasil Nilai Kognitif Siswa XI IPS 3

NO	KETERANGAN	PRASIKLUS	SIKLUS I	SIKLUS II
1	Jumlah Frekuensi Ketuntasan	1	14	21
2	Kenaikan		14	7
3	Presentase	3,57%	50%	75%
4	Kenaikan Presentasi		46,43%	25%

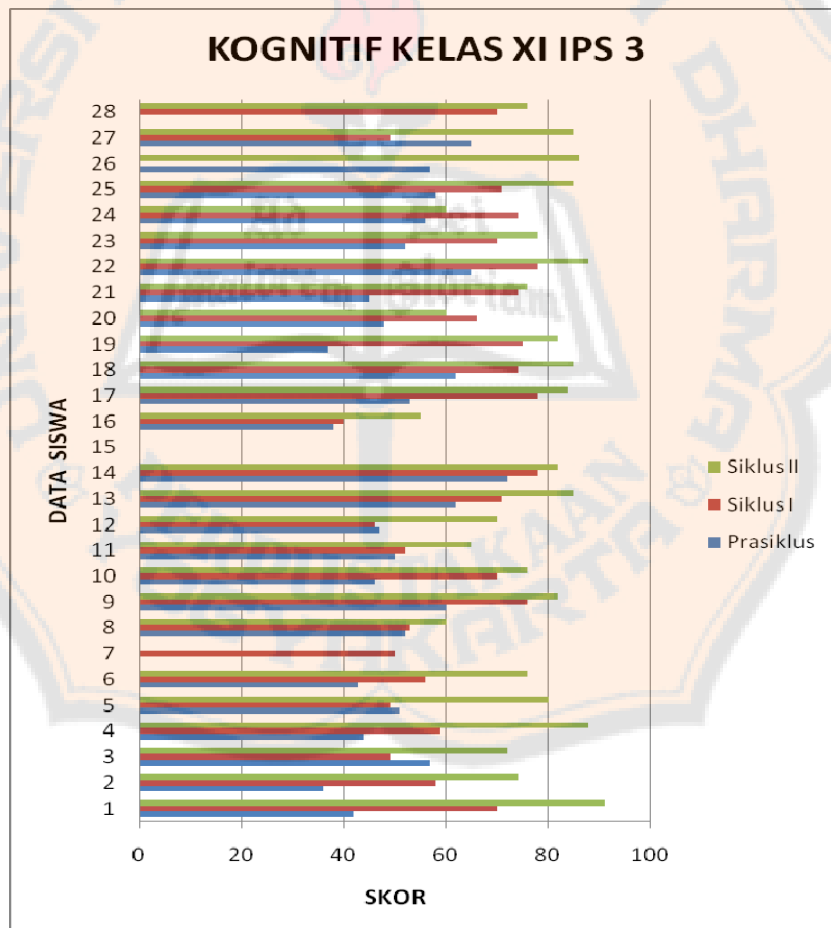
Berdasarkan data pada tabel di atas, hasil kognitif siswa kelas XI IPS 3 dari setiap siklusnya dapat didiskripsikan sebagai berikut. Nilai Kognitif menyimak yang harus dicapai siswa harus tuntas berdasarkan KKM yakni 70. Pada kondisi awal, nilai yang tuntas berdasarkan KKM hanya ada satu siswa saja dari 28 siswa di kelas tersebut. Hal ini disebabkan karena media yang digunakan untuk menyimak tidak dapat didengar dengan jelas oleh siswa-siswa. Pada siklus berikutnya, media video diganti menggunakan boneka tongkat untuk dijadikan bahan menyimak sandiwara boneka tongkat. Hasil pada siklus I dengan media baru ini frekuensi ketuntasannya meningkat sebesar 46,43% yakni menjadi 14 orang yang dapat tuntas mencapai KKM. Walaupun frekuensi ketuntasan pada siklus I sudah mencapai indikator yakni tepat 50%, namun masih terdapat banyak

kekurangan dalam pelaksanaannya. Misalnya siswa belum semua mengerti dengan jelas hal-hal yang harus diidentifikasi.

Berpijak hasil penilaian pada siklus I, tindakan kelas dilakukan kembali pada siklus II dengan bahan materi teks drama yang berbeda. Teks drama yang akan dipentaskan untuk bahan menyimak berasal dari pengembangan kreatifitas siswa. Jadi nilai kognitif di siklus II ada dua macam. Pertama, nilai individu dari hasil mengidentifikasi unsur-unsur pementasan drama yang disimak. Kedua, penilaian kelompok dari hasil mengembangkan cerita menjadi teks drama yang akan dipentaskan untuk bahan simakan. Frekuensi ketuntasan nilai kognitif individu pada siklus II ini adalah 21. Presentase peningkatan dari siklus sebelumnya yakni 25%. Pada siklus II ini frekuensinya ketuntasan tidak bisa 100% karena ada beberapa siswa yang belum selesai mengerjakan LKSnya atau dalam mengidentifikasi pementasan drama belum sempurna. Hal ini disebabkan karena alokasi waktu pelajaran pada hari itu kurang tepat. Tepatnya sepuluh menit sebelum jam pelajaran ternyata bel berakhirnya kegiatan pembelajaran di sekolah sudah berbunyi terlebih dahulu. Oleh karena itu, beberapa siswa kurang maksimal dalam mengidentifikasi pementasan drama, bahkan ada yang belum sempat mengerjakan karena siswa tersebut lebih mementingkan pementasan dramanya daripada nilai kognitifnya. Keadaan ini didukung dari kondisi siswa sendiri yang kurang berminat dalam mengerjakan LKS. Siswa tersebut lebih cenderung suka pada kegiatan yang melibatkan psikomotorik mereka. Walaupun belum tuntas 100% namun presentase ketuntasan pada siklus II sudah memenuhi indikator ketuntasan pada perencanaan yakni sebesar 75 %. Dengan demikian, hasil

kognitif siswa kelas XI IPS 3 dari kegiatan menyimak dan mengidentifikasi pementasan drama mengalami peningkatan pada tiap siklusnya. Peningkatan yang telah memenuhi indikator ini membuktikan bahwa dengan tindakan kelas ini dapat meningkatkan kemampuan menyimak kelas XI IPS 3 dalam mengidentifikasi unsur-unsur pementasan drama.

Selain penjabaran hasil perbandingan nilai pada masing-masing siklus. Di bawah ini terdapat grafik perkembangan hasil kemampuan menyimak siswa dari kondisi awal sampai siklus II.



Grafik 4.3 Hasil Menyimak Setiap Siswa Kelas XI IPS 3

Grafik di atas menggambarkan kemampuan siswa dalam menyimak pementasan drama dengan mengidentifikasi pementasan drama. Gambar tersebut memperlihatkan hasil perkembangan kemampuan masing-masing siswa pada setiap siklusnya. Pada kondisi awal yang tergambar dengan garis batang berwarna biru, terlihat masih menunjukkan kemampuan siswa belum bisa mencapai nilai KKM karena masih banyak yang dibawah garis nilai 60. Hanya ada 1 siswa yang letaknya garisnya diatas angka 70. Pada siklus I yang terlihat pada gambar garis berwarna merah, menunjukkan sebagian dari jumlah siswa di kelas ini nilainya sudah mencapai KKM. Sedangkan sisanya sebesar 50% dari jumlah siswa, masih belum tuntas. Hal ini disebabkan karena beberapa siswa masih kurang paham terhadap cara-cara menjawab LKS atau mengidentifikasi pementasan drama dan beberapa siswa tidak masuk sekolah. Di siklus II, yang tergambar dengan garis berwarna hijau menunjukkan peningkatan hasil menyimak yang signifikan. Hal ini terbukti dari panjangnya garis hijau dari beberapa siswa yang mencapai nilai di atas 80. Dalam grafik tersebut juga tergambar data siswa yang hasil kognitifnya tidak terlihat. Hal ini dikarenakan siswa ini hanya tertarik pada kegiatan yang mengasah psikomotorik dia.

Hasil nilai yang diperoleh siswa akan diklasifikasikan dalam tiga tingkatan seperti dalam tabel di bawah ini. Hasil klasifikasi tersebut berguna untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa pada setiap siklusnya. Berikut ini klasifikasinya:

Tabel 4.26
Data Tafsiran Kemampuan Kognitif Siswa XI IPS 3

No	Tingkat Penguasaan	Frekuensi				Predikat
		Siklus I	%	Siklus II	%	
1	86-100%	0	0	4	14	Sangat Baik
2	76-85%	4	14	15	54	Baik
3	60-75%	11	39	6	21	Cukup Baik
4	55-59	3	11	1	4	Kurang Baik
5	≤54%	10	36	2	7	Sangat Kurang
Jumlah		28	100	28	100	

Berdasarkan tabel daftar tafsiran di atas, dari dua siklus utama yang dilaksanakan dalam kelas ini terdapat lima tingkat tafsiran . Pada siklus I data tafsiran perolehan nilai terdiri hanya nampak empat tingkat, karena pada tafsiran nilai A tidak ada siswa yang mencapai nialinya di atas 84. Klasifikasi berikutnya, yakni klasifikasi baik dengan tafsiran penguasaan sekitar 76-85% dicapai oleh 4 siswa. Sedangkan di tafsiran tingkat bawahnya dengan batas nilai dibawah 75 masih terdapat 11 siswa. Pada tingkat penguasaan 55-59% terdapat 3 orang. Sedangkat di tingkat paling bawah masih di isi oleh 10 orang siswa. Masih banyaknya jumlah siswa yang masuk dalam tafsiran di bawah nilai 70. karena siswa kurang memperhatikan bahan *handout* yang diajarkan sebelumnya untuk mengidentifikasi pementasan drama. Sehingga mereka masih merasa bingung dalam mengidentifikasi pementasan drama dengan menjawab LKS yang dibagikan.

Di siklus kedua peningkatan kemampuan kognitif siswa sudah terlihat dalam jumlah tafsiran klasifikasi nilai yang diperoleh siswa. Data tafsiran tingkat pertama dengan batas skor 86-100 dicapai oleh 4 siswa. Pada tingkat predikat baik, frekuensi siswa yang mencapai nilai pada batas klasifikasi ini lebih banyak dibandingkan tingkat klasifikasi yang lain, yakni ada 15 siswa. Sedangkan pada tingkat predikat cukup baik terdapat 6 siswa. Sedangkan 1 orang siswa masih berada dalam tingkat penguasaan predikat kurang dan 2 orang berpredikat sangat kurang. Siswa yang masih dalam tafsiran kurang dan sangat kurang tersebut karena belum selesai dalam mengidentifikasi karena waktu pelajaran pada hari itu kebetulan memang lebih singkat dari biasanya.

Berdasarkan pembahasan hasil kemampuan kognitif tingkat pemahaman di atas menunjukkan bahwa penggunaan media boneka tongkat dalam pembelajaran di kelas berdampak pada peningkatan kemampuan menyimak siswa kelas XI IPS SMA Stella Duce 2 Yogyakarta. Kemampuan ini terlihat dari peningkatan hasil tes dari setiap siklusnya dalam memahami dan mengidentifikasi dialog pementasan drama. Dengan demikian, hasil ini sesuai yang telah diungkapkan oleh Oemar Hamalik pada poin keenam dan kesepuluh. Di poin keenam dalam teorinya disebutkan bahwa penggunaan media boneka/wayang golek dalam dunia pendidikan dapat membuat siswa mengalami rasa berhasil dan kepuasan, ini erat hubungannya dengan kemajuan belajar (Hamalik, 1994:146). Hal tersebut juga dialami siswa kelas XI IPS ketika pembelajaran menyimak menggunakan media boneka tongkat. Siswa merasa senang ketika pembelajaran sehingga berpengaruh pada hasil tes/identifikasi mereka yang lebih baik dari siklus sebelumnya. Selain

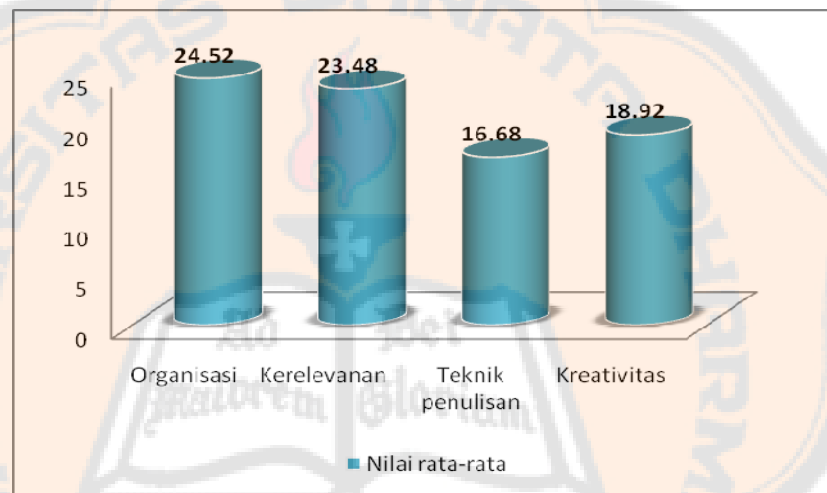
poin keenam yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan menyimak yakni poin kesepuluh. “Memahami dan melatih diri sebagai pedoman yang baik; mendengarkan dan berpartisipasi secara teratur”, poin kesepuluh dari Oemar Hamalik. Poin ini sangat berkaitan dengan kegiatan utama dalam pembelajaran yang diteliti yakni menyimak untuk memahami dialog pementasan drama dengan melatih diri untuk mengindintifikasi unsur-unsur dalam pementasan dramanya dengan pedoman-pedoman yang ada. Kegiatan siswa selama pembelajaran selain mendengarkan tetapi juga ikut berpartisipasi aktif dalam setiap siklusnya secara teratur yakni dengan ikut berpentas sandiwara boneka tongkat

b. Penilaian Kognitif Tingkat Tinggi (Sintesis)

Penilaian kognitif ini diperoleh dari hasil tugas penulisan teks naskah dialog untuk pementasan sandiwara boneka tongkat. Tugas penulisan ini dikerjakan secara berkelompok oleh karena itu penilaian ini juga berlaku untuk satu kelompok bukan individu. Berbeda halnya dengan penilaian kognitif pemahaman yang dikerjakan secara individu karena penilaian tersebut penilaian utama yang digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan menyimak pada masing-masing individu. Sedangkan penilaian ini merupakan salah satu manfaat yang bisa diambil dari kegiatan menyimak dengan menggunakan media boneka tongkat. Sebagaimana yang dipaparkan dalam bab II, kemampuan kognitif tingkat tinggi ini menurut *taksonomi bloom* tergolong dalam klasifikasi aspek sintesis, dimana salah satu kerja operasional menggunakan kata menulis dan menyusun. Hal ini berkaitan dengan penilaian kognitif tingkat tinggi yang diambil dari hasil karya tulisan naskah drama yang dibuat bersama kelompoknya. Aspek-aspek

yang dinilai pada penulisan teks naskah ini yakni dari segi organisasi penulisan, kerelevanan isi cerita, teknik penulisan dan kreativitas dalam memilih kata dan menggunakan kata-kata pada penulisan dialog tokoh. Penilaian kognitif tingkat tinggi ini dapat dilihat hasilnya melalui grafik dibawah ini yang menggambarkan skor rata-rata pada setiap aspek penulisan.

1) Kelas XI IPS 1

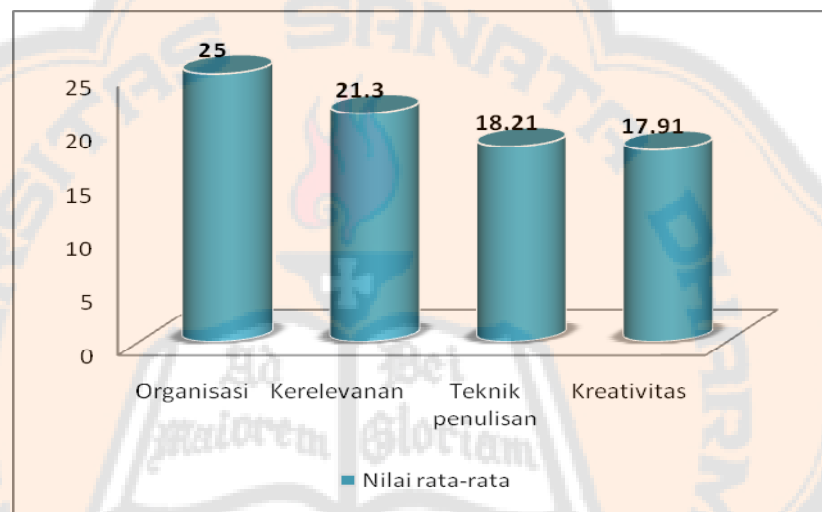


Grafik 4.4 Penilaian Kognitif Tingkat Tinggi XI IPS 1

Berdasarkan grafik di atas dapat dideskripsikan penilaian kognitif tingkat tinggi sebagai berikut. Skor yang tertera di atas batang tabung berwarna biru adalah skor rata-rata pada setiap aspeknya. Aspek Organisasi dari grafik di atas menunjukkan bahwa skor rata-ratanya adalah 24,52. Aspek kerelevanan mempunyai nilai rata-rata sebesar 23,48. Aspek teknik penulisan skor rata-ratanya adalah 16,68. Sedangkan aspek kreativitas memperoleh skor rata-rata 18,92. Tinggi rendahnya batang tabung tersebut menandakan tinggi rendahnya skor rata-rata pada setiap aspeknya. Dari gambar grafik tersebut terlihat batang pada aspek organisasi terlihat lebih tinggi dari pada aspek lain. Hal ini berarti aspek

organisasi pada hasil penulisan naskah oleh siswa kelas XI IPS 1 ini sudah runtut secara kronologis cerita. Sedangkan pada aspek teknik penulisan, tinggi batang masih rendah dari pada batang yang lain. Hal ini menandakan teknik penulisan teks drama masih dirasa cukup sulit. Walaupun demikian, skor-sor tersebut sudah mencapai nilai-nilai KKM.

2) Kelas XI IPS 2

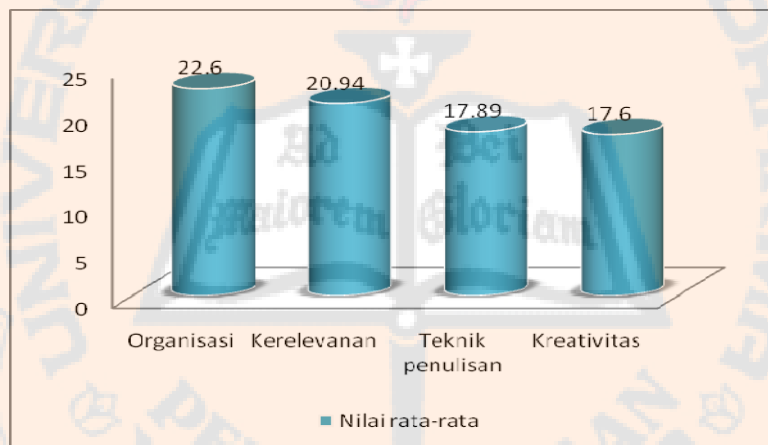


Grafik 4.5 Penilaian Kognitif Tingkat Tinggi XI IPS 2

Berdasarkan grafik di atas dapat dideskripsikan penilaian kognitif tingkat tinggi sebagai berikut. Skor yang tertera di atas pada batang tabung berwarna biru adalah skor rata-rata pada setiap aspeknya. Aspek Organisasi dari grafik di atas menunjukkan bahwa skor rata-ratanya adalah 25. Aspek kerelevanan mempunyai nilai rata-rata sebesar 21,3. Aspek teknik penulisan skor rata-ratanya adalah 18,21. Sedangkan aspek kreativitas memperoleh skor rata-rata 17,91. Tinggi rendahnya batang tabung tersebut menandakan tinggi rendahnya skor rata-rata pada setiap aspeknya. Dari gambar grafik tersebut terlihat batang pada aspek organisasi

terlihat lebih tinggi dari pada aspek lain. Hal ini berarti aspek organisasi pada hasil penulisan naskah oleh siswa kelas XI IPS 2 ini pada kriteria sempurna karena memperoleh skor rata-rata maksimal. Sedangkan pada aspek kreativitas, tinggi batang masih rendah dari pada batang yang lain. Hal ini menandakan siswa di kelas ini masih terpancang pada isi dengan kerangka cerita awal dan kurang menggunakan variasi berbagai macam bahasa. Selain itu, teks drama masih dirasa cukup sulit. Walaupun demikian skor-skor tersebut sudah mencapai nilai-nilai KKM.

3) Kelas XI IPS 3



Grafik 4.6 Penilaian Kognitif Tingkat Tinggi

Gambar grafik di atas menunjukkan penilaian kognitif tingkat tinggi yang dihasilkan dari penulisan teks naskah dialaog. Skor yang tertera di atas pada batang tabung berwarna biru adalah skor rata-rata pada setiap aspeknya. Aspek Organisasi dari grafik di atas menunjukkan bahwa skor rata-ratanya adalah 22,6. Aspek kerelevanan mempunyai nilai rata-rata sebesar 20,94. Aspek teknik penulisan skor rata-ratanya adalah 17,89. Sedangkan aspek kreativitas memperoleh skor rata-rata 17,6. Tinggi rendahnya batang tabung tersebut

menandakan tinggi rendahnya skor rata-rata pada setiap aspeknya. Dari gambar grafik tersebut terlihat batang pada aspek organisasi terlihat lebih tinggi dari pada aspek lain. Hal ini berarti aspek organisasi pada hasil penulisan naskah oleh siswa kelas XI IPS 3 ini rata-rata sudah runtut dan kronologis. Sedangkan pada aspek kreativitas, tinggi batang masih rendah dari pada batang yang lain. Hal ini menandakan siswa di kelas ini masih belum terlalu berani mengeluarkan kreativitas mereka untuk menulis naskah dialog yang dipentaskan. Kelas ini masih terpancang pada teks kerangka awal. Walaupun demikian skor-sor tersebut sudah mencapai nilai-nilai KKM.

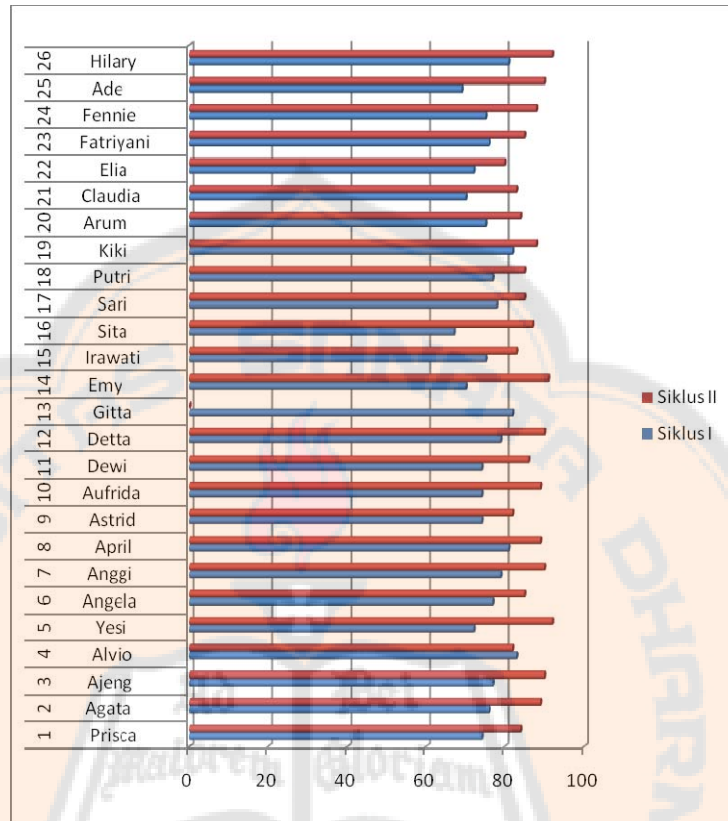
Hasil-hasil dari penulisan teks naskah dialog pementasan sandiwara boneka tongkat di atas menunjukkan bahwa dengan menggunakan media boneka tongkat siswa dapat mengembangkan keterampilan berbahasa yang lain yakni keterampilan menulis. Kaitannya boneka tongkat dengan menulis yakni boneka tongkat digunakan sebagai media untuk pementasan sandiwara boneka. Sebelum ada pementasan sandiwara boneka tongkat, siswa terlebih dahulu ditugaskan untuk menulis skenario atau teks naskah dialog. Jadi, pembelajaran menyimak dengan penggunaan media boneka tongkat, hasil yang dicapai tidak hanya dari keterampilan menyimak saja tetapi juga melibatkan keterampilan menulis. Hal ini berarti sesuai dengan teori dari Dr. Oemar Hamalik yang kesembilan yakni berpartisipasi dalam kegiatan kurikulum (Hamalik, 1989:146). Partisipasi dalam kegiatan kurikulum ini terlihat dari kegiatan pembelajaran menggunakan boneka dapat melatih keterampilan berbahasa yang lain yang terdapat dalam kurikulum, seperti kegiatan menulis naskah drama yang ada di KD semester tingkat atasnya.

Dengan demikian, dalam pembelajaran ini siswa dapat berlatih membuat naskah yang nantinya menjadi dasar pengetahuan dan pengalaman mereka bagaimana menulis naskah drama. Hasil keterampilan menulis sebagai pengalaman awal pun tidak mengecewakan jika dilihat dari gambar grafik-grafik dan penjelasannya di atas.

2. Penilaian Kemampuan Psikomotorik

Penilaian psikomotorik adalah penilaian yang diambil dari pentas sandiwara boneka tongkat yang dilakukan untuk bahan menyimak siswa yang lain. Melalui hasil penilaian ini dapat digunakan untuk mengetahui bagaimana peran media boneka tongkat dalam mencapai kompetensi dasar dengan melibatkan keterampilan bahasa lainnya. Keterampilan tersebut yakni keterampilan berbicara yang terwujud dalam kegiatan pementasan sandiwara boneka tongkat. Indikator penilaian psikomotorik yakni dari lafal, intonasi, kelancaran, kreativitas mengembangkan dialog dan gaya pengucapan. Kelima indikator tersebut masing-masing mempunyai bobot skor 20. Kriteria penilaian dapat dilihat dalam lampiran RPP. Penilaian psikomotorik ini hanya terdapat dalam siklus I dan siklus II karena bahan simakan dari sandiwara boneka yang dimainkan oleh siswa sendiri. Sedangkan pada prasiklus atau kondisi awal bahan menyimak berasal dari video sehingga kegiatan siswa hanya mengidentifikasi unsur pementasan drama. Hasil perbandingan penilaian psikomotorik siklus I dan siklus II dari masing-masing siswa dapat dilihat pada grafik dibawah ini.

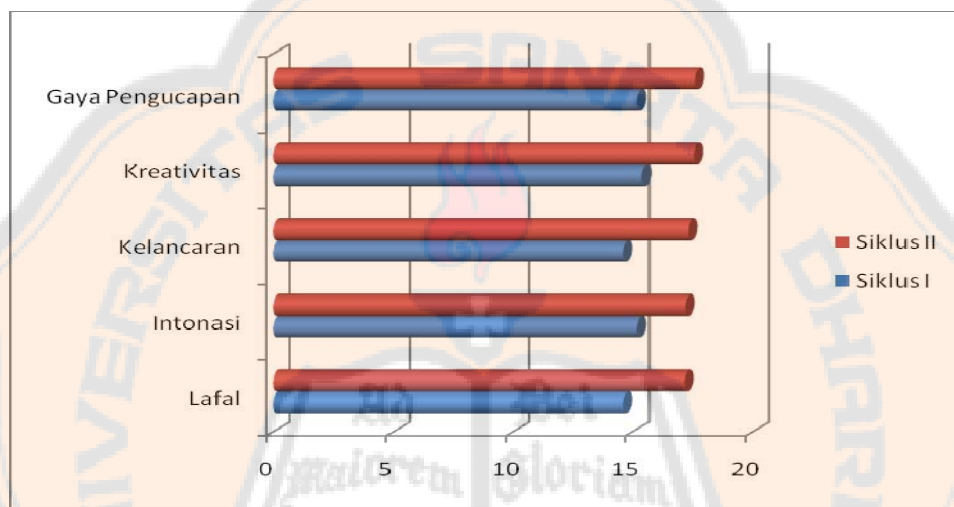
a. Kelas XI IPS 1



Grafik 4.7 Hasil Psikomotorik Setiap siswa XI IPS 1

Berdasarkan gambar grafik di atas dapat dideskripsikan nilai psikomotorik siswa kelas XI IPS 1 pada siklus pertama ditunjukkan pada batang grafik warna biru sedangkan siklus II ditunjukkan pada batang grafik warna merah. Hasil yang terlihat pada grafik di atas, sebagian besar siswa memperoleh nilai antara 60-82. Sedangkan untuk siklus yang kedua, nilai psikomotorik yang dicapai sebagian besar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat dari batang merah menunjukkan rentang nilai antara 80-100. Peningkatan ini terkecuali bagi siswa yang bernomer absen 13 yang pada siklus II tidak bisa masuk sekolah. Dengan demikian, penggunaan boneka tongkat ini tidak hanya meningkatkan

keterampilan menyimak namun juga meningkatkan keterampilan berbicara yang terwujud dalam penampilan sandiwara boneka tongkat. Peningkatan keterampilan berbicara dalam bermain sandiwara boneka tongkat yang meliputi penilaian dari segi lafal, intonasi, kelancaran dan gaya pengucapan tergambar pada grafik dibawah ini.

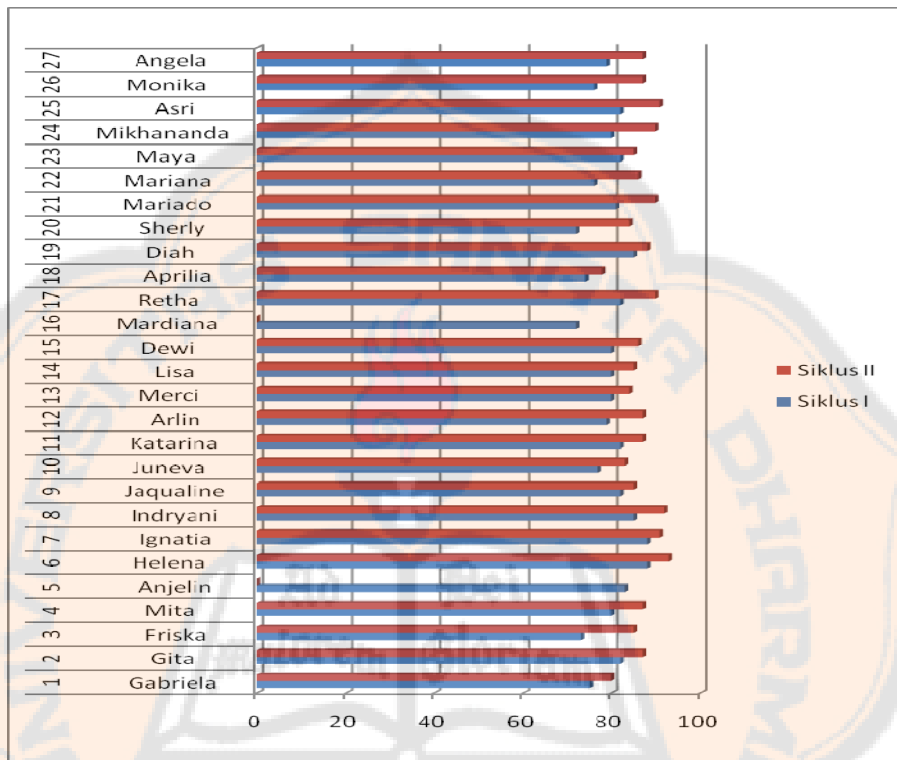


Grafik 4.8 Nilai rata-rata Tiaap Aspek Kemampuan Psikomotorik XI IPS 1

Berdasarkan gambar grafik di atas yang menunjukkan perbandingan skor rata-rata pada aspek indikator psikomotorik siklus I dengan siklus II. Pada aspek lafal, nilai rata-rata yang dicapai pada siklus I yakni 14,61 lalu mengalami peningkatan di siklus II yakni menjadi 17,16. Aspek Intonasi nilai rata-rata yang dicapai siswa pada siklus I adalah 15,19 kemudian pada siklus II naik menjadi 17,24. Aspek berikutnya yakni kelancaran di siklus I nilai rata-ratanya hanya 14,61 namun di siklus II naik tajam menjadi 17,28. Nilai rata-rata aspek kreatifitas pada siklus I yakni 15,19 kemudian meningkat menjadi 17,52. Aspek terakhir yakni gaya pengucapan yang mempunyai nilai rata-rata 15,19 pada siklus I, lalu pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 17,52. Secara garis besar

pada grafik 4.5 menunjukkan peningkatan di seluruh aspek penilaian psikomotorik siswa kelas XI IPS 1 dari siklus I ke siklus II.

b. Kelas XI IPS 2



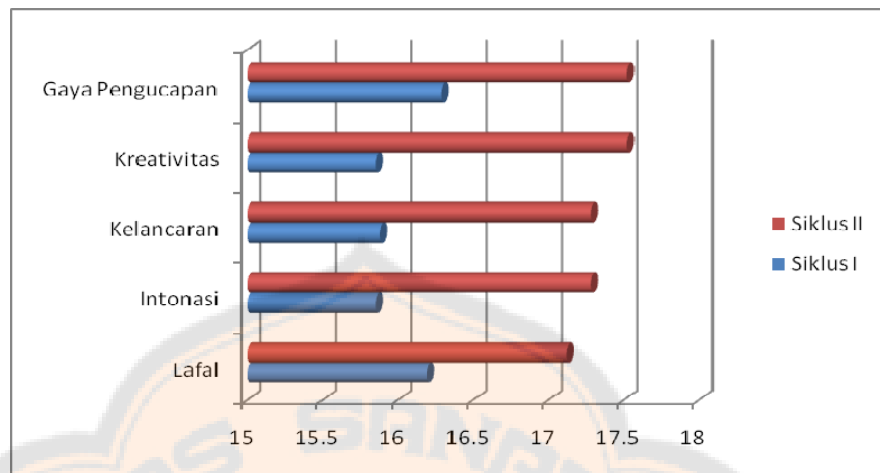
Grafik 4.9 Penilaian Psikomotorik Masing-masing Siswa

Grafik penilaian psikomotorik yang tergambar seperti di atas menunjukkan perkembangan nilai psikomotorik siswa kelas XI IPS dari siklus I sampai siklus II. Grafik batang yang berwarna biru adalah grafik nilai psikomotorik siswa pada siklus I. Ukuran grafik pada siklus tersebut lebih banyak terlihat masih dibawah skor 80. Siswa yang berada di atas skor 80 hanya ada 11 siswa dari 27 siswa yang ikut dalam pementasan sandiwra boneka tongkat. Walaupun demikian, nilai psikomotorik siswa dalam berpentas sandiwara boneka tersebut masih di atas

KKM yang ditentukan sekolah. Keadaan ini menandakan bahwa mereka tidak mengalami kesulitan yang berarti dalam berpentas sandiwara boneka.

Grafik batang kedua yang berwarna merah pada grafik 4.9 merupakan grafik penilaian psikomotorik siswa kelas XI IPS 2 pada siklus II. Pada batang grafik tersebut terlihat ukuran panjang grafik lebih panjang dibandingkan grafik batang yang berwarna biru. Grafik batang merah menunjukkan skor nilai antara 80-100. Bahkan jarang ada batang grafik yang berada pada skor dibawah 80. Keadaan ini menunjukkan peningkatan kemampuan mereka dalam bermain sandiwara boneka baik dari segi intonasi, lafal, penghayatan/gaya pengucapan, kreativitas mengembangkan dialog kelancaran ketika membaca teks drama. Dengan demikian, peran boneka tongkat ini sangat membantu dalam mengembangkan keterampilan berbahasa siswa seperti keterampilan berbicara yang diimplimentasikan dalam kegiatan berpentas sandiwara boneka tongkat tersebut.

Peningkatan keterampilan berbicara kelas XI IPS 2 dalam bermain sandiwara boneka tongkat akan terlihat jelas dalam perbandingan nilai rata-rata pada setiap aspeknya. Penilaian aspek dalam bermain sandiwara boneka tongkat yaitu meliputi penilaian dari segi lafal, intonasi, kelancaran dan gaya pengucapan. Berikut ini adalah grafik yang menunjukkan perbandingan nilai rata-rata di setiap aspeknya.

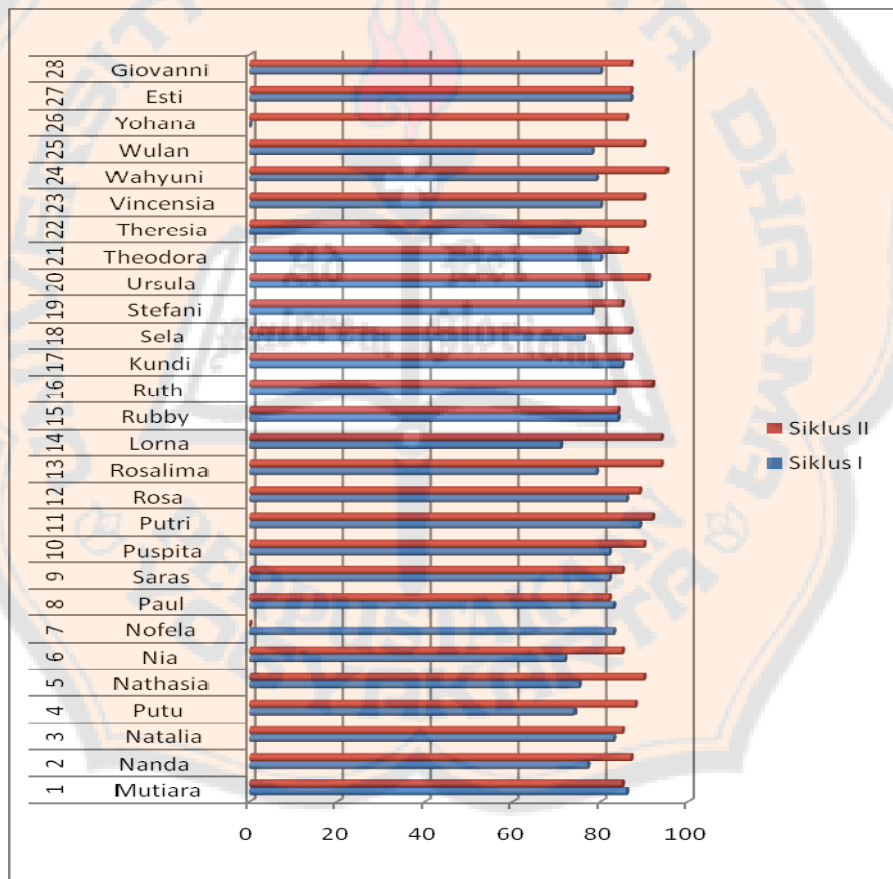


Grafik 4.10 Nilai Rata-rata Aspek pada Kemampuan Psikomotorik

Berdasarkan grafik di atas diperoleh data nilai rata-rata di setiap aspek psikomotorik pada pementasan sandiwara boneka tongkat yang dilakukan oleh siswi-siswi kelas XI IPS 2. Perbedaan posisi atau panjang gambar batang grafik yang bergambar biru dan merah menunjukkan peningkatan hasil nilai rata-rata psikomotorik dari siklus sebelumnya. Peningkatan nilai rata-rata yang pertama adalah dari segi lafalnya. Penilaian dari segi lafal di siklus I yang tergambar pada grafik batang berwarna biru menunjukkan skor rata-rata yang diperoleh yakni sebesar 16,19. Sedangkan pada grafik batang berwarna merah menunjukkan skor rata-rata di siklus II sebesar 17,12. Penilaian yang kedua yakni dari segi intonasi, pada siklus pertama skor rata-rata yang diperoleh kelas ini adalah 15,85. Di siklus II skor rata-ratanya meningkat menjadi 17,28. Penilaian yang ketiga yakni dilihat dari segi kelancarannya. Hasil skor rata-rata pada siklus I menunjukkan pada hitungan 15,88. Namun, pada siklus II terjadi peningkatan sehingga rata-ratanya menjadi 17,28. Penilaian yang keempat yakni dari segi kreativitas siswa dalam mengembangkan dialog teks drama. Pada siklus pertama, skor rata-rata kreativitas

mereka masih sebesar 15,85. Di siklus II diuji kembali dan terjadi peningkatan yang tajam yakni menjadi 17,52. Kelima, yakni penilaian dari segi gaya pengucapan para pemain sandiwar boneka. Pada siklus I skor rata-rata dari aspek ini diperoleh sebesar 16,29. Di siklus berikutnya naik menjadi 17,52. Keseluruhan dari hasil yang terekam dalam grafik 4.7 menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II pada setiap aspek penilaian psikomotorik kelas XI IPS 2.

c. Kelas XI IPS 3



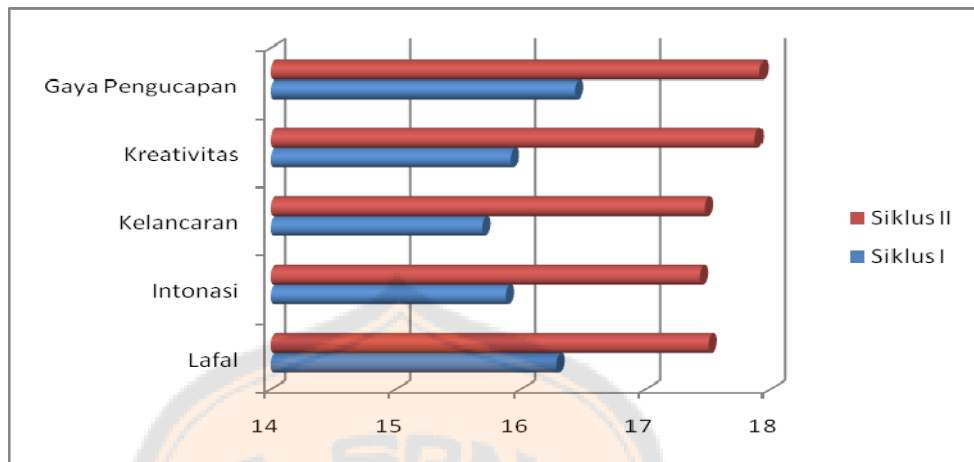
Grafik 4.11 Penilaian Psikomotorik Setiap Siswa

Berdasarkan grafik penilaian psikomotorik di atas dapat dideskripsikan perolehan nilai psikomotorik masing-masing siswa dari siklus I dan siklus II. Grafik tersebut terdiri dari dua warna batang grafik. Batang grafik yang berwarna

biru menunjukkan nilai psikomotorik siswa yang diperoleh pada siklus I. Batang grafik disebelahnya yang berwarna merah menunjukkan hasil psikomotorik siswa pada siklus II. Terlihat jelas pada grafik tersebut posisi batang grafik berwarna merah lebih tinggi dari grafik biru. Hal ini menandakan bahwa ada peningkatan hasil psikomotorik dari siklus I ke siklus II.

Pada grafik batang siklus I di atas menggambarkan hasil psikomotorik yang diperoleh sebagian besar siswa pada indikator nilai berkisar 60-85. Perolehan hasil nilai psikomotorik di atas 80 dicapai oleh 16 orang. Siswa yang nilainya dibawah 80 dan telah memenuhi nilai KKM yakni 70 berjumlah 11 orang. Sedangkan siswa yang grafiknya masih dibawah indikator tersebut karena tidak hadir ke sekolah sehingga tidak masuk dalam penilain siklus I. Grafik batang warna merah yang menunjukkan hasil psikomotorik siswa pada siklus II ini, menggambarkan sebagian besar siswa memperoleh nilai di atas 80. Nilai psikomotorik seluruh siswa kelas XI IPS 3 yang hadir pada siklus II telah lulus KKM. Sedangkan satu orang siswa tidak masuk pada penilaian siklus kedua karena tidak hadir pada pertemuan tindakan kelas saat itu. Paparan hasil psikomotorik yang diperoleh siswa kelas XI IPS 3 di atas, membuktikan bahwa terjadi peningkatan nilai pada setiap siswa dari siklus I ke siklus II.

Peningkatan kemampuan psikomotorik dapat dilihat lebih jelas dari setiap aspeknya. Di bawah ini adalah grafik peningkatan skor rata-rata di setiap aspek penilaian psikomotorik kelas XI IPS 3.



Grafik 4.12 Nilai Rata-rata Aspek pada Kemampuan Psikomotorik

Skor rata-rata siklus I yang ditunjukkan pada gambar batang grafik berwarna biru masih berkisar 15,5 sampai 16,5. Pada aspek lafal skor rata-rata yang diperoleh dari hasil yakni 16,29. Aspek Intonasi skor rata-ratanya adalah 15,88. Penilaian aspek kelancaran skor rata-rata kelas ini masih 15,7. Aspek kreativitas mengembangkan dialog berada pada indikator nilai 15,92. Terakhir, pada aspek gaya pengucapan kelas ini memperoleh skor rata-rata sebesar 16,44. Hasil skor rata-rata pada siklus I tersebut setelah diujikan kembali, meningkat pada siklus II. Pada aspek lafal skor rata-rata meningkat menjadi 17,51. Aspek penilaian intonasi skor rata-ratanya yakni 17,44. Skor rata-rata aspek kelancaran berubah posisi menjadi 17,48. Peningkatan juga terdapat pada skor rata-rata aspek kreativitas yakni sebesar 17,88. Pada aspek terakhir yakni aspek gaya pengucapan terjadi peningkatan lebih besar dibandingkan pada aspek lainnya. Peningkatan skor dari 14,44 menjadi 17,92 pada aspek ini karena di siklus II, naskah drama dibuat oleh siswa sendiri, jadi siswa dapat lebih menghayati peran yang mereka mainkan dalam pentas sandiwara boneka tongkat.

Hasil yang diperoleh dari aspek psikomotorik setelah menggunakan media boneka tongkat dalam pembelajaran menyimak ini adalah menciptakan suasana kelas yang aktif yang tampak dalam pementasan sandiwara boneka tongkat dan peningkatan keterampilan berbicara khususnya dalam bersandiwara boneka tongkat. Pendapat tentang manfaat penggunaan media boneka dapat membuat kelas aktif ini sebelumnya telah diyakini oleh Arif Sadiman. Pendapatnya tentang kegunaan media pada poin ketiga, menyatakan, penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik, (Sadiman,1986:17). Pernyataan tersebut berarti terbukti dalam penggunaan media boneka untuk pembelajaran menyimak sandiwara boneka. Hal ini didasarkan dari data hasil penilaian kemampuan psikomotorik siswa, dapat diketahui bahwa hampir semua siswa terlibat dalam pementasan sandiwara boneka tongkat. Oleh karena itu media sandiwara boneka ini dapat mengatasi kepasifan siswa pada pembelajaran prasiklus/sebelumnya yang tidak dapat aktif terlibat selama kegiatan belajar-mengajar berlangsung.

Pendapat lain diungkapkan oleh Oemar Hamalik tentang kegunaan media sandiwara boneka tongkat dalam dunia pendidikan yakni, menemukan dan mengembangkan bakat-bakat yang terpendam; memperkembang perbendaharaan bahasa, melatih berbicara yang baik; memperluas kecakapan tertentu, {poin 1-3(Hamalik,1999:146)}. Pendapat ini mendukung tentang adanya peningkatan kemampuan psikomotorik khususnya dalam hal keterampilan berbicara dalam bersandiwara boneka tongkat. Lewat pembelajaran menyimak menggunakan media boneka tongkat ini siswa dapat memperkembangkan perbendaharaan

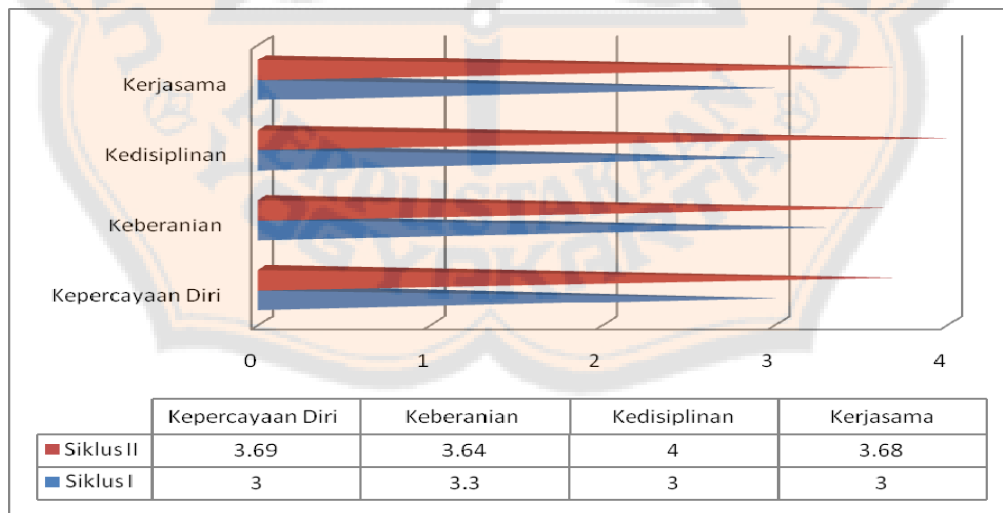
bahasa dengan improvisasi teks drama ketika tampil berpentas sandiwara boneka. Improvisasi tersebut dapat dilihat hasilnya dalam penilaian psikomotorik dari segi aspek kelancaran. Semakin siswa banyak melakukan improvisasi yang masih relevan maka siswa mampu memperluas kecakapannya dalam mengembangkan ide cerita drama. Disamping itu juga dapat mengembangkan bakat-bakat mereka dalam hal melakonkan sebuah tokoh dalam cerita drama. Hasil peningkatan psikomotorik di atas menunjukkan juga bahwa pembelajaran ini dapat melatih siswa berbicara dengan baik. Hal ini ditunjukkan pada peningkatan dari segi aspek pelafalan dan intonasi yang semakin baik dari siklus sebelumnya. Selain itu pembelajaran ini juga menimbulkan rasa nyaman dan senang sehingga motivasi belajar siswa bangkit kembali. Hal itu terlihat dari hasil kognitif mereka yang semakin baik dan tujuan siswa dalam memperoleh keterampilan tertentu dapat dicapainya, seperti yang diungkapkan oleh Dr. Oemar Hamalik (2001,165) bahwa motivasi siswa bangkit karena adanya keinginan siswa untuk memperoleh suatu keterampilan.

3. Penilaian Afektif

Data ini menyangkut sikap dan perilaku yang ditunjukkan selama proses pembelajaran. Pengambilan data ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana antusias dan motivasi siswa mengikuti pembelajaran menyimak menggunakan boneka tongkat ini. Data afektif diukur dari sikap mereka ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas, seperti sikap percaya diri ketika tampil bersandiwara boneka, sikap keberanian ketika ingin tampil berpentas, sikap kedisiplinan dalam mengerjakan tugas, dan sikap kerjasama ketika bersama

kelompok. Menurut *taksonomi bloom* seperti yang dijabarkan dalam bab II, penilaian afektif ini didasarkan atas klasifikasi aspek “menerima”. Klasifikasi menerima terdapat beberapa kata kerja operasional yang berhubungan dengan kriteria penilaian Afektif. Kata kerja tersebut di antaranya yakni, memilih yang berhubungan dengan sikap kerjasama, mengikuti berhubungan dengan sikap kepercayaan diri, mematuhi berhubungan dengan sikap kedisiplinan, dan meminati berhubungan dengan penilaian sikap keberanian dari siswa dalam berpentas sandiwaranya boneka tongkat. Lebih jelasnya tentang hubungan kata-kata kerja operasional “menerima” dengan penilaian afektif di bawah ini, dapat dilihat pada bab II landasan teori halaman 37. Hasil obeservasi dan penilaian terhadap sikap siswa selama siklus I dengan siklus II dapat dilihat dalam grafik skala rata-rata afektif di bawah ini.

a. Penilaian Afektif Kelas XI IPS 1

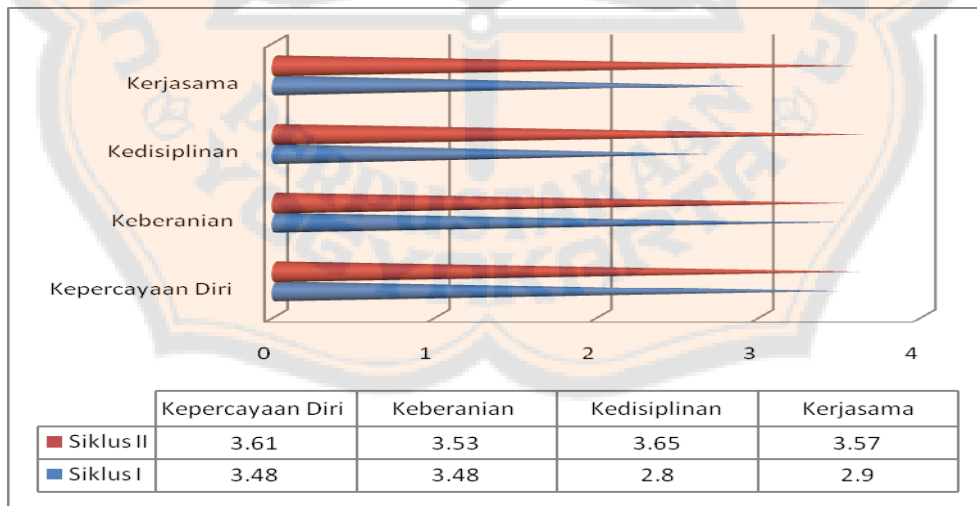


Grafik 4.13 Skala rata-rata Afektif Kelas XI IPS 1

Grafik di atas menggambarkan kondisi sikap afektif yang ditunjukkan siswa kelas XI IPS 1 ketika mengikuti pembelajaran menyimak dengan

menggunakan boneka tongkat. Pada aspek pertama yakni sikap kepercayaan diri pada siklus I skala rata-ratanya menunjukkan pada skala 3. Di siklus II aspek tersebut meningkat berada pada skala 3.69. Kemudian di aspek kedua yakni sikap keberanian yang dimiliki siswa pada siklus I berada pada skala rata-rata 3.3 lalu meningkat sedikit pada skala rata-rata 3.64. Perbedaan skala yang mencolok yakni pada sikap keberanian. Ketika siklus I aspek ini menunjukkan skala 3 lalu pada siklus II sudah menunjukkan sikap penuh keberanian dengan skala 4. Tidak kalah penting sikap kerjasama yang diperlukan ketika berpentas atau membuat naskah drama. Aspek ini pada siklus I menunjukkan pada skala 3, dan siklus kedua meningkat menjadi 3,68. Hal ini berarti penggunaan media boneka tongkat dapat merubah sikap afektif para siswi kelas XI IPS `1 dari sikap yang berskala 3 atau baik menjadi skala 4 atau sangat baik.

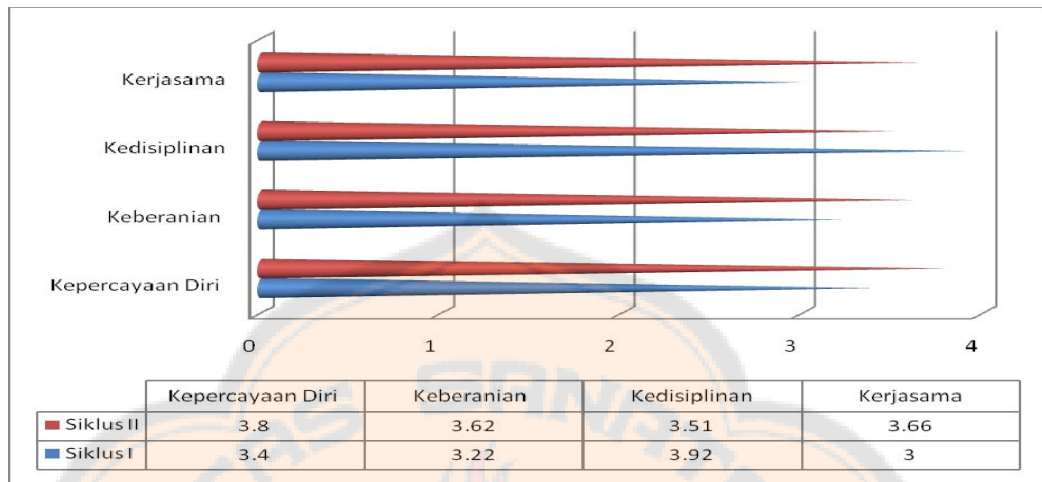
b. Penilaian Afektif Kelas XI IPS 2



Grafik 4.14 Skala rata-rata Afektif kelas XI IPS 2

Dari data grafik di atas diketahui bahwa ada perbedaan skor rata-rata skala pada setiap aspek afektifnya di siklus I dan siklus II. Perbedaan skor rata-rata skala yang sangat tipis dari keempat aspek di siklus I dan siklus II adalah aspek kepercayaan diri dan keberanian. Sedangkan aspek yang mengalami peningkatan skor yang paling tajam adalah aspek kedisiplinan dan kerjasama. Hasil skala siklus I pada aspek kepercayaan diri skor rata-ratanya adalah 3,48 kemudian di siklus meningkat menjadi 3,61. Hasil untuk aspek keberanian di siklus I adalah 3,48 lalu di siklus II meningkat walaupun hanya sedikit peningkatannya yakni sebesar 3,53. Peningkatan rata-rata skala juga terjadi di aspek Kedisiplinan bahkan meningkat tajam. Pada siklus I kedisiplinan siswa masih dalam skala cukup yang terlihat dalam pengumpulan hasil LKS mereka. Di grafik, hasil rata-rata kedisiplinan kelas ini adalah 2,8 namun di siklus II meningkat menjadi 3,65. Hal ini terlihat dari kedisiplinan mereka dalam mengumpulkan tugas dan kedisiplinan dalam mematuhi peraturan yang ada. Pada aspek kerjasama juga mengalami peningkatan skor rata-rata, yakni ketika siklus I hanya 2,9 lalu meningkat menjadi 3,57 di siklus II. Dengan demikian perubahan yang terjadi pada sikap siswa setelah diadakan tindakan ini, yaitu terlihat dari skala afektif yang sebelumnya berpredikat CUKUP baik atau sekitar skala 2 dan di siklus II berubah menjadi BAIK mendekati sangat baik.

c. Penilaian Afektif kelas XI IPS 3



Grafik 4.15 Skala rata-rata Afektif kelas XI IPS 3

Berdasarkan grafik di atas hasil afektif kelas XI IPS 3 dapat dideskripsikan sebagai berikut. Batang grafik yang berwarna biru menunjukkan nilai skor skala rata-rata pada siklus I. Sedangkan untuk batang berwarna merah menunjukkan skor skala rata-rata pada siklus II. Nilai skor rata-rata untuk aspek afektif pada siklus pertama lebih rendah dari nilai aspek pada siklus II. Aspek kepercayaan diri pada siklus I diperoleh nilai skor skala rata-rata 3,4. Pada siklus II diperoleh rata-rata sebesar 3,8 yang artinya skalanya pada tingkat yang lebih baik yakni hampir mencapai sempurna. Aspek keberanian di siklus I menunjukkan skor skala rata-ratanya adalah 3,22 kemudian meningkat di siklus II menjadi 3,62. Aspek berikutnya mengalami peningkatan yang sangat tajam dari siklus I ke siklus II. Aspek itu adalah kedisiplinan, pada siklus I skor skala rata-ratanya sebesar 3,51 kemudian di siklus II meningkat menjadi 3,92. Pada aspek terakhir, aspek kerjasama mempunyai skor skala rata-rata di siklus I yakni 3. Di siklus II skor itu meningkat menjadi 3,66. Hasil perubahan skala pada setiap aspeknya dari siklus 1

ke siklus 2 tersebut menunjukkan adanya perubahan sikap afektif siswa juga dari yang berpredikat CUKUP-BAIK menjadi lebih baik lagi yakni mendekati SANGAT BAIK.

Berdasarkan gambaran-gambaran grafik beserta penjelasannya dapat diartikan bahwa hasil penerapan media boneka tongkat dari segi kompetensi afektif dalam mengikuti pembelajaran berpengaruh penting dalam menciptakan hasil yang lebih baik. Pengaruh itu dibuktikan dengan adanya peningkatan skor skaka rata-rata dari siklu I ke siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya peningkatan motivasi juga dalam setiap kelas. Peningkatan atau bangkitnya motivasi siswa terlihat dari sikap yang mereka tunjukkan di kelas. Sebagai contoh dari segi kedisiplinan, ketika motivasi untuk belajar tidak ada maka siswa tidak akan disiplin dalam mengerjakan pekerjaannya karena cenderung akan bermalasan. Setelah penerapan pembelajaran menyimak menggunakan media boneka tongkat, sikap kedisiplinan dan beberapa sikap yang lainnya seperti yang terekam dalam grafik di atas menunjukkan hasil yang semakin baik.

Hasil peningkatan skor rata-rata pada kompetensi afektif ini juga dengan sesuai pendapat-pendapat yang dipaparkan oleh Soeparno dan Oemar Hamalik. Soeparno mengatakan bahwa kelebihan dari media boneka tongkat yakni dapat mengatasi siswa yang mempunyai sifat pemalu karena pemain tidak terlihat oleh penonton (1987:113). Seperti halnya dengan sikap siswa yang menjadi lebih percaya diri dan berani tampil berpentas sandiwara boneka tongkat karena mereka tidak terlihat penonton ketika membaca teks naskah drama, karena tidak menghapalkan teks tersebut. Berbeda jika siswa harus menghapalkan teks dan

harus berakting didepan penonton, cenderung mereka akan kurang percaya diri jika persiapannya hanya singkat. Senada dengan pendapat di atas, Hamalik menyatakan bahwa kegunaan media boneka dapat memperkembang kontrol diri dan pertimbangan untuk mencapai suatu tujuan (1999:146). Pendapat ini dapat dihubungkan dengan penilaian afektif dari segi kedisiplinan dan kerjasama. Sikap memperkembang kontrol diri dapat diwujudkan dengan bersikap disiplin, melawan rasa malas, dan bersikap senaknya sendiri di kelas. Selain itu siswa dapat melatih kerjasama mereka didalam kelompok dengan melakukan pertimbangan bersama kelompoknya demi mencapai tujuan bersama. Kegiatan ini terlihat dalam siklus II. Jadi. kesimpulan hasil yang didapat dari kompetensi afektif melalui pembelajaran menggunakan media boneka tongkat ini yakni sikap siswa menjadi lebih baik terutama pada aspek yang dinilai yakni dari segi kerjasama, kedisiplinan, kepercayaan diri dan keberanian. Ketercapaian hasil kompetensi afektif yang semakin baik ini didukung pula oleh motivasi siswa yang bangkit kembali dalam belajar. Hal ini dikarenakan, siswa tertarik untuk memperoleh keterampilan-keterampilan yang ada dalam pembelajaran ini, dan penggunaan media yang beda dari biasanya sehingga dapat menggugah semangat mereka untuk mencapai kompetensi dasar dalam pembelajaran ini. (Hamalik, 2001:165)

4. Presentase Peningkatan Nilai Rata-rata Penilaian Tiga Ranah Kemampuan

Tabel 4.27
Tabel Perbandingan Persentase Peningkatan

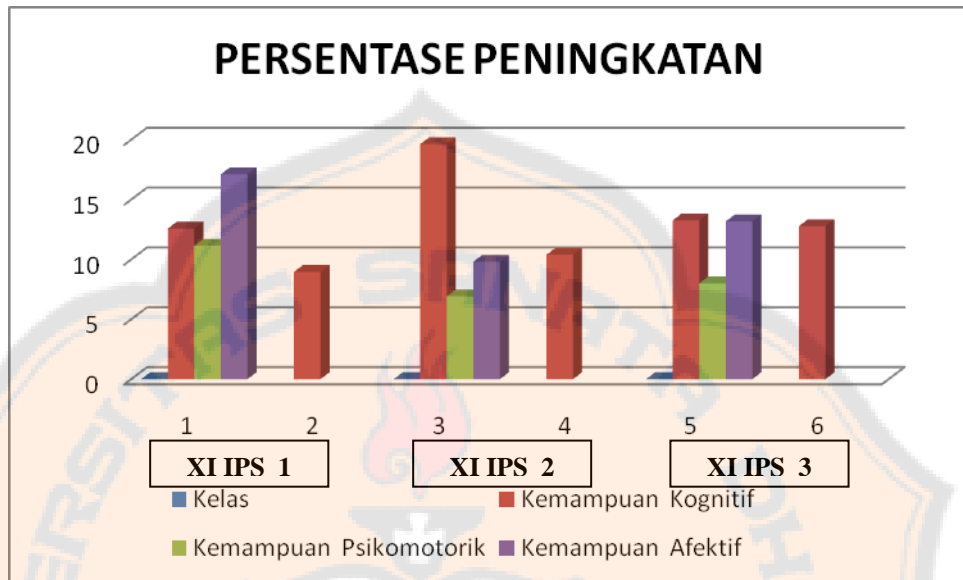
Kelas	SIKLUS	Peningkatan Kemampuan		
		Kognitif	Psikomotorik	Afektif
XI IPS 1	Prasiklus_siklus I	12.58 %	11.15 %	17.12 %
	Siklus I_Siklus II	8.96 %		

XI IPS 2	Prasiklus_siklus I	19.63 %		
	Siklus I_Siklus II	10.39 %	6.91 %	9.81 %
XI IPS 3	Prasiklus_siklus I	13.26 %		
	Siklus I_Siklus II	12.78 %	8 %	13,18 %

Perbandingan persentase dari ketiga kemampuan di atas diambil dari selisih nilai rata-rata masing-masing kemampuan dari mulai prasiklus sampai siklus II untuk kemampuan kognitif sedangkan siklus I ke siklus II untuk kemampuan psikomotorik dan afektif. Hasil selisih tersebut kemudian dipersentasekan, dan dapat ditemukan hasilnya seperti pada tabel di atas. Penghitungan nilai rata-rata diambil dari hasil uji Normalisasi untuk kemampuan kognitif dan psikomotorik. Penghitungan skor rata-rata yang diperoleh siswa dari kompetensi afektif dapat dilihat di lampiran penilaian afektif (semua penghitungan persentase peningkatan ketiga kemampuan tersebut dapat dilihat pada lampiran 17, 18 dan 19).

Berdasarkan tabel perbandingan persentase peningkatan kemampuan kognitif, psikomotorik dan afektif di atas nilai persentase tertinggi terdapat pada nilai kemampuan kognitif kelas XI IPS 2. Peningkatan terendah ada pada kemampuan psikomotorik kelas XI IPS 3. Presentase peningkatan terendah pada psikomotorik ini bukan berarti kemampuan psikomotoriknya rendah, bahkan sebaliknya karena nilai kemampuan psikomotorik siswa pada siklus I sudah baik, hampir semua sudah mencapai KKM. Kemampuan psikomotorik tersebut semakin kuat di Siklus II namun dengan selisih yang tidak begitu mencolok. Perbedaan peningkatan yang mencolok yakni pada kemampuan kognitif dan afektif. Selisih perbandingan kedua kemampuan ini saling kejar-kejaran.

Gambaran peningkatan persentase ketiga kemampuan tersebut dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Grafik 4.16 Perbandingan Persentase Peningkatan Tiga Ranah Kemampuan

Grafik di atas menggambarkan perbandingan peningkatan kemampuan kognitif, psikomotorik dan afektif. Berdasarkan grafik tersebut pada kelompok deretan pertama dan kedua adalah grafik kelas XI IPS 1. Grafik deretan pertama presentase peningkatan yang menonjol adalah kemampuan afektif. Namun, di grafik kelas XI IPS 2 kelompok deretan ketiga dan keempat, kemampuan yang terlihat paling menonjol dari semua grafik adalah persentase kenaikan grafik kemampuan kognitif. Hal ini sesuai dengan presentase indikator keberhasilan berdasarkan KKM yang mencapai peningkatan yang sangat signifikan dari setiap siklusnya. Kelompok deretan grafik terakhir adalah grafik milik kelas XI IPS 3. Di grafik ini peningkatan yang terlihat paling menonjol yakni kemampuan kognitif kemudian diikuti kemampuan afektif yang selisihnya tidak jauh beda. Berdasarkan grafik perbandingan peningkatan kemampuan, kemajuan yang paling

mencolok adalah kemampuan kognitif. Jadi hasil peningkatan dari ketiga kemampuan tersebut secara garis besar yang menunjukkan perubahan yakni dari kemampuan kognitif.

Ketiga kelompok deretan grafik tersebut yang selalu berada pada persentase peningkatan paling rendah yakni kemampuan psikomotorik. Hal ini bukan berarti kemampuan psikomotorik yang rendah namun karena kemampuan psikomotoriknya sudah diasah siswa pada kegiatan pembelajaran sebelumnya. Aspek-aspek yang dinilai hampir sama, hanya penggunaan media yang berbeda. Oleh karena itu, nilai psikomotorik yang mereka peroleh dalam kategori baik-sangat-baik, baik itu di siklus I ataupun siklus II. Namun demikian, lewat tindakan kelas ini pembelajaran dengan menggunakan media boneka tongkat juga memberikan sumbangsih peningkatan pada kemampuan psikomotorik mereka. Peningkatan kemampuan tersebut yakni dalam meningkatkan kreativitas mereka mengembangkan kosa kata dalam dialog drama, dan kelancaran dalam berdialog dengan penuh penghayatan.

E. Refleksi

1. Siklus I

a) Kendala :

- 1) Masalah teknik yaitu ketika Guru meminta langsung maju ke depan mementaskan drama, kelompok pertama masih sibuk mengatur formasi mereka dan latihan dialog serta berusaha menghapalkannya. Padahal itu tidak

perlu dilakukan karena siswa cukup membaca teks drama dibelakang meja/panggung.

2) Siswa kurang memeperhatikan materi pada *handout* yang sudah dibagikan untuk mengarahkan mereka dalam mengidentifikasi unsur-unsur pementasan drama.

3) Beberapa dari siswa masih ada yang kurang menguasai dalam penggunaan boneka.

4) Peran tokoh yang dimainkan terbatas karena jumlah murid yang terlalu banyak dalam satu kelompok.

b) Aspek Positif yang dihasilkan

1) Siswa lebih memahami dialog pementasan drama karena dialog didengar langsung dari percakapan teman-temannya yang memainkan sandiwara boneka.

2) Siswa dapat melatih keterampilan berbicara dengan berpentas sandiwara boneka.

3) Pembelajaran jadi lebih menyenangkan karena dengan media boneka tongkat siswa dapat sekaligus bermain peran menggunakan boneka tongkat yang bisa mengundang gelak tawa para penonton.

4) Motivasi siswa bangkit kembali dalam mengikuti pembelajaran menyimak.

Hal ini tampak dalam hasil penerapan media boneka tongkat dari segi psikomotorik dan afektifnya.

2. Siklus II

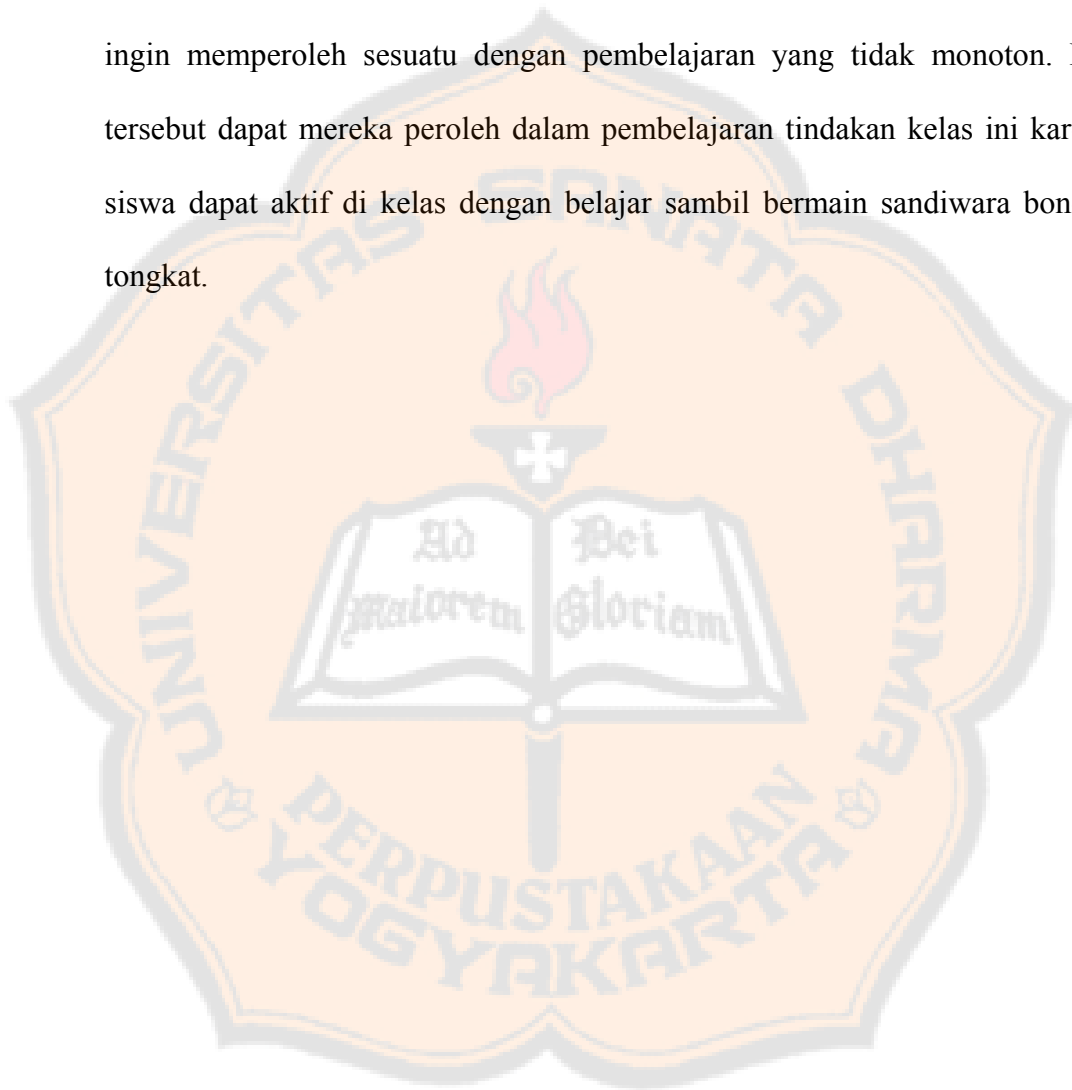
a) Kendala

- 1) Terjadi kesalahpahaman pada beberapa kelompok sehingga pada waktu berpentas mereka belum menyiapkan teks drama yang seharusnya dibuat bersama kelompok.
- 2) Kekurangan waktu pada kelas XI IPS 3 karena bel sekolah berbunyi lebih awal 10 menit dari alokasi waktu yang biasanya.

b) Aspek positif yang dihasilkan

- 1) Siswa dapat lebih paham dalam mengidentifikasi pementasan drama yakni dengan mengerjakan LKS lebih baik.
- 2) Siswa dapat membuat teks drama sendiri bersama kelompok sehingga siswa dapat menghayati peran yang dimainkan karena dialog pada pada teks mereka rangkai sendiri bersama kelompoknya
- 3) Kreativitas dalam pengembangan dialog lebih jelas terlihat. Hal ini terlihat dari dialog yang mereka kembangkan menggunakan logat-logat bahasa yang mereka miliki.
- 4) Siswa dapat mengasah keterampilan berbahasa yang lain seperti keterampilan berbicara dengan pementasan sandiwara boneka tongkat dan keterampilan menulis dengan mengembangkan cerita menjadi teks drama bersama kelompoknya.
- 5) Penggunaan media boneka tongkat dalam pembelajaran di kelas ini menjadi sesuatu hal yang baru di tengah kemajuan teknologi zaman sekarang. Penggunaan boneka dalam kegiatan menyimak ini selain mampu

meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengidentifikasi unsur pementasan drama juga mampu menunjukkan kompetensi afektif siswa yang semakin baik. Siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar, karena motivasi mereka terbangun ketika mengikuti pembelajaran ini. Motivasi timbul karena siswa ingin memperoleh sesuatu dengan pembelajaran yang tidak monoton. Hal tersebut dapat mereka peroleh dalam pembelajaran tindakan kelas ini karena siswa dapat aktif di kelas dengan belajar sambil bermain sandiwara boneka tongkat.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan pada bab V dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan media boneka tongkat tiga rumusan masalah dapat terjawab, yakni sebagai berikut. Pertama, penggunaan media boneka tongkat dapat meningkatkan kemampuan menyimak khususnya dalam mengidentifikasi unsur-unsur pementasan drama. Selain itu, penggunaan media boneka tongkat dapat mengasah kemampuan kognitif lain yang lebih tinggi yaitu keterampilan menulis. Penggunaan media boneka tongkat selain meningkatkan kemampuan menyimak, jawaban untuk rumusan masalah yang kedua, yakni media tersebut dapat membuat siswa aktif di kelas dan mengembangkan keterampilan bahasa ataupun bakat lewat kemampuan psikomotorik mereka. Keterampilan yang mereka kembangkan yakni keterampilan berbicara dan membaca dengan intonasi yang tepat. Selanjutnya yang ketiga, melalui media boneka tongkat dalam pembelajaran menyimak drama ini dapat memperlihatkan hasil pada peningkatan kompetensi afektif siswa yang semakin baik dari setiap siklusnya.

Hasil penilaian kognitif tingkat pemahaman yang diambil dari hasil mengerjakan LKS/tes menunjukkan adanya peningkatan pada persentase ketuntasan dari kondisi awal ke silus I dan siklus II. Kelas XI IPS 1 persentase ketuntasan pada kondisi awal sebesar 11,52%, di siklus I naik menjadi 80,76%

dan di siklus II ketuntasan meningkat juga yakni menjadi 84,61%. Di kelas XI IPS 2 persentase ketuntasan pada kondisi awal sebesar 3,7%, di siklus I meningkat tajam menjadi 62,96%, di siklus II meningkat lagi menjadi 85,18%. Di kelas XI IPS 3 persentase ketuntasan pada kondisi awal yakni hanya sebesar 3,57%. Di siklus I kelas ini mampu meningkatkan persentase ketuntasan sesuai target minimum indikator keberhasilan dengan memperoleh persentase 50%. Pada siklus II mengalami peningkatan yang lebih baik dengan presentase sebesar 75%. Jadi, melalui penilaian kognitif ini menunjukkan bahwa penggunaan media boneka tongkat untuk menyimak sandiwara boneka, dapat meningkatkan kemampuan menyimak khususnya dalam mengidentifikasi unsur-unsur pementasan drama pada siswi-siswi kelas XI IPS.

Penilaian pada kognitif tingkat tinggi yang diperoleh dari hasil teks naskah dialog drama juga memberikan manfaat pada siswa untuk berlatih menulis teks drama. Hasil penilaian pada karya mereka juga tidak mengecewakan. Skor rata-rata yang diperoleh pada setiap aspek penilaian baik itu pada kelas XI IPS 1, XI IPS 2, dan XI IPS 3 menunjukkan pada kriteria siswa mampu mengerjakan setiap aspek dengan sangat bagus. Rentang skor yang diperoleh pada setiap aspeknya yakni antara 16-25. Dengan demikian, hasil ini menunjukkan bahwa media boneka tongkat dapat melibatkan keterampilan menulis dalam melaksanakan kompetensi dasar yang akan dicapai.

Berdasarkan hasil penilaian psikomotorik, pada siklus I dan II memperlihatkan adanya peningkatan dalam kemampuan berbicara ketika tampil memainkan sandiwara boneka tongkat. Peningkatan itu dapat dilihat pada skor

rata-rata pada kelima aspek yang dinilai. Berikut ini hasil skor rata-rata pada (1) aspek lafal dari siklus I dan siklus II. Pada kelas XI IPS 1 adalah 14,16 meningkat menjadi 17,16. Pada kelas XI IPS 2 yakni 16,19 meningkat menjadi 17,12. Kelas XI IPS 3 hasilnya adalah 16,29 meningkat menjadi 17,51. Hasil peningkatan pada (2) aspek intonasi yakni pada kelas XI IPS 1 awalnya 15,19 meningkat menjadi 17,28. Kelas XI IPS 2 awalnya 15,85 menjadi 17,28. Kelas XI IPS 3 awalnya 16,29 meningkat jadi 17,51. Hasil skor rata-rata pada (3) aspek kelancaran dari kedua siklus yakni sebagai berikut, pada kelas XI IPS1 siklus I 14,61 lalu meningkat menjadi 17,32. Kelas XI IPS 2 siklus I 15,88 meningkat menjadi 17,28. Kelas XI IPS 3 di siklus I 15,7 meningkat jadi 17,48. Hasil untuk (4) aspek kreativitas pada kelas XI IPS 1 awalnya 15,38 meningkat menjadi 17,32. Pada kelas XI IPS 2 awalnya 15,85 meningkat menjadi 17,52. Kelas XI IPS 3 awalnya 15,92 meningkat menjadi 17,88. Hasil skor rata-rata pada aspek terakhir yakni (5) aspek Gaya pengucapan. Hasil dari kelas XI IPS 1 awalnya 15,19 meningkat menjadi 17,56. Hasil Kelas XI IPS 2 awalnya 16,29 meningkat menjadi 17,52. Hasil kelas XI IPS 3 awalnya 16,44 lalu meningkat di siklus II menjadi 17,92. Dengan demikian, berdasarkan hasil uraian mengenai penilaian psikomotorik dari siklus I dan II menunjukkan bahwa media boneka tongkat dapat membuat siswa aktif di kelas sekaligus meningkatkan keterampilan bahasa seperti berbicara dan membaca dialog pada teks drama .

Berdasarkan dari hasil penilaian afektif, penerapan penggunaan media boneka tongkat dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran. Hal ini terlihat dari sikap dan tingkah laku siswa yang dinilai

dalam kriteria penilaian afektif. Peningkatan hasil pada penilain afektif terlihat dalam perbedaan skor rata-rata pada aspek-aspek afektif dari siklus I dan siklus II. Penilaian terdiri dari empat aspek yakni: (1) Aspek kepercayaan diri, nilai pada kelas XI IPS 1 dari 3 menjadi 3,77; skor pada kelas XI IPS 2 dari 3,4 menjadi 3,6.; skor pada kelas XI IPS 3 dari 3,3 menjadi 3,81. (2) Aspek keberanian, skor rata-rata yang diperoleh pada kelas XI IPS 1 yakni dari 3,48 menjadi 3,59; skor pada kelas XI IPS 3 dari 3,2 menjadi 3,7. (3) Aspek kedisiplinan, skor rata-rata yang diperoleh pada kelas XI IPS 1 yakni dari 3 menjadi 4; pada kelas XI IPS 2 yakni dari 2,8 menjadi 3,6; pada kelas XI IPS 3 yakni dari 2,8 menjadi 3,85. (4) Aspek kerjasama, skor rata-rata yang diperoleh pada kelas XI IPS 1 yakni dari 3 menjadi 3,92; pada kelas XI IPS 2 dari 2,9 menjadi 3,62; pada kelas XI IPS 3 dari 3 menjadi 3,74. Oleh karena itu, data tersebut menunjukkan bahwa hasil dari penerapan media boneka tongkat kompetensi afektif menjadi lebih baik dan motivasi siswa dalam belajar dalam kompetensi dasar ini juga bangkit kembali karena selain menyimak mereka juga dapat memainkan sandiwara boneka tongkat.

Hasil keseluruhan di atas menunjukkan bahwa penggunaan media boneka tongkat dalam pembelajaran menyimak drama ini sesuai dengan hipotesis tindakan yang peneliti harapkan. Penggunaan media boneka tongkat dapat meningkatkan kemampuan menyimak siswa terutama dari kemampuan kognitif pemahaman, dengan persentase peningkatan berdasarkan nilai rata-rata yang jumlahnya mencapai paling tinggi. Peningkatan ini selalu diikuti oleh peningkatan afektif yang tidak jauh beda. Peningkatan tersebut secara signifikan, yakni tampak

dari sikap siswa yang semakin antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Pembelajaran ini berdampak positif juga pada kemampuan psikomotorik siswa yang semakin berkembang dan meningkat walaupun dari persentase peningkatan skor rata-ratanya hanya sedikit dibandingkan persentase peningkatan dari kemampuan kognitif dan afektif.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa saran perlu disampaikan peneliti, yaitu:

1. Guru bahasa Indonesia dapat menerapkan cara pembelajaran menggunakan media boneka tongkat pada kegiatan pembelajaran menyimak yang lain atau pembelajaran bahasa pada kompetensi dasar yang lain. Guru juga harus memperhatikan segi kognitif siswa yang harus mereka miliki. Sehingga pengetahuan kognisi mereka tentang mengidentifikasi unsur-unsur pementasan drama dapat mereka kuasai juga. Oleh karena itu, di dalam pembelajaran menyimak ini diusahakan siswa tetap bisa menikmati bermain drama sekaligus dapat mengasah kognitif mereka.
2. Sekolah sebaiknya juga memperhatikan perlunya media yang diciptakan oleh guru-guru atau bahkan dari siswa sendiri sehingga kita tidak selalu tergantung pada kecanggihan teknologi zaman sekarang. Kita perlu mengembangkan kreatifitas dan daya imajinasi agar siswa sendiri tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Sekolah juga perlu memperhatikan

kenyamanan ruangan belajar untuk para siswa sehingga tidak menurunkan motivasi siswa dalam belajar.

3. Peneliti lain dapat mengadakan sebuah penelitian mengenai peningkatan keterampilan yang lain dengan menggunakan media ini, namun tetap mengaitkan empat keterampilan berbahasa yakni menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keterampilan berbahasa yang dapat ditingkatkan menggunakan media boneka ini, misalnya keterampilan berbicara. Kegiatannya yakni dengan bercerita, berpuisi, dan lain-lain.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto, H. 2007. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Drugsn. 2011. *Mengapa anak perempuan bermain boneka, laki-laki tidak*.
<http://balitakami.wordpress.com/2011/03/08/mengapa-anak-perempuan-main-boneka-anak-laki-laki-tidak/>
Diunduh (9 Maret 2011, pukul 13.32).
- Hamalik, Oemar. 1989. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hariyanto, Petrus. 2000. *Pengantar Belajar Drama*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Hasibuan dan Moedjiono.1986. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Karya.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Kusamah, Wijaya, dkk. 2009. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Macanan Jaya Cemerlang.
- Muslich, Masnur. 2009. *Melaksanakan PTK Itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ngole, Khatarina Owa. 2007. *Efektifitas Media Karikatur dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Argumentasi*. Yogyakarta: USD.
- Nurgiantoro, Burhan. 2009. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, Edisi Ketiga*. Yogyakarta: BPFE.
- Purwanto, Ngalm. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Rasyid, Al. 2010. *Boneka Tongkat-Distributor Boneka*.
<http://alrasyid.blog.undip.ac.id/tag/boneka-tongkat/>
Diunduh (30 Agustus 2010, pukul 15.40).
- Rumadi. 1988. *Kumpulan Drama Remaja*. Jakarta: Gramedia.

- Sadiman, Arief, dkk. 1986. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Santoso, Singgih. 2002. *Buku Latihan SPSS Statistik Multivariant*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sarwono, Jonathan. 2009. *Statistik itu Mudah SPSS 16*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Soeparno.1987. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Intan Pariwara.
- Sudjana, Nana, dkk. 1990. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. 2008. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Henry. 1985. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Widayanti, Theresia. 2010. *Peningkatan Kemampuan dan Keterlibatan Siswa kelas III SD Pangudi Luhur Sedayu Tahun Ajaran 2008/2009 dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Anak Melalui Media Film Animasi*. Yogyakarta: USD.
- Widharyanto. 2008. *Modul Kurikulum Bahasa dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Widharyanto. 2009. *Modul Metode Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Wiyanto, Asul. 2002. *Terampil Bermain Drama*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

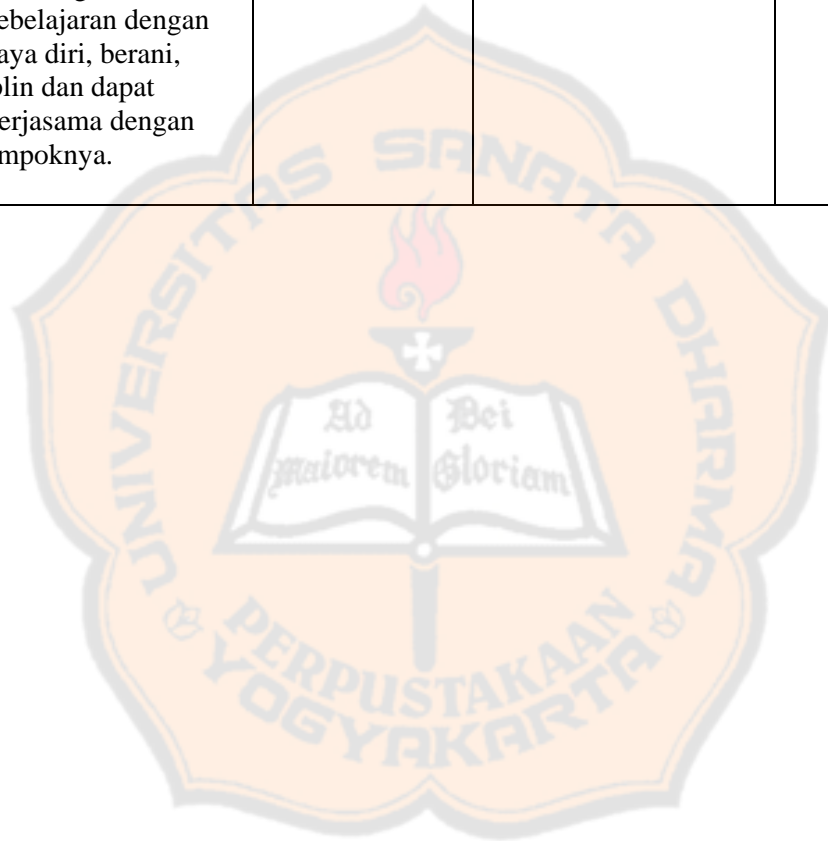
LAMPIRAN 1

SILABUS

Nama Sekolah : SMA STELLA DUCE 2 Yogyakarta
 Mata Pelajaran : Sastra Indonesia
 Kelas / Semester : XI IPA-IPS / I
 Standar Kompetensi : 5. Memahami pementasan drama

Kompetensi Dasar	Pembelajaran Inti (<i>essential learning</i>)			Penilaian	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber/Bahan /Alat
	Pemahaman Dasar (<i>understanding</i>)	Indikator	Materi Pembelajaran				
5.1 Mengidentifikasi peristiwa, pelaku dan perwatakan-nya, dialog, dan konflik pada pementasan drama	Siswi memahami bahwa terampil mengidentifikasi peristiwa, pelaku/watak, dialog dan konflik dalam pementasan drama akan membantu siswi dalam mendalami karakter berbagai macam watak dalam penokohan drama ataupun watak orang-orang di sekitar kita.	<ul style="list-style-type: none"> • Kognitif Pemahaman (KP) : Menentukan tokoh, peran, dan wataknya,menunjukk-an konflik dengan datannya ,tema dengan alasan, peristiwa, pesan dengan data yang mendukung, ,merang-kum isi drama berdasarkan dialog yang didengar. •Kognitif Tinggi (KT): Menulis teks drama berdasarkan organisasi isi, kerelevanan, teknik penulisan,kreativitas/pe melihan kosa kata. •Psikomotorik: Siswa dapat mengasah pentas sandiwa boneka tongkat dengan lafal, intonasi, kelancaran, 	<ul style="list-style-type: none"> • Sandiwara Boneka Tongkat • Peristiwa • Penokohan • Konflik • Pesan • Amanat • Isi drama 	<p>Kognitif: KP: Hasil siswa mengidentifikasi peristiwa, pelaku dan perwatakannya, dialog, dan konflik serta merangkum isi drama dan mengaitkan isi drama dengan kehidupan sehari-hari. KT: tugas kelompok menulis teks drama*siklus 2</p> <p>Psikomotorik: Hasil pementasan drama sandiwara boneka tongkat.</p> <p>Afektif: Sikap siswa ketika mengikuti pembelajaran di kelas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan sandiwara boneka • Mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik drama • Merangkum isi drama berdasarkan dialog yang didengar • Menceritakan kembali hasil simakan berdasarkan rangkuman yang sudah ditulis. • mengaitkan isi drama dengan kehidupan sehari-hari. 	2 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Teks Drama Remaja • Boneka tongkat untuk diperaga-kan menjadi sandiwara boneka

	<p>keaktifitas kosa kata, gaya pengucapan dengan tepat.</p> <p>•Afektif: Siswa mengikuti pembelajaran dengan percaya diri, berani, disiplin dan dapat berkerjasama dengan kelompoknya.</p>				
--	---	--	--	--	--



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (R P P)

(SIKLUS 1)

MATA PELAJARAN	: BAHASA INDONESIA
KELAS/SEMESTER	: X/1
PERTEMUAN KE-	:
ALOKASI WAKTU	: 2 JP (2x45 menit)
STANDAR KOMPETENSI	: memahami pementasan drama
KOMPETENSI DASAR	: mengidentifikasi, peristiwa, pelaku dan perwatakannya, dialog, dan konflik pada pementasan drama.

INDIKATOR	: Kognitif Tingkat Pemahaman:
	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan tokoh, peran, dan wataknya dari drama yang disimak dengan tepat. • Menentukan konfliknya dengan menunjukkan bukti data yang mendukung secara jelas. • Menentukan tema drama yang disimak disertai alasan-alasannya yang kongkret. • Menentukan pesan atau amanat yang bisa dipetik disertai dengan bukti data yang mendukung.
	: Psikomotorik:
	<ul style="list-style-type: none"> • Memperagakan/mendomentrasikan sandiwara drama tersebut dengan menggunakan boneka tongkat dengan lafal dan intonasi yang tepat.
	: Afektif:
	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu mengikuti pembelajaran dengan percaya diri, berani, disiplin dan bekerjasama.

I. Tujuan Pembelajaran:

- Siswi dapat menentukan tokoh, peran, dan wataknya dari drama yang disimak.
- Siswi dapat menentukan konflik dengan menunjukkan bukti data yang mendukung.
- Siswi dapat menentukan tema drama yang disimak disertai alasan-alasannya.
- Siswi dapat menentukan pesan atau amanat yang bisa dipetik disertai dengan bukti data yang mendukung.
- Siswi dapat menceritakan kembali atau memperagakan sandiwara drama tersebut menggunakan boneka tongkat.

II. Materi Ajar

Sandiwara Boneka menggunakan 4 teks drama pilihan yakni yang berjudul : Arloji, Majalah Dinding, Tangis, dan Kehidupan Galileli.

Materi tentang unsur-unsur drama : (selengkapnya ada di lampiran)

A. Sandiwara Boneka

- B. Tema
- C. Tokoh dan Penokohan
- D. Konflik
- E. Pesan/Amanat
- F. Isi Drama

III. Metode Pembelajaran

Metode : Tanya Jawab, simulasi (*role play*), Penugasan.

IV. Kegiatan Pembelajaran

Langkah-langkah:

Pertemuan pertama:

A. Aprsepsi

1. ucapan salam dan kabar, pemberian motivasi untuk lebih siap mengikuti pembelajaran, dan mengingat sejenak materi sebelumnya atau mengajak siswa untuk senam mulut agar tidak tegang selama proses kegiatan belajar mengajar.
2. Menanyakan macam-macam bentuk drama dan macam-macam boneka.

B. Kegiatan Inti

1. Pra Menyimak

- a. siswa diminta untuk maju mendemostrasikan sandiwara boneka.
- b. Siswa mengambil undian untuk mengetahui urutan siapa saja yang maju mempraktekkan sandiwara boneka jika keadaan kelas pasif.
- c. Siswa mengambil dan membaca teks drama (*reading*) untuk pentas sandiwara boneka.
- d. Siswa ikut membantu mempersiapkan panggung kecil dan beberapa boneka yang akan digunakan untuk pentas.

2. Menyimak

- a. Siswa penyimak mempersiapkan alat tulis dan menerima LKS.
- b. Siswa penyimak diperbolehkan mendekati panggung agar dapat menyimak dengan jelas sehingga dapat melakukan indentifikasi.
- c. Kelompok pementas pertama mulai memainkan sandiwara boneka, yang lain menyimak dengan seksama.
- d. Kelompok yang lain bergantian pentas sandiwara boneka tongkat.

3. Pasca menyimak

- a. Siswa melengkapi dan mengecek hasil pekerjaan pada LKS-nya masing-masing.
- b. Siswa mengisi lembar refleksi.

C. Kegiatan Akhir

1. Siswa didampingi guru bersama-sama membuat rangkuman/kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang sudah dilaluinya/merefleksikan nilai-nilai serta kecakapan hidup yang bisa dipetik dari pembelajaran.

V. Penilaian

Jenis Penilaian : Kognitif → *Tes uraian*.

Sikap Psikomotorik (ketika pentas sandiwara boneka) → Lafal, intonasi, kelancaran, kreatifitas mengembangkan kosa kata, Gaya pengucapan.

Sikap Afektif → Rasa percaya diri, keberanian, kedisiplinan, kerjasama.

Bentuk Soal / Instrumen : *praktik mengidentifikasi unsur-unsur drama yang sudah disimak*

Soal / Instrumen :

1. Apa judul pementasan drama tersebut? (skor maks. = 5)
2. Apa tema pementasan drama tersebut! Barikan alasanmu! (skor maks.=10)
3. Sebutkan nama-nama tokoh dalam drama itu beserta fungsi penampilannya (protagonis/antagonis/tritagonis)? (skor maks.= 10)
4. Jelaskan watak-watak tokoh dalam drama tersebut? (skor maks.= 10)
5. Peristiwa apa yang melatarbelakangi drama (pertama) tersebut? Jelaskan (skor maks.= 10)
6. Konflik apa yang mendasari cerita dalam drama tersebut! Berikan alasanmu! (skor maks.= 10)
7. Tunjukkan konflik-konflik dalam drama dengan menuliskan dialog para pemain ketika terjadi konflik! (skor maks.=15)
8. Sebutkan seting-seting yang ada dalam drama tersebut! (waktu, tempat, suasana, budaya) (skor maks.=5)
9. Amanat apa yang bisa kita petik dari cerita drama tersebut? Cerita tersebut masih relevankah pada zaman sekarang? (skor maks.= 10)
10. Ringkaslah cerita tersebut menggunakan kata-kata sendiri dengan menggunakan EYD! (skor maks.=15)
11. **Tugas** : Mengerjakan latihan berdasarkan hasil simakan dengan mengisi LKS yang sudah disediakan (LKS terlampir) .

Rubrik Penilaian : (ada di lampiran)

VI. Alat/ Bahan/ Sumber Belajar

Media/alat: Boneka tongkat, teks drama.

Sumber belajar:

Sastromihardjo, Andoyo. 2007. Bahasa dan Sastra Indonesia 2. Jakarta: Yudhistira.

Pedoman EYD

Yogyakarta, 1 Oktober 2011
Pratikan

Mengetahui,
Guru Kelas

B. Indah Setiasih, S.Pd.

Khatarina Wimbuh R.

Lampiran RPP

1. Rubrik Penilaian :

Bentuk Penilaian	Kriteria	Skor	Skala
A. Kognitif			
Identifikasi Sandiwara Boneka :			
1. Judul Pementasan	1a. Siswa mampu menyebutkan dan menuliskan judul SANGAT BAIK-SEMPURNA: tepat, jelas dan sesuai EYD & kriteria.	5	
	1b. Siswa mampu menyebutkan dan menuliskan judul CUKUP-BAIK: dengan benar dan jelas.	4	
	1c. Siswa menuliskan judul SEDANG-CUKUP: salah penulisan, kurang lengkap.	3	
	1.d Siswa menuliskan judul dengan SANGAT-KURANG: Salah judul, salah nama pengarang.	2	
2. Tema Pementasan	2a. Siswa mampu menyebutkan tema dengan SANGAT BAIK-SEMPURNA: tepat dan benar disertai alasannya.	9-10	
	2b. Siswa mampu menyebutkan tema dengan CUKUP-BAIK: mendekati benar disertai alasanya.	6-8	
	2c. Siswa mampu menyebutkan tema dengan SEDANG-CUKUP: Tema mendekati benar	3-5	
	2d. Siswa mampu menyebutkan tema dengan SANGAT KURANG: Tema dan alasan tidak sesuai.	1-2	
3. Nama-nama tokoh beserta fungsi penampilannya.	3a. Siswa mampu menyebutkan seluruh nama tokoh beserta fungsi penampilanya dengan SANGAT BAIK-SEMPURNA: menyebutkan tokoh protagonis/antagonis/tritagonis dengan tepat	9-10	
	3b. Siswa mampu menyebutkan seluruh nama tokoh dan fungsi penampilannya dengan CUKUP-	6-8	

	<p>BAIK: benar dan cukup lengkap (hanya 1 yang salah)</p> <p>3c. Siswa mampu menyebutkan nama tokoh dengan SEDANG-CUKUP: cukup benar dan fungsi penampilannya (salah 2) atau hanya menyebutkan salah 1 unsurnya secara lengkap</p> <p>3d. Siswa menyebutkan aspeknya dengan SANGAT-KURANG: hanya sebagian nama-nama tokoh</p>	<p>3-5</p> <p>1-2</p>	
4. Menjelaskan watak tokoh	4a. Siswa mampu menjelaskan watak seluruh tokoh dengan SANGAT BAIK-SEMPURNA: tepat, ada kererangan yang lengkap.	9-10	
	4b. Siswa mampu menyebutkan watak seluruh tokoh dengan CUKUP-BAIK: mendekati benar disertai keterangan yang jelas dan lengkap.	6-8	
	4c. Siswa mampu menjelaskan watak tokoh dengan SEDANG-CUKUP: menyebutkan beberapa watak tokoh.	3-5	
	4d. Siswa menjelaskan watak tokoh dengan SANGAT-KURANG: hanya menyebutkan 1 watak tokoh/ atau masih kurang tepat.	1-2	
5. Peristiwa yang melatarbelakangi sandiwara.	5a. Siswa mampu menjelaskan peristiwa yang melatarbelakangi cerita dalam drama dengan SANGAT BAIK-SEMPURNA : benar dan menyertakan alasanya dengan tepat	9-10	
	5b. Siswa menyebutkan peristiwa yang melatarbelakangi cerita dalam drama dengan CUKUP-BAIK: menyebutkan peristiwa dengan alasan mendekati benar.	6-8	
	5c. Siswa menyebutkan peristiwa yang melatarbelakangi cerita dalam drama	3-5	

		dengan SEDANG-CUKUP: hanya menyebutkan peristiwa saja atau alasannya yang benar.		
		5d. Siswa menyebutkan peristiwa yang melatarbelakangi cerita dalam drama dengan SANGAT-KURANG: jawaban peristiwa dan alasan masih kurang benar.	1-2	
6. Konflik yang mendasari cerita beserta alasannya.	6a.	Siswa mampu menyebutkan konflik dalam cerita dengan SANGAT BAIK-SEMPURNA: disertai alasannya dengan tepat	10-9	
	6b.	Siswa mampu menyebutkan konflik dengan CUKUP-BAIK: alasannya hampir tepat	8-6	
	6c.	Siswa hanya menyebutkan konfliknya dengan SEDANG-CUKUP: konflik tepat tetapi tanpa menyertakan alasan.	5-3	
	6d.	Siswa hanya menyebutkan konfliknya dengan SANGAT-KURANG: jawaban kurang tepat dan kurang lengkap.	1-2	
7. Menunjukkan konflik-konflik dalam drama disertai bukti dialognya.	7a.	Siswa mampu menyebutkan konflik-konflik dengan dialognya secara SANGAT BAIK-SEMPURNA: tepat dan lengkap,ada dialog percakapan tokoh yang konflik.	15-13	
	7b.	Siswa mampu menyebutkan konflik-konflik dengan dialog-dialognya CUKUP-BAIK: ada kata-kata yang menunjukkan konflik permasalahan disertai sepenggal dialog.	12-11	
	7c.	Siswa mampu menyebutkan konflik-konfliknya/bukti dengan SEDANG-CUKUP: menyebutkan salah satu unsurnya. Konflik atau buktinya.	10-6	
	7d.	Siswa menyebutkan konflik dan	5-1	

	buktinya dengan SANGAT-KURANG: kurang tepat bukti dan konfliknya.		
8. Setting-setting yang terdapat dalam drama	8a. Siswa mampu menyebutkan semua setting-setting yang ada dalam drama dengan SANGAT BAIK-SEMPURNA: (waktu, tempat, suasana, budaya) dengan tepat	5	
	8b. Siswa mampu menyebutkan setting dengan CUKUP-BAIK: 3 setting budaya dengan tepat	4	
	8c. Siswa mampu menyebutkan setting-setting yang ada dalam drama dengan SEDANG-CUKUP: 2 Setting yang benar.	3	
	8d. Siswa mampu menyebutkan setting-setting yang ada dalam drama dengan SANGAT-KURANG: hanya satu setting yang benar	2	
9. Menyatakan korelevanan dan amanat yang bisa diambil .	9a. Siswa mampu menjelaskan korelevanan cerita keadaan sekarang dan amanat-amanat yang bisa diambil dari cerita dengan SANGAT BAIK-SEMPURNA: tepat dan lengkap.	10-9	
	9b. Siswa mampu menjelaskan korelevanan cerita dengan keadaan sekarang dan amanat-amanat yang bisa diambil dari cerita dengan CUKUP-BAIK : hampir tepat	8-6	
	9c. Siswa mampu menyebutkan jawaban dengan SEDANG-CUKUP: hanya memuat amanat-amanat dalam cerita.	5-3	
	9d. Siswa menyebutkan jawaban dengan SANGAT-KURANG: jawaban kurang tepat.		
10. Meringkas cerita menggunakan kata-kata sendiri dengan memperhatikan EYD.	10a. Siswa mampu meringkas cerita dengan SANGAT BAIK-SEMPURNA: menggunakan kata-kata sendiri dengan jelas dan menggunakan EYD dengan tepat.	15-13	
	10b. Siswa mampu meringkas cerita dengan CUKUP-BAIK: menggunakan kata-kata sendiri dengan jelas dan kurang	12-11	

	<p>memperhatikan EYD (terdapat kesalahan EYD sebanyak < 5 kata)</p> <p>10c. Siswa mampu meringkas cerita dengan SEDANG-CUKUP: menggunakan kata-kata sendiri. kurang memperhatikan EYD (terdapat kesalahan EYD sebanyak < 10 kata)</p> <p>10d. Siswa mampu meringkas cerita dengan SANGAT-KURANG: menggunakan kata-kata sendiri. kurang memperhatikan EYD (terdapat kesalahan EYD sebanyak >10kata)</p>	<p>10-8</p> <p>7-3</p>	
Total Skor		100	
<p>B. Psikomotorik</p> <p>Keterampilan Berbicara yang bisa diamati</p> <p>1. Lafal</p>	<p>1a. Siswa dapat mengucapkan dialog drama dengan SANGAT BAIK-SEMPURNA: lafal yang sangat jelas.</p> <p>1b. Siswa dapat mengucapkan dialog drama dengan CUKUP-BAIK: lafal yang jelas, artikulasinya jelas dan keras.</p> <p>1c. Siswa dapat mengucapkan dialog SEDANG-CUKUP drama dengan lafal yang cukup jelas.</p> <p>1d. Siswa mengucapkan dialog drama dengan SANGAT-KURANG: lafal yang kurang jelas.</p>	<p>18-20</p> <p>15-17</p> <p>11-14</p> <p>5-10</p>	
<p>2. Intonasi</p>	<p>2a. Siswa dapat mengucapkan dialog drama dengan SANGAT BAIK-SEMPURNA: intonasi yang sangat bagus (Tinggi rendahnya nada sangat terkontrol).</p> <p>2b. Siswa dapat mengucapkan dialog drama dengan CUKUP-BAIK: intonasi bagus, tepat, sesuai karakter tokoh.</p> <p>2c. Siswa dapat mengucapkan dialog drama dengan SEDANG-CUKUP: intonasi yang cukup bagus.</p> <p>2d Siswa mengucapkan dialog drama dengan SANGAT-KURANG:</p>	<p>18-20</p> <p>15-17</p> <p>11-14</p>	

	intonasi kurang terkontrol (suaranya datar dan tidak terdengar sampai belakang).	5-10	
3. Kelancaran	3a. Siswa dapat mengucapkan dialog drama dengan SANGAT BAIK-SEMPURNA: sangat lancar, mampu berkoordinasi dengan baik,tanpa menunggu aba-aba.	18-20	
	3b. Siswa dapat mengucapkan dialog drama dengan CUKUP-BAIK: lancar, tidak berhenti terlalu lama.	15-17	
	3c. Siswa dapat mengucapkan dialog drama dengan SEDANG-CUKUP: cukup lancar.	11-14	
	3d.Siswa mengucapkan dialog drama dengan SANGAT-KURANG: masih terbata-bata.	5-10	
4. Kreativitas mengembangkan kosa kata.	4a. Siswa dapat mengembangkan kosa kata dialog drama dengan SANGAT BAIK-SEMPURNA: sangat variatif/kreatif, banyak kata-kata humor yang digunakan* jika ceritanya lucu.	18-20	
	4b. Siswa dapat mengembangkan kosa kata dialog drama dengan CUKUP-BAIK: variatif/kreatif.	15-17	
	4c. Siswa dapat mengembangkan kosa kata dialog drama dengan SEDANG-CUKUP: cukup variatif/kreatif dialog yang dikembangkan.	11-14	
	4d. Siswa masih SANGAT-KURANG: belum dapat mengembangkan kosa kata dialog dari teks drama, masih persis dengan teks drama.	5-10	
5. Gaya pengucapan	5a. Siswa dapat mengucapkan dialog drama dengan SANGAT BAIK-SEMPURNA: wajar dan sangat menghayati peran,tidak kaku.	18-20	
	5b. Siswa dapat mengucapkan dialog drama dengan CUKUP-BAIK: wajar dan cukup menghayati peran.	15-17	
	5c. Siswa mengucapkan dialog drama dengan SEDANG-CUKUP: sedikit kaku dan cukup menghayati peran.	11-14	
	5d. Siswa mengucapkan dialog drama dengan SANGAT-KURANG: kaku		

	dan kurang menghayati peran.	5-10	
Total Skor		100	
C. Afektif			
1. Rasa Percaya diri	1a. Siswa dapat tampil dengan SANGAT BAIK: penuh percaya diri dan semangat .		4
	1b. Siswa dapat tampil dengan BAIK: percaya diri, tidak ragu-ragu.		3
	1c. Siswa dapat tampil dengan CUKUP: cukup percaya diri,		2
	1d. Siswa tampil dengan KURANG: kurang percaya diri, lesu, suara kecil.		1
2. Keberanian	2a. Siswa dapat tampil dengan SANGAT BAIK: penuh keberanian (pro aktif tanpa dipaksa untuk disuruh maju)		4
	2b. Siswa tampil dengan BAIK: berani,tidak malu bertanya.		3
	2c. Siswa tampil dengan CUKUP: cukup berani.		2
	2d. Siswa tampil KURANG: masih takut untuk maju tampil.		1
3. Kedisiplinan	3a. Siswa mengerjakan semua latihan dengan SANGAT BAIK: tepat waktu dan melaksanakan KBM dengan sangat disiplin		4
	3b. Siswa mengerjakan latihan dan melaksanakan KBM dengan BAIK: disiplin.		3
	3c. Siswa disiplin dengan CUKUP: hanya mengerjakan beberapa soal dan cukup disiplin dalam KBM.		2
	3d. Siswa KURANG DISIPLIN: tidak mengerjakan latihan dan tidak disiplin dalam KBM (ct.ramai di kelas).		1
4. Kerjasama	4a. Sikap siswa SANGAT BAIK: dapat bekerjasama dengan sangat baik ketika KBM berlangsung.		4
	4b. Sikap siswa BAIK: dapat		3

	bekerjasama dengan baik ketika KBM berlangsung.		2
	4c. Sikap Siswa CUKUP: dapat bekerjasama dengan cukup baik ketika KBM berlangsung.		1
	4d. Sikap Siswa KURANG: belum bisa bekerjasama dengan baik ketika KBM berlangsung.		

Rubrik penilaian dimodifikasi dari bentuk tes Nurgiantoro (2001:290-307)

2. Materi tentang unsur-unsur drama

Berdasarkan etimologi (asal usul bentuk kata), kata drama berasal dari bahasa Yunani drama yang berarti gerak. Tontonan drama memang menonjolkan percakapan (dialog) dan gerak-gerik para pemain (akting) di panggung. Drama sering disebut *sandiwara* atau *teater*. Kata sandiwara berasal dari bahasa Jawa sandi yang berarti rahasia dan warab yang berarti ajaran. Sandiwara berarti ajaran yang disampaikan secara rahasia atau tidak terang-terangan.

a. Unsur-unsur Drama

Menurut Asul Wiyanto (2002: 23-30), sedikitnya ada delapan unsur lakon drama yakni:

- 1) Tema : pikiran pokok yang mendasari lakon drama

Tema dalam sebuah drama dikembangkan melalui alur dramatik yang melalui tokoh-tokoh protagonis dan antagonis dengan perwatakan yang memungkinkan konflik dan diformulasi dalam bentuk dialog. Dialog tersebut mengejawantahkan tema dari lakon/naskah.
Drama besar mengemukakan tema yang abadi. Tema yang abadi bersifat interpersonal, mengatasi kepentingan individu, golongan, suku, bangsa, agama, dan kurun waktu. Tema drama yang besar diterima di segala kurun waktu, oleh segala bangsa, pada segala umur, dan dalam segala taraf budaya.
- 2) Amanat : pesan moral yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca
- 3) Plot : Secara rinci, perkembangan plot drama ada enam tahap, yaitu eksposisi, konflik, komplikasi, krisis, resolusi, dan keputusan.
- 4) Karakter: keseluruhan cirri-ciri jiwa seorang tokoh dalam lakon drama
- 5) Dialog : jalan cerita lakon drama diwujudkan melalui dialog yang dilakukan pemain.
- 6) Setting : tempat, waktu, dan suasana terjadinya suatu adegan.
- 7) Bahasa : bahan dasar yang diolah untuk menghasilkan lakon drama.

- 8) Interpretasi:memanfaatkan kehidupan masyarakat sebagai sumber gagasan dalam menulis cerita

Unsur yang lainya yakni :

- 9) Peristiwa : Kejadian dalam sebuah lakon yang meliputi, kelahiran atau kematian, perkawinan dan perceraian, perbuatan sosial atau kejahatan, perdamaian atau peperangan. (Wiyanto,2002: 21)
- 10) Konflik : Pemain drama sudah terlibat dalam persoalan pokok. Dalam tahap ini mulai ada insiden (kejadian). Insiden merupakan konflik yang menjadi dasar sebuah drama (Wiyanto,2002:25)
- 11) Tokoh : Di dalam cerita pengarang menampilkan pelaku – pelaku tertentu yang mendukung atau mengembangkan peristiwa dalam cerita. Pelaku – pelaku yang ditampilkan pengarang ini disebut tokoh. Tokoh dapat ditelaah dalam hubungan dengan cerita.

Tokoh berdasarkan fungsi penampilannya ada 3 macam (Hariyanto,2000:35), yakni:

- a) Tokoh protagonis: tokoh yang diharapkan berfungsi menarik simpati dan empati pembicara/penonton. Ia adalah tokoh dalam drama pimpinan, tokoh sentral.
- b) Tokoh antagonis atau tokoh lawan: pelaku dalam drama yang berfungsi sebagai penentang utama dari protagonis.
- c) Tokoh Tritagonis : tokoh yang berpihak pada protagonis atau berpihak kepada antagonis atau berfungsi sebagai penengah.
- d) Penokohan : gambaran tentang tokoh yang dilakukan dengan berbagai cara, mungkin secara langsung, mungkin melalui cakapan tokoh, penggambaran keadaan tokoh, tingkah laku, atau percakapan tokoh lainnya tentang si tokoh (Hariyanto, 2000:36).

Sumber : Hariyanto, Petrus. 2000. *Pengantar Belajar Drama*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

Nurgiantoro, Burhan. 2009. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, Edisi Ketiga*. Yogyakarta: BPFE.

Sastromihardjo, Andoyo. 2007. *Bahasa dan Sastra Indonesia 2*. Jakarta: Yudhistira.

Wiyanto, Asul. 2002. *Terampil Bermain Drama*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

LAMPIRAN 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (R P P)

(SIKLUS II)

MATA PELAJARAN	: BAHASA INDONESIA
KELAS/SEMESTER	: X/1
PERTEMUAN KE-	:
ALOKASI WAKTU	: 2 JP (2x45 menit)
STANDAR KOMPETENSI	: memahami pementasan drama
KOMPETENSI DASAR	: mengidentifikasi, peristiwa, pelaku dan perwatakannya, dialog, dan konflik pada pementasan drama.
INDIKATOR	: Kognitif Pemahaman

- Menentukan tokoh, peran, dan wataknya dari drama yang disimak dengan tepat.
- Menentukan konfliknya dengan menunjukkan bukti data yang mendukung secara jelas.
- Menentukan tema drama yang disimak disertai alasan-alasannya yang kongkret.
- Menentukan pesan atau amanat yang bisa dipetik disertai dengan bukti data yang mendukung.
- Memperagakan sandiwara drama tersebut dengan menggunakan boneka tongkat dengan lafal dan intonasi yang tepat.
- Kognitif Tingkat Tinggi
-

VII. Tujuan Pembelajaran:

- Siswi dapat menentukan tokoh, peran, dan wataknya dari drama yang disimak.
- Siswi dapat menentukan konflik dengan menunjukkan bukti data yang mendukung.
- Siswi dapat menentukan tema drama yang disimak disertai alasan-alasannya.
- Siswi dapat menentukan pesan atau amanat yang bisa dipetik disertai dengan bukti data yang mendukung.
- Siswi dapat memperagakan sandiwara drama tersebut menggunakan boneka tongkat.

VIII. Materi Ajar

Sandiwara Boneka menggunakan 4 teks drama yang dibuat sendiri oleh masing-masing kelompok, dengan berpijak pada cerita pendek yang telah dibagikan oleh guru. Keempat teks tersebut sudah ada judulnya yakni: Persahabatan VS Kedudukan, Ancaman, Akhir Zaman dan Ratu Contekan. Keempat teks drama bertemakan kehidupan remaja. Hal ini menyesuaikan subjek penelitian yang masih remaja. Dengan demikian diharapkan dapat membakitkan, motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran.

Materi tentang unsur-unsur drama : (lengkap ada di lampiran)

- G. Sandiwara Boneka
- H. Tema

- I. Tokoh dan Penokohan
- J. Konflik
- K. Pesan/Amanat
- L. Isi Drama

IX. Metode Pembelajaran

Metode : Tanya Jawab, simulasi (*role play*), Penugasan.

X. Kegiatan Pembelajaran

Langkah-langkah:

Pertemuan pertama:

D. Aprsepsi

- 3. ucapan salam dan kabar, pemberian motivasi untuk lebih siap mengikuti pembelajaran, dan mengingat sejenak materi sebelumnya atau mengajak siswa untuk senam mulut agar tidak tegang selama proses kegiatan belajar mengajar.
- 4. Menanyakan kesiapan dalam menyimak dan pentas sandiwar boneka menggunakan naskah dialog sendiri.

E. Kegiatan Inti

4. Pra Menyimak

- a. Siswa memilih atau mengambil undian yang berisi judul-judul cerita yang akan dibuat teks drama (Seminggu sebelum tindakan kelas)
- b. Siswa mempersiapkan teks drama sandiwar boneka yang telah dibuat bersama kelompoknya
- c. Peneliti/guru mengumumkan hasil evaluasi kognitif yang dicapai kelas.
- d. Siswa pementas mempersiapkan diri, memilih boneka sesuai dengan karakter,
- e. Siswa yang lain membantu mempersiapkan panggung kecil.

5. Menyimak

- e. Siswa penyimak mempersiapkan alat tulis dan menerima LKS.
- f. Siswa penyimak diperbolehkan mendekati panggung agar dapat menyimak dengan jelas.
- g. Kelompok pementas pertama mulai memainkan sandiwar boneka sedangkan siswa-siswa yang lain menyimak dengan seksama.
- h. Kelompok pementas kedua maju untuk pentas memainkan sandiwar boneka.
- i. Siswa penyimak dan pementas pertama menyimak dan mencatat hal-hal penting untuk mengisi LKS/proses indentifikasi.

6. Pasca menyimak

- j. Siswa melengkapi dan mengecek hasil pekerjaan pada LKS-nya masing-masing.
- k. Siswa mengisi lembar refleksi yang sudah disediakan guru/peneliti

F. Kegiatan Akhir

Siswa didampingi guru bersama-sama membuat rangkuman/kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang sudah dilaluinya/merefleksikan nilai-nilai serta kecakapan hidup yang bisa dipetik dari pembelajaran.

XI. Penilaian

Jenis Penilaian :

1. *Individu*: : Kognitif → Tes uraian.
Sikap Psikomotorik (ketika pentas sandiwara boneka) → Lafal, intonasi, kelancaran, kreatifitas mengembangkan kosa kata, Gaya pengucapan.
Sikap Afektif → Rasa percaya diri, keberanian, kedisiplinan, kerjasama.
2. *Kelompok* : Pembuatan teks drama sandiwara boneka.

Bentuk Soal / Instrumen : praktik mengidentifikasi unsur-unsur drama yang sudah disimak

Soal / Instrumen :

1. Apa judul pementasan drama tersebut? (skor maks. = 5)
 2. Apa tema pementasan drama tersebut! Barikan alasanmu! (skor maks.=10)
 3. Sebutkan nama-nama tokoh dalam drama itu beserta fungsi penampilannya (protagonis/antagonis/tritagonis)? (skor maks.= 10)
 4. Jelaskan watak-watak tokoh dalam drama tersebut? (skor maks.= 10)
 5. Peristiwa apa yang melatarbelakangi drama (pertama) tersebut? Jelaskan (skor maks.= 10)
 6. Konflik apa yang mendasari cerita dalam drama tersebut! Berikan alasanmu! (skor maks.= 10)
 7. Tunjukkan konflik-konflik dalam drama dengan menuliskan dialog para pemain ketika terjadi konflik! (skor maks.=15)
 8. Sebutkan seting-seting yang ada dalam drama tersebut! (waktu, tempat, suasana, budaya) (skor maks.=5)
 9. Amanat apa yang bisa kita petik dari cerita drama tersebut? Cerita tersebut masih relevankah pada zaman sekarang? (skor maks.= 10)
 10. Ringkaslah cerita tersebut menggunakan kata-kata sendiri dengan menggunakan EYD! (skor maks.=15)
11. **Tugas** : Mengerjakan latihan berdasarkan hasil simak dengan mengisi LKS yang sudah disediakan (LKS terlampir) .

Rubrik Penilaian : (ada di lampiran)

XII. Alat/ Bahan/ Sumber Belajar

Media/alat: Boneka tongkat, teks drama.

Sumber belajar:

Sastromihardjo, Andoyo. 2007. Bahasa dan Sastra Indonesia 2. Jakarta: Yudhistira.

Pedoman EYD

Yogyakarta, 15 Oktober 2011
 Pratikan

Mengetahui
 Guru Kelas

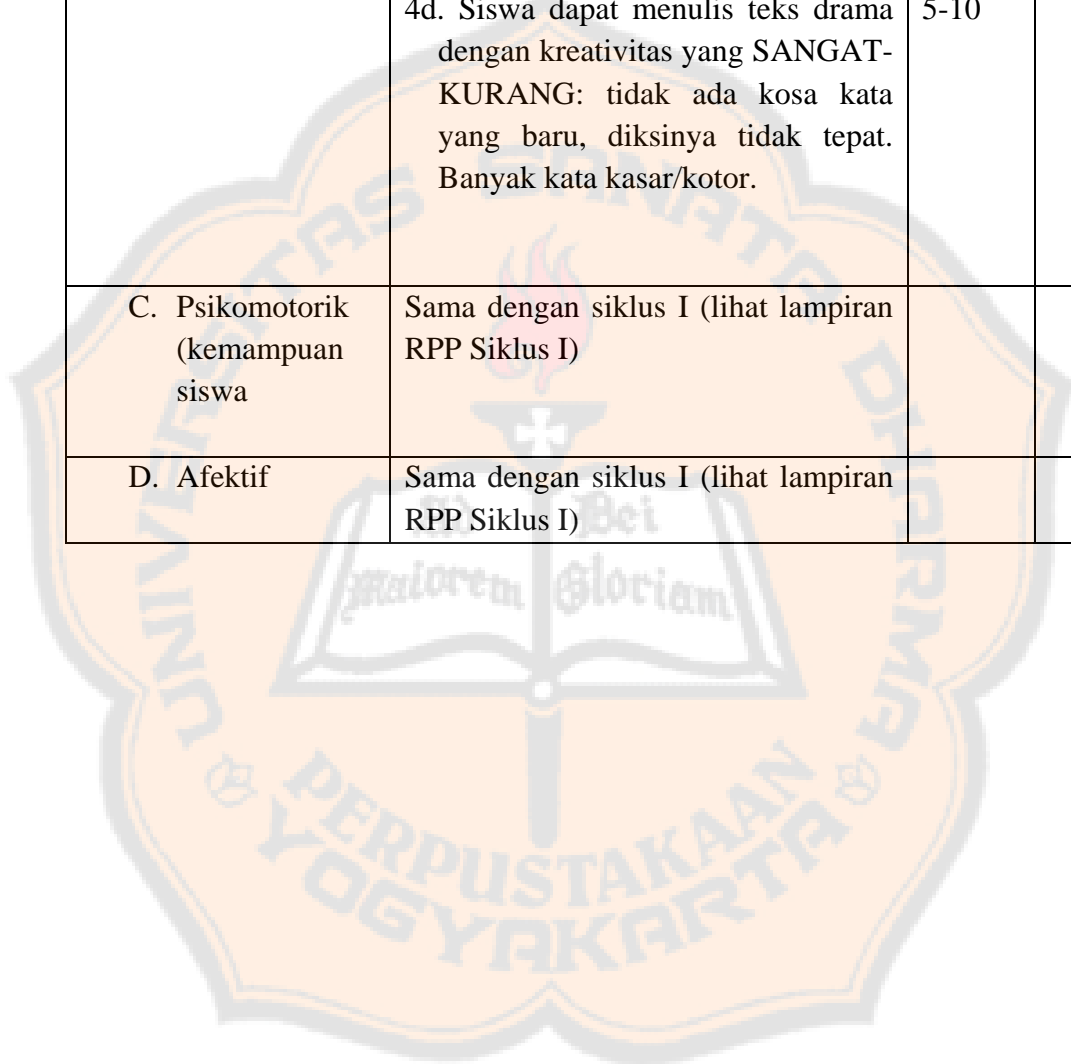
Lampiran RPP SIKLUS 2

1. Rubrik Penilaian :

Bentuk Penilaian	Kriteria	Skor	Skala
A. Kognitif Tingkat Pemahaman (identifikasi pementasan sandiwara boneka)	Sama dengan siklus I (lihat lampiran RPP Siklus I)		
B. Kognitif Tingkat Tinggi (menulis naskah pementasan sandiwara boneka)			
1. Organisasi Isi	<p>1a. Siswa dapat menulis teks drama dengan organisasi penulisan SANGAT BAIK-SEMPURNA:ekspresi lancar,padat, tertata dengan baik, urutan cerita logis.</p> <p>1b. Siswa dapat menulis teks drama dengan organisasi CUKUP-BAIK: kurang terorganisasi tetapi ide utama terlihat, urutan logis tetapi tidak lengkap.</p> <p>1c. Siswa dapat menulis teks drama dengan organisasi SEDANG-CUKUP: urutan dan pengembangan tak logis.</p> <p>1d. Siswa menulis teks drama dengan organisasi penulisan SANGAT-KURANG: tidak komunikatif, tidak terorganisir.</p>	<p>21-25</p> <p>16-20</p> <p>11-15</p> <p>5-10</p>	
2. Kerelevanan/isi	<p>2a. Siswa dapat menulis teks drama dengan kerelevananan yang SANGAT BAIK-SEMPURNA: sesuai dengan topik cerita, lengkap, namun masih bisa mengembangkannya.</p> <p>2b. Siswa dapat menulis teks drama dengan kerelevanan CUKUP-</p>	<p>21-25</p> <p>16-20</p>	

	<p>BAIK: sesuai topik cerita, masih lengkap tetapi tidak dikembangkan.</p> <p>2c. Siswa dapat menulis teks drama dengan kerelevanan SEDANG-CUKUP:informasi terbatas, tidak dikembangkan.</p> <p>2d. Siswa dapat menulis teks drama dengan kerelevanan SANGAT-KURANG: permasalahan belum selesai, tidak ada pengembangan cerita.</p>	<p>11-15</p> <p>5-10</p>	
<p>3. Teknik/mekanik Penulisan</p>	<p>3a. Siswa dapat menulis teks drama dengan teknik penulisan yang SANGAT BAIK-SEMPURNA: menguasai aturan penulisan teks drama, tidak banyak terdapat kesalahan ejaan.</p> <p>3b. Siswa dapat menulis teks drama dengan teknik penulisan yang CUKUP-BAIK: cukup menguasai penulisan teks drama, hanya beberapa salah ejaan.</p> <p>3c. Siswa dapat menulis teks drama dengan teknik penulisan yang SEDANG-CUKUP:kurang memperhatikan aturan penulisan teks drama, banyak kesalahan ejaan.</p> <p>3d. Siswa menulis teks drama dengan teknik penulisan yang SANGAT-KURANG: tidak memperhatikan aturan penulisan dan ejaannya.</p>	<p>21-25</p> <p>16-20</p> <p>11-15</p> <p>5-10</p>	
	<p>4a. Siswa dapat menulis teks drama dengan kreativitas yang SANGAT BAIK-SEMPURNA: pilihan kata yang beragam dengan menggunakan logat masing-masing daerah yang masih bisa dimengerti. Kata-kata yang mengundang tawa atau haru.</p>	<p>21-25</p> <p>16-20</p>	
	<p>4b. Siswa dapat menulis teks drama</p>		

	<p>dengan kreativitas yang CUKUP-BAIK: menggunakan kosa kata yang beragam dan ada kekhasannya.</p> <p>4c. Siswa dapat menulis teks drama dengan kreativitas yang SEDANG-CUKUP: kosa kata yang dikembangkan sedikit, penggunaan kosa kata yang ambigu.</p> <p>4d. Siswa dapat menulis teks drama dengan kreativitas yang SANGAT-KURANG: tidak ada kosa kata yang baru, diksinya tidak tepat. Banyak kata kasar/kotor.</p>	<p>11-15</p> <p>5-10</p>	
C. Psikomotorik (kemampuan siswa)	Sama dengan siklus I (lihat lampiran RPP Siklus I)		
D. Afektif	Sama dengan siklus I (lihat lampiran RPP Siklus I)		



LAMPIRAN 4

LEMBAR KERJA SISWA

Tanggal :

Nama :

No :

Kelas :

No	Instrumen pertanyaan	Drama kelompok ke....
1	Sebutkan judul pementasan drama tersebut beserta pengarang/penerjemahnya! (skor maks. = 5)	
2	Apa tema pementasan drama tersebut? Barikan alasanmu! (skor maks.=10)	
3	Sebutkan nama-nama tokoh dalam drama itu beserta fungsi penampilannya (protagonis/antagonis/tritagonis)! (skor maks.= 10)	
4	Jelaskan watak-watak tokoh dalam drama tersebut! (Skor maks.= 10)	
5	Peristiwa apa yang melatarbelakangi drama tersebut? (Skor maks.= 10)	
6	Konflik apa yang mendasari cerita dalam drama tersebut! Berikan alasanmu! (Skor maks.= 10)	

7	Tunjukkan konflik-konflik dalam drama dengan menuliskan dialog para pemain ketika terjadi konflik! (skor maks.=15)	
8	Sebutkan seting-seting yang ada dalam drama tersebut! (waktu, tempat, suasana, budaya) (skor maks.=5)	
9	Amanat apa yang bisa kita petik dari cerita drama tersebut? Cerita tersebut masih relevankah pada zaman sekarang? (skor maks.=10)	
10	Ringkaslah cerita tersebut menggunakan kata-kata sendiri dengan menggunakan EYD! (skor maks.=15)	

LAMPIRAN 5

Hasil Observasi dan Refleksi Pengalaman Praktik Mengajar

Sekolah : SMA Stella Duce 2 Yogyakarta
 Kelas : XI IPS
 Mata Pelajaran : Sastra Indonesia
 Pokok Bahasan: Mengidentifikasi, peristiwa, pelaku dan perwatakannya, dialog, dan konflik pada pementasan drama
 Pratikan : Khatarina Wimbuh Rejeki
 Hari, tanggal : Selasa-Kamis, 3-5 Agustus 2010

NO.	BUTIR-BUTIR SASARAN	YA	TIDAK	Keterangan
1.	Siswa siap mengikuti proses pembelajaran	✓		Hanya di awal
2.	Siswa memperhatikan penjelasan guru/praktikan	✓		
3.	Siswa menanggapi pembahasan pelajaran	✓		beberapa siswa
4.	Siswa mencatat hal-hal penting	✓		
5.	Siswa mengerjakan tugas dengan baik		✓	
6.	Siswa mengajukan pertanyaan pada guru	✓		beberapa siswa
7.	Siswa melibatkan keterampilan berbahasa yang lainnya.		✓	
8.	Siswa mempunyai motivasi yang tinggi dalam mengikuti pelajaran		✓	

Refleksi :

Pada awal pelajaran siswa terlihat semangat ketika ingin melihat pementasan drama, namun terjadi kendala teknis di ruangan audio visual. *Viewer* yang akan digunakan ternyata macet atau tidak bisa dinyalakan. Pratikan dan beberapa murid berupaya memanggil guru TI atau karyawan yang ahli dalam bidangnya. Setelah beberapa lama, *viewer* baru bisa dinyalakan, Waktu menunggu yang lama tersebut ternyata membuat motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran menurun. Beberapa video yang diputarkan pun ternyata kualitas suaranya tidak jelas. Kendala-kendala tersebut berakibat tidak banyak siswa yang antusias mengikuti pelajaran. Hal yang terpenting yakni berdampak pada hasil identifikasi mereka terhadap bahan simakan.

Masalah-masalah yang dialami pratikan ketika mengejar di kelas, menjadikan pengalaman yang berharga bagi pratikan untuk tidak selalu bergantung pada kecanggihan teknologi zaman sekarang. Pratikan harus mempunyai cara/alat konvensional namun kreatif agar motivasi siswa bangkit ketika mengikuti pelajaran. Motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran sangat diperlukan dalam proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) karena dapat mempengaruhi hasil belajar (*output*) mereka.

LAMPIRAN 6

Hasil Wawancara dengan Guru Sastra Indonesia Kelas XI IPS

Sekolah : SMA Stella Duce 2 Yogyakarta

Nama : B. Indah Setiasih, S.Pd.

Guru Kelas : XI

Hari, tanggal : 20 September 2011

Petunjuk: Jawablah pertanyaan berikut dengan jelas dan sebenarnya!

1. Bagaimana pembelajaran Sastra Indonesia selama ini?

Jawaban: Pembelajaran Sastra Indonesia di Sekolah ini biasanya banyak prakteknya daripada teorinya. Contoh untuk kompetensi dasar untuk pementasan biasanya saya suruh siswa untuk langsung praktek pentas bermain drama.

2. Bagaimana antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran Sastra Indonesia?

Jawaban: Antusias mereka ketika mengikuti pembelajaran Sastra Indonesia, senang apalagi jika mereka diajak untuk bermain drama. Mereka biasanya bisa berlatih di luar kelas.

3. Metode apa yang digunakan dalam pembelajaran Sastra Indonesia?

Jawaban:Metode yang sering digunakan *roleplay* karena siswa lebih senang diajak untuk praktek langsung.

4. Bagaimana kondisi pembelajaran menyimak Sastra Indonesia kelas XI selama ini?

Jawaban: Berhubung saya mengajar Sastra Indonesia untuk kelas XI IPS dan IPA ini baru beberapa semester jadi saya tidak terlalu sering melakukan aktivitas kegiatan pembelajaran menyimak untuk pementasan drama. Tetapi sejauh ini memang sering mengalami kendala ketika pembelajaran menyimak menggunakan video sehingga memperburuk kualitas hasil menyimak siswa juga.

5. Apa saja kendala-kendala yang dialami ketika mengajar menyimak dengan video?

Jawaban:Kendala yang sering dialami jika menggunakan audio visual (video), kualitas hasil rekaman sering jelek sehingga siswa tidak dapat

menyimak dengan jelas. Terkadang masalah kendala teknis juga sering terjadi seperti *viewernya error*, suara *sound sistemnya* tidak bisa keras. Selain itu, untuk menggunakan ruangan audio visual sebelumnya juga harus menuliskan jadwalnya terlebih dahulu. Jika jadwalnya bersamaan dengan guru lain, harus membawa *viewer* ke kelas. Kelas juga harus ditutup rapat agar suara tidak mengganggu kelas yang lainnya.

Berdasarkan hasil observasi ketika mengajar dan wawancara dengan guru tersebut, penulis menjadi semakin jelas mengetahui masalah hasil identifikasi siswa dari menyimak selama ini masih banyak yang di bawah KKM. Pertama, siswa dihadapkan pada kebiasaan untuk langsung praktek bermain drama dalam pelajaran Sastra Indonesia. Penilaian Psikomotorik lebih ditonjolkan untuk pembelajaran Sastra Indonesia khususnya dalam hal kompetensi yang berkaitan dengan pementasan drama. Hal ini berdampak pada penilaian kognitif mereka seperti mengidentifikasi unsur-unsur drama dari teori-teori yang diajarkan masih kurang dipahami. Padahal segi kognitif juga diperlukan karena materi yang diujikan dalam ujian biasanya lebih banyak pada teorinya. Di dalam soal-soal ujian akhir sekolah, biasanya mengidentifikasi unsur-unsur dalam drama biasanya yang sering keluar. Masalah kedua, kegiatan menyimak selama ini bergantung dengan video. Hal ini berarti bergantung dengan pemakaian *viewer* atau ruangan *audio visual* dan rekaman video yang digunakan. Pemakaian *viewer* tak lepas dari masalah teknis seperti *error* atau mati listrik sedangkan rekaman video biasanya bermasalah pada hasil rekaman gambar dan suaranya yang kurang jelas. Masalah yang ketiga motivasi siswa akan menurun jika terganggu dengan kendala-kendala teknis tersebut. Masalah yang terakhir tersebut yang membuat siswa sudah tidak bisa fokus terhadap proses kegiatan belajar yang sedang berlangsung sehingga membuat kualitas hasil identifikasi mereka masih kurang.

LAMPIRAN 7

Tabel berikut ini adalah hasil angket jajak pendapat tentang teks drama yang akan digunakan dalam penelitian.
 Sumber suara: Siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Sentolo (33 siswa)

No	Pertanyaan	Teks Drama 1			Teks Drama 2			Teks Drama 3			Teks Drama 4		
		TS	S	SS	TS	S	SS	TS	S	SS	TS	S	SS
1	Apakah Anda senang dengan cerita dalam drama ini?	17	16	-	2	25	6	2	19	12	11	16	6
2	Apakah Anda paham dengan jalan cerita dalam teks drama ini?	20	12	1	1	18	14	-	18	15	13	14	6
3	Apakah cerita drama ini menarik?	19	13	1	1	25	7	2	14	17	11	18	4
4	Apakah cerita drama ini sesuai untuk remaja	11	22	-	6	19	8	-	18	15	6	19	7
5	Apakah kata-kata yang terdapat dalam teks drama mudah dimengerti?	24	7	2	3	20	10	1	24	8	12	19	2
		91	70	4	13	88	45	5	93	67	53	86	25

Keterangan:

Teks Drama 1 : Berjudul “Diam”

Teks Drama 2 : Berjudul “Arloji”

Teks Drama 3 : Berjudul “Tangis”

Teks Drama 4 : Berjudul “ Kehidupam Galilei”

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

Tabel di bawah ini adalah hasil jajak pendapat yang kedua untuk teks drama yang baru berjudul “Majalah Dinding”, pengganti teks drama pertama yang berjudul “Diam”.

Sumber suara: Siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Sentolo (32 siswa)

No	Pertanyaan	Teks Drama 1		
		TS	S	SS
1	Apakah Anda senang dengan cerita dalam drama ini?	14	10	8
2	Apakah Anda paham dengan jalan cerita dalam teks drama ini?	2	16	14
3	Apakah cerita drama ini menarik?	16	8	8
4	Apakah cerita drama ini sesuai untuk remaja	-	14	18
5	Apakah kata-kata yang terdapat dalam teks drama mudah dimengerti?	5	16	11
		37	64	59

Keterangan:

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

Penjabaran Hasil Jejak Pendapat Tek-teks Drama yang Digunakan dalam Penelitian

Suara jejak pendapat untuk teks-teks drama yang digunakan dalam penelitian diambil dari siswa-siswa SMA Negeri 1 Sentolo yang berjumlah 33 siswa. Berdasarkan hasil angket yang dibagikan maka diperoleh hasil jejak pendapat tersebut dengan rician seperti pada tabel di atas. Perolehan hasil untuk teks drama yang pertama berjudul “Diam” yakni sebanyak 91 siswa menyatakan tidak setuju, 70 siswa setuju, dan 4 siswa sangat setuju dengan teks drama tersebut. Hal ini berarti teks ini tidak diminati oleh para siswa sehingga harus diganti dengan teks yang baru. Sedangkan untuk hasil teks yang kedua, ketiga dan keempat suara yang dominan menyatakan setuju dan sangat setuju. Oleh karena itu, teks kedua yang berjudul “Arloji”, Ketiga ” Tangisan” dan keempat “Kehidupan Galelei itu dapat digunakan dalam penelitian karena teks-teks tersebut diminati oleh para siswi.

Hasil telah diperoleh pada jajak pendapat periode pertama, kemudian dilakukan kembali jejak pendapat yang kedua untuk teks drama berjudul “Majalah Dinding” sebagai pengganti teks drama sebelumnya yang berjudul “Silent”. Berdasarkan suara siswa untuk teks drama Majalah Dinding, 50% menyatakan setuju dan sangat setuju tentang ketertarikan pada teks drama tersebut dan sisanya menyatakan tidak setuju. Oleh karena itu, teks drama ini masih bisa digunakan dalam penelitian.

*Di bawah ini adalah contoh-contoh naskah drama yang akan digunakan untuk pementasan sadiwara boneka tongkat. Beberapa naskah drama diambil dari **Kumpulan Naskah Drama Remaja**. Oleh karena itu, cerita dalam naskah ini diharapkan diminati oleh para siswa yang notabennya masih remaja, dan dapat membangkitkan motivasi mereka dalam mengikuti pelajaran sastra.*

Contoh Naskah Pementasan Drama Pendek nomer 1:

MAJALAH DINDING

Bakdi Soemanto

Para pelaku: Anton, Kardi, Rini, Trisno, Wilar

Pentas menggambarkan sebuah ruangan kelas waktu pagi hari. Tampak di sana beberapa meja kursi, kurang begitu teratur rapi. Beberapa papan majalah dinding tersandar di dinding dan di meja.

Seorang pemuda pelajar sedang duduk di atas meja. Ia bersilang tangan. Pemuda itu Anton namanya. Ia adalah Pemimpin Redaksi majalah dinding itu. Sedangkan Rini, sekretaris redaksi, duduk di kursi.

Waktu itu hari minggu, Anton tampak kusust. Wajahnya muram. Ia belum mandi, hanya mencuci muka dan gosok gigi. Ia terburu-buru ke sekolah karena mendengar berita dari Wilar, wakil pimpinan redaksi, bahwa majalah dinding itu dibreidel oleh kepala sekolah, gara-gara karikatur Trisno mengejek Pak kusno, guru karate.

Seorang pelajar lainnya, Kardi, sedang menekuni buku. Ia adalah eseis yang mulai dikenal tulisan-tulisannya lewat majalah dinding itu.

Anton : Kardi.

Kardi : Ya!

Anton : Kau ada waktu nanti sore?

Kardi : Ada apa sih?

Anton : Aku perlu bantuanmu menyusun suatu protes itu.

Rini : Kurasa tak ada gunanya kita protes. Kita sudah kalah. Bagi kita, kepala sekolah kita bukan guru lagi. Bukan pendidik. Ia berlagak penguasa.

Kardi : itu tafsiranmu, Rin. Menurutmu tindakannya itu mendidik.

Anton : mendidik, tetapi mendidik pemberontak . Bukan mendidik anak-anaknya sendiri. Gila.

Kardi : Tentu saja tidak, ia bertindak dengan caranya sendiri.

Rini : Sudahlah. Kalau kasihan menurut aku, sebaiknya kita protes diam. Kita mogok. Nanti, kalau sekolah kita tutup tahun, kita semua diam. Mau apa kepala sekolah itu kalau kita diam. Tenaga inti masuk staf redaksi semua.

Anton : Tapi masih ada satu bahaya.

Rini : Bahaya?

Kardi : Nasib Trisno, karikaturis kita itu?

Anton : Bisa jadi dia akan celaka.

Rini : Lalu?

Anton : Kita harus selesaikan masalah ini.

Rini : Caranya?

Anton : Kita harus buka *front* terbuka.

Kardi : Itu *nggak* taktis, Bung!

Anton : Habis, kalau main gerilya kita kalah.

Kardi : Baik. Tapi *front* terbuka juga berbahaya.

Rini : orang luar bisa tahu. Sekolah cemar.

Kardi :Betul!

Anton : Apakah sudah tak ada jalan keluar lagi? Kita mati kutu?

Kardi : Ada, tapi jangan *grusa-grusu*. Kita harus ingat, ini bukan perlawanan melawan musuh. Kita berhadapan dengan orang tua kita sendiri. Jadi jangan asal membakar rumah, kalau marah.

Anton : Baik, filsuf! Apa rencanamu?

Trisno masuk. *Napasnya terengah-engah. Peluhnya berlelehan.*

Rini : Kau dari mana, Tris?

Anton : Dari rumah Pak Kepala Sekolah ?

Kardi : Dari Rumah Kepala Sekolah dan kau dimarahi?

Trisno : Huuuh. Disemprot ludah pagi hari bacin.

Rini : *Ngapain* ke sana? Kan tidak dipanggil?

Anton: Kau *goblog*, Tris! Masak pagi-pagi ke sana.

Kardi : Sebaiknya kau *nggak* ke sana sebelum *berembug* dengan kita.

Rini : Haaah! Individualismemu itu *mbok* dikurangi.

Anton: Kau selalu begitu setiap kali.

Kardi : Terus disemprot apa?

Trisno :Kalian itu yang *goblog kabeh*

Anton: Lho?

Rini : Aku goblog? Secantik ini goblog?

Trisno : belum tahu sudah disemprot.

Kardi : Pak Kepala ke rumahmu?

Trisno : Iya. Terus aku mau rembukan gimana sama kalian. Belum bernapas sudah dicekik.

Rini :Ibumu tahu?

Trisno :untung mereka ke gereja pagi.

Anton: terus?

Trisno :Pokoknya aku didesak, ide itu ide siapa. Sudah dapat izin dari kau apa belum?

Anton : jawabmu?

Trisno :Aku bilang, ide itu ide....

Anton: ide Anton?

Trisno: Ide Albertus Sutrisno sang pelukis! Dengar?

Rini : Tapi kau bilang sudah ada persetujuan dari pimpinan redaksi?
 Trisno : Tidak Rin, kulindungi kekasihmu yang belum mandi ini.
 Anton: kau bilang apa pada si Botak Kinling itu?
 Trisno : Aku bilang bahwa tanpa sepengetahuan Anton, aku pasang karikatur itu.
 Sepenuhnya tanggung jawab saya. Dengar?
 Kardi : Edaaaaan. Pahlawan tenan iki.
 Rini : Oooooo, hebat kau, Tris. Berbahagialah Yayuk yang punya kekasih macam kau!
 Trisno : Ah, Rin. Jangan gitu. Nanti aku nggak bisa tidur kau bilang Yayuk pacarku.
 Anton: Kenapa kaubilang begitu. Menghina aku, Tris? Aku yang suruh kau melukis itu. Aku penanggung jawabnya. Akulah yang mesti digantung... bukan kau!
 Kardi : :ho...lho... sabar... sabar, sabaaaaaaaar!
 Anton : Ayo, kau mesti ralat pernyataan itu.
 Kardi : Begini, Ton, maksudku agar kau....
 Anton: Tidak. Aku tidak butuh perlindunganmu. Aku mesti digantung, bukan kau!
 Trisno : Begini, Ton, maksudku bahwa aku telah....
 Anton : sudah! Aku tahu, kau berlagak pahlawan, agar orang-orang menaruh perhatian kepadamu, sehingga dengan demikian kau....
 Rini : Anton! Ini apa? Ini apa?
 Kardi : Anton, sabaaaar. Kau mau bunuh diri apa bagaimana? Masak, sedang gawat malah bertengkar sendiri.
Anton, Kardi dan Rini membisu.
 Trisno : Maaf, Ton. Aku tidak hendak berlagak pahlawan. Aku sekedar ingin bertanggung jawab. Aku tak tega kalau kau... kau... di....
 Anton dan rini membisu

Trisno : dimarahi atau dikeluarkan. Tetapi kau menolaj pernyataan setia kawanku dengan kau. Sudahlah. Mungkin... kita memang tidak harus dalam satu ide (*keluar*)
 Anton : Tris...Tris, Trisno... Trisno....
 Kardi : Biar saja dia pergi. Kau mau apakan dia?
 Rini : Tapi dia bisa memihak kepala sekolah.
 Kardi : Ah. Nggak. Biar saja dia pergi.
 Anton : Maaf, Di.
 Kardi : aku ngerti, kenapa kau tersinggung. Tetapi dalam keadaan gawat, kita tak boleh mengutamakan emosi, demi persatuan kita.
 Rini : Kau Absurd. (*keluar*)
 Anton: Rin, Rini...
 Kardi :Nah, gimana ini kalau begini?
 Anton : Pergi!
 Kardi terbelengong dan keluar.
 Rini : (masuk) Ton!
 Anton: Pergi!
 Rini : Anton.... Oohhh...
 Anton: Rini....

Wilar : Lha...

Rini : Gimana? Pak Lukas mau?

Wilar : Lha.

Anton : Mana Pak Lukas?

Wilar : Lha...

Rini : Ayo dong Lar, gimana dia. Kau ini ngejek.

Wilar : Dia Mau.

Rini : Mau?

Wilar : jelas. Malah dia bilang begini. Aku wakil kelas kalian. Aku ikut bertanggung jawab atas perbuatan kalian terhadap Pak Kusno. Tapi kalian tak boleh bertindak sendiri. Diam saja. Aku yang maju ke Bapak Kepala Sekolah. Aku kan menjelaskan bahwa pak Kusno memang kurang beres. Tapi kalau kalian berbuat dan bertindak sendiri-sendiri, main corat-corek, atau membikin onar, kalian akan laporkan polisi.

Rini : Anton!

Kardi dan Trisno muncul.

Bersama : Lha.....

Rini : Pak Lukas memang guru sejati. Mau melibatkan diri dengan problem anak-anaknya.

Trisno : Bagaimana kalau dia kita juluki, Pak Lukas Sang Penyelamat.

Semua: Setujuuu.....!

Rini : Kau kenapa, Filsuf!

Kardi : Sekarang sampailah kesimpulan tetang renungan-renungan selama ini.

Anton : waaa, kumat dia!

Trisno: Renungan apa lagi?

Kardi : Bahwa... bahwa kreativitas ternyata...ternyata, membutuhkan perlindungan.

Contoh teks drama pendek nomer 2:

ARLOJI

(karya: P.Hariyanto)

Kisah ini terjadi di sebuah kamar yang cukup terpandang. Terdapat berbagai perlengkapan yang lazim di kamar tamu semacam itu, namun yang terpenting ialah seperangkat meja dan kursi tamu. Kira-kira pada pukul 09.00 drama itu terjadi.

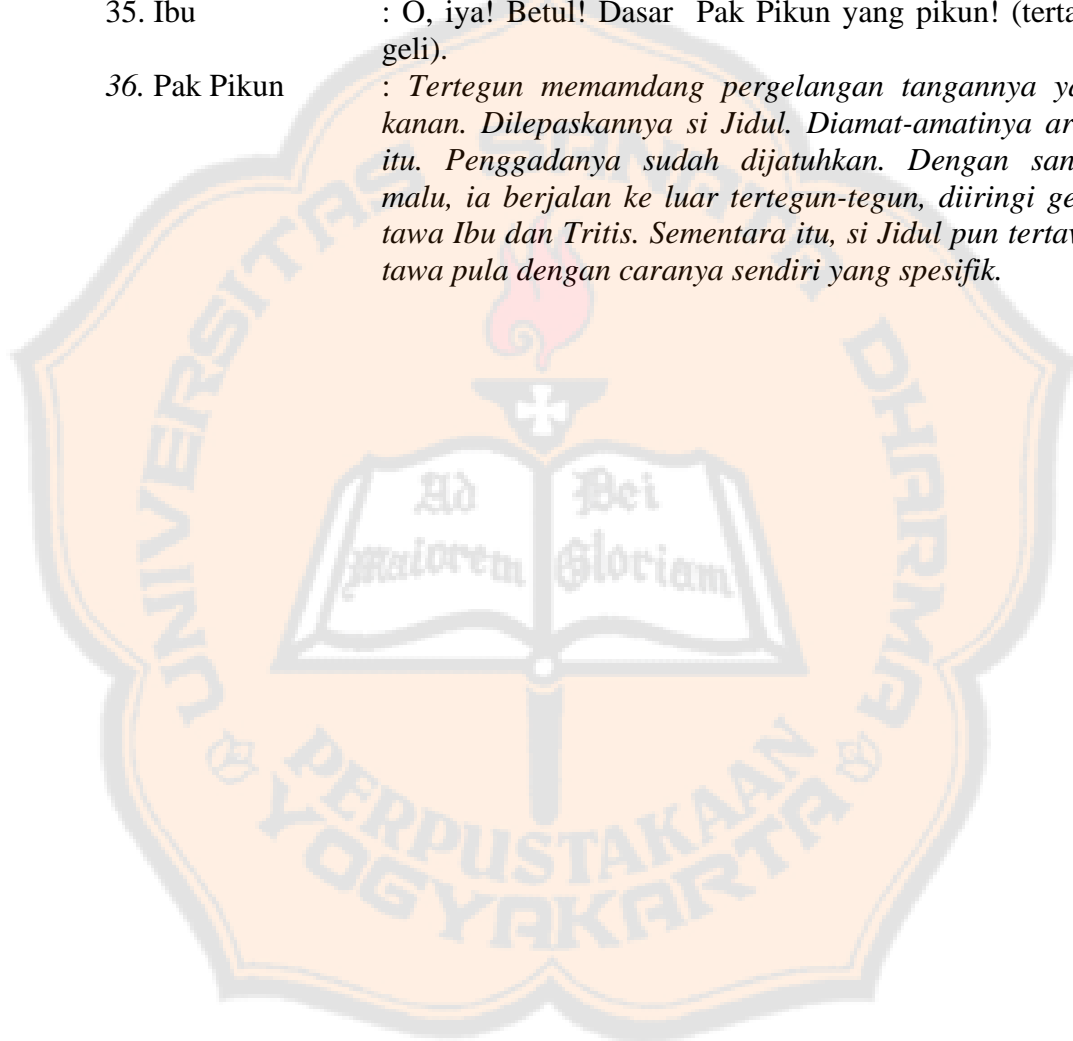
Para pelaku:

1. *Jidul* : Anak laki-laki ini berumur 15 tahun, bisu dan tampak bodoh, namun periang dan tekun. Ia seorang pembantu rumah tangga.
2. *Pak Pikun* : Pembantu rumah tangga ini berumur sekitar 40 tahun. Rambutnya sudah memutih, sok tahu, sok kuasa, dank keras kepala.
3. *Ibu* : Nyonya rumah ini berusia kira-kira 42 tahun, keibuan, dan bijaksana.
4. *Tritis* : Gadis berusia 18 tahun ini cenderung tergesa-gesa dalam memberikan penilaian.

1. *Dengan penuh keriangat, si Jidul tekun membersihkan meja dan kursi-kursi. Kepalanya melenggut-lenggut, pantatnya bergidal-gidul seiring dengan musik ndangdut yang terdengar meriah. Jidul terkejut ketika musik mendadak berhenti.*
2. *Pak pikun* : (muncul. Langsung menuju ke arah jidul) Ayo! Mana! Berikan kembali padaku! Ayo! Mana!
3. *Jidul* : (ber-ah-uh, sambil memberikan isyarat yang menyatakan ketidak mengertiannya.)
4. *Pak Pikun* : Jangan berlagak pilon! Siapa lagi kalau bukan kamu yang mengambilnya? Ayo, jidul, kamu sembunyikan di mana, eh?
5. *Jidul* : (ber-ah-uh, semakin bingung dan takut.
6. *Pak Pikun* : Dasar maling! Belum sampai sebulan di sini kamu sudah kambuh lagi, ya? Dasar nggak tahu diri! Ayo, kembalikan kepadaku! Mana, heh?
7. *Jidul* : meringkuk diam.
8. *Pak Pikun* : (semakin keras suaranya) Jidul! Kamu mau kembalikan apa tidak? Apa mau kupanggilkan orang-orang sekampung untuk mencincangmu, heh? Kamu mau dipukuli seperti dulu lagi? Ayo, mana?
9. *Ibu* : (muncul tergesa-gesa) Eh, ada apa Pak Pikun? Ada apa dengan si Jidul?

10. Pak Pikun : Anak ini memang tidak pantas dikasihi, Bu. Dia mencuri lagi, Bu!
11. Ibu : Mencuri?(tertegun) kamu mencuri, Jidul?
12. Jidul : ber-ah-uh sambil menggoyang-goyangkan kepala dan tangannya.
13. Pak Pikun : mungkir, ya? Padahal jelas, Bu! Tadi saya mandi. Lalu dia masuk entah mengapa. Lalu tidak ada lagi arloji saya Bu.
14. Ibu : O, jadi arloji Pak Pikun hilang, begitu?
15. Pak Pikun : bukan hilang, Bu! Jelas telah dicurinya! Ayo, ngaku saja! Kamu ngaku saja. Jidul!
16. Jidul : (ber-ah-uh mencoba menjelaskan ketidaktahuannya.
17. Pak Pikun :Masih mungkir? Minta kupukul?
18. Ibu : Sabar, Pak pikun! Sabar!
19. Pak Pikun! : Maaf, Bu. Ini biar saya sendiri! Kamu baru mau ngaku kalau dipukul, ya? Sini! (mau memukul si Jidul)
20. Si Jidul : (meloncat, lari ke luar dikejar oleh pak pikun.
21. Ibu : Sabar dulu pak Pikun! Diperiksa dulu! (mendesah sendiri) Ya, ampun! Orang sudah tua kok ya masih gegabah, tidak sabaran begitu.
22. Tritis : (muncul, membawa buku dan alat tulis) uh! Pagi-pagi sudah mencuri. Ngganggu orang belajar saja!
23. Ibu : Belum jelas, Tritis.
24. Tritis : Ah ibu membela si Jidul! Siapa lagi kalau bukan dia yang mengambil arloji Pak Pikun? Apa Ibu lupa? Dia kan dulu ketahuan mencuri ayam kita, ketahuan, mau dipukuli orang kampung malah kemudian dibela ayah dan ditampung di rumah kita. Keenakan dia, maka kini mencuri lagi!
25. Ibu : Ya, memang, dulu pernah mencuri. Itu karena ia kelaparan. Tetapi, belum tentu sekarang dia mengambil arloji Pak Pikun, Tritis!
26. Tritis : Kalau bukan si Jidul, apa Ibu atau aku yang mengambil arloji itu, ibu? (tertawa)
27. Ibu : (menemukan ide) Ah! Mungkin masih ada di kamar mandi, Tritis! Atau, mungkin di dekat tempat jemuran. Pak Pikun kan pelupa? Mari kita coba mencarinya! (bersama Tritis melangkah ke kiri akan keluar, tetapi kemudian terhenti).
28. *Terdengar suara ribut. Si Jidul kembali meloncat masuk dari kanan. Maunya berlari, tetapi tersandung sesuatu. Ia jatuh terguling mengejutkan Ibu dan Tritis. Dan sebelum sempat bangkit, Pak Pikun sudah keburu masuk pula dan menagkapnya dengan geram.*
29. Pak Pikun : (sambil mengancang-acungkan penggada besar, tangan kirinya tetap mencekeram leher kaus si Jidul) mau lari lagi ke mana, heh? Kupukul kamu sekarang!
30. Ibu : Sabar, Pak! Tunggu dulu!

31. Pak Pikun : Tunggu apa lagi. Bu? Anak *nggak* benar ini harus saya ajar biar kapok. (akan memukulkan penggadanya).
32. Ibu : Tunggu dulu! Siapa tahu, Jidul benar tidak mencuri dan Pak Pikun yang tidak benar menaruh arlojinya?
33. Pak Pikun : Tak mungkin, Bu! Saya yakin, si brengsek ini pencurinya. Kamu harus mampus (akan memukulkan penggadanya).
34. Tritis : (melihat tangan Pak Pikun) Eh Lihat! Arlojinya kan itu! Di pergelangan tangan kananmu, Pak Pikun lihat! (tertawa ngakak)
35. Ibu : O, iya! Betul! Dasar Pak Pikun yang pikun! (tertawa geli).
36. Pak Pikun : *Tertegun memamding pergelangan tangannya yang kanan. Dilepaskannya si Jidul. Diamat-amatinya arloji itu. Penggadanya sudah dijatuhkan. Dengan sangat malu, ia berjalan ke luar tertegun-tegun, diiringi gelak tawa Ibu dan Tritis. Sementara itu, si Jidul pun tertawa-tawa pula dengan caranya sendiri yang spesifik.*



Contoh teks drama pendek nomer 3:

TANGIS

Karya: P.Hariyanto

Para Pelaku:

1. Fani
2. Inu
3. Gina
4. Jati
5. Hana

Fani dan Gina sedang menangis, dengan suara yang enak didengar, dengan komposisi yang sedap dipandang.

Hana :*(mendekati kedua temannya)* Ada apa ini? Fani, Gina, mengapa menangis? Mengapa? Katakanlah, siapa tahu aku dapat membantu. Ayolah, Fani, apa yang terjadi? Ayolah, Fani, apa yang terjadi? Ayolah, Gina, hentikan sebentar tangismu!

Fani dan tidak menggubris Hana. Mereka terus menangis secara memilukan.

Hana :Ya, Tuhan! Duka macam apakah yang Kau berikan kedua temanku ini? Dan apa yang harus kulakukan bila aku tidak tahu sama sekali persoalannya semacam ini? Fani, Gina, sudahlah! Kita memang wanita sejati, tanpa ada seorang pun yang berani meragukan, dan oleh karena itu pula maka kita juga berhak istimewa untuk menangis, namun apa pun persoalannya, tidaklah wajar membiarkan seorang sahabat kebingungan semacam ini, sementara kalian berdua menikmati indahnya tangisan dengan enaknya. Ayolah, hentikan tangis kalian. Kalau tidak, ini akan kuanggap sebagai penghinaan yang tak termaafkan, dan sekaligus akan mengancam kelangsungan persahabatan kita!

Fani dan Gina tertegun sejenak mendengar kata-kata Hana. Mereka menghentikan tangis, saling bertatapan, lalu Gina memberikan selembar kertas kepada Hana. Keduanya meneruskan tangisanya.

Hana membaca tulisan pada kertas itu, ia termangu beberapa saat, geleng-geleng kepala, kemudian ikut menangis pula.

Inu :*(Muncul tergepoh-gepoh)* ada apa? Ada apa ini? Mereka mengganggu lagi? Gila! Mereka memang terlalu! Sudahlah, aku yang akan menghadapinya!*(mencari batu untuk senjata)* tenanglah kalian. Kita mengakui bahwa kita memang makhluk lemah *(mulai menangis)*, miskin, bodoh, dan tak punya daya. Tetapi itu tidak berarti bahwa kita dapat mereka hina secara semena-mena. *(sambil menangis)* Berapa kali mereka melakukannya? Huh, cacing pun menggiliat jika diinjak, apalagi kita, manusia! Mungkin kini mereka akan gentar pada tekad

perlawanan kita. Tetapi jangan puas, mereka harus diberi pelanggaran, agar tahu benar-benar bahwa kita bukanlah barang mainan. (*Menangis*) Baiklah akan kucari mereka dengan batu-batu di tanganku! (*Beranjak pergi*).

- Hana : (*menahan Inu seraya memberikan selebar kertas*)
 Inu : (*menerima kertas itu, membacanya, bengong sesaat, kemudian geleng-geleng kepala dan tertawa-tertawa sendiri*)
 Diamati-amatinya teman-temannya satu persatu sambil tersenyum)
 Jati : (*Muncul, heran melihat situasi itu, kemudian marah kepada Inu*)
 Kaupakan mereka?
 Inu : Tenang Jati, Tidak ada apa-apa!
 Jati : Kamu mampu tertawa sementara ketiga sahabatmu menangis duka. Di mana perasaanmu, Inu?
 Inu : Jati, apakah setiap tangis itu duka?
 Jati : Tetapi mereka jelas nampak menderita!
 Inu : (*Tertawa*) tampak menderita tidak sama dengan nyata menderita!
 Jati : Gila! Tidak kusangka! Aku kini tahu mutu pribadimu yang sesungguhnya, Inu!
 Inu : Ampun, Jati! Sabar, Jati! Nih, baca. (*memberikan selebar kertas*)
 Jati : (*dengan segan menerima, kemudian tertegun ketika membacanya*)
 “Maaf saya sedang latihan akting menangis, jangan ganggu, ya!? Trim’s!”
 Gila! Sudah! Selesai! Hentikan latihan gila-gilaan ini!

Semua tertawa terbahak-bahak, sementara Jati salah tingkah.

Contoh teks drama pendek (saduran) nomer 4:

KEHIDUPAN GALILEI

Judul asli: Lebes des Galilei

Karya: Bertolt Bercht

Terjemahan: Frans Raharjo

Para pelaku:

1. Galilei
2. Andrea (anak lelaki)
3. Ny. Sarti (Ibu Andrea, pemilik rumah)
4. Joni (anak lelaki, teman Andrea)
5. David (anak lelaki, teman Andrea)

Pada hari minggu pagi yang cerah, Andrea, Joni dan David telah berkumpul di teras halaman rumah Ny. Sarti, untuk belajar bersama Galilei.

David : Pak, kami sudah siap belajar bersama Anda! Hari ini belajar tentang apa Pak?

Galilei : Baik, sebelumnya, Jon... Sana ambilkan dulu baskom yang sudah diisi air!

Joni :Ba...ba..ik Pak..... (setelah melangkah..beranjak pergi kemudian sambil garuk-garuk kepala dia kembali bertanya lagi kepada Pak Galilei)

Joni : Ma...ma..af Pak....tetapi baskomnya di mana ya?

Galilei : Ya di dapurlah....oh...iya yang punya rumah kan Andrea. Dre... temani Joni mengambil baskom.

Andrea : Baiklah.....

Beberapa saat kemudian, Andrea dan Joni sambil tergopoh.-gopoh membawa baskom yang sudah di isi air sumur.

Andrea : Ini pak, air dan baskomnya.

Galilei : Baik, letakkan, baskom itu di tengah-tengah tempat kalian duduk. Jadi kalian sudah mengerti apa yang aku jelaskan kemarin?

Joni : Ten....ten...tang apa Pak?

Galilei : Tentang kemarin.

David :Belum. Bagaimana mungkin Anda harapkan aku *ngerti*? kami masih sukar memahami. Tahun depan usia kami baru genap sebelas.

Galilei : Apa salahnya kalian memahami, anak-anak? Aku ingin agar orang mengerti apa yang aku pikirkan. Untuk itu aku bekerja dan uangnya kubelikan buku-buku daripada kubayarkan tukang susu.

Andrea : Tapi kenyataannya aku selalu melihat, matahari terbit di timur dan tenggelam di barat. Begitu selalu. matahari tidka pernah *mandeg*(berhenti). Tidak pernah dan tidak akan *mandeg*.

Galilei : Apa? Kau katakan engkau melihat? Apa yang kaulihat? Sebenarnya engkau tidak melihat apa-apa. Engkau sekedar membelalakan matamu. Membelalakan mata belum berarti

- melihat. lihat baskom ini, duduklah. Coba katakan di mana matahari? Di sebelah kanan atau sebelah kiri?
- Andrea : Sebelah kanan.
- Joni : Ki..ki ri
- Galilei : Bagus Jon. Dan sekarang bagaimana caranya supaya matahari itu berada di sebelah kanan?
- David : Jika Anda memindahkan matahari itu ke sebelah kanan, tentu!
- Galilei :Cuma begitu saja? Tidak ada cara lain? (Galilei mengajak anak-anak untuk melihat ke baskom dari posisi yang berbeda) Nah, sekarang di mana matahari?
- Andrea : Di sebelah kanan.
- Galilei : Dan apakah matahari itu tidak bergerak?
- Andrea :Aku
- Galilei : Salah! Goblok! Kursinya!
- Andrea : Tp aku kan melekat pada kursi itu?
- Galilei :Nah, kursi itu adalah bumi. Dan engkau berada di atas bumi itu.
- Mendengar keramain di terasnya, Nyonya Sarti, sambil mengatur kursi ruang tamu memperhatikan anak-anak belajar bersama orang yang dia anggap aneh itu.*
- Sarti : Apa yang sedang Anda ajarkan kepada anakku, tuan Galilei?
- Andrea : Jangan ikut campur Bu. Ibu kan tidak mengerti apa yang sedang kami pelajari.
- Sarti : O, ya, tapi apakah kau sendiri mengerti pelajaran itu? (kepada Galilei) Jangan Anda ajari dia hal yang sukar-sukar. Sedang dua kali dua dikatakan lima ($2 \times 2 = 5$). Dia selalu salah wesel tentang apa yang Anda ajarkan kepadanya. Malah kemarin dia memberi tahu aku, katanya bumi ini berputar mengelilingi matahari. Ia yakin benar, karena katanya soal itu telah diselidiki dengan seksama oleh orang yang bernama koppernikus.
- Andrea : (Kepada Galilei) Bukankah Koppernikus memang telah menyelidikinya dengan sekasama, Tuan Galilei? Lebih baik Anda jelaskan sendiri kepada Ibu.
- Sarti : Apa?(kepada Gal) Jadi Anda sendiri telah mengajarkan omong kosong semacam itu? Pantesan anakku ngomong kiri-kanan di sekolah. Sampai-sampai para rohaniwan mendatangi aku, gara-gara pernyataannya yang lancang yang bisa membawa bencana itu. Anda patut malu, Tuan Galilei.
- Galilei :Penyelidikan kami cukup mempunyai dasar yang kuat, Nyonya Sarti. Setelah melalui perdebatan yang sengit, akhirnya Andrea, aku dan teman-temannya sampailah pada suatu penemuan baru. Tak lama lagi kita akan menyingkap tabir rahasia yang menyelimuti bumi kita. Akan tampil suatu zaman baru. Zaman yang jaya, di mana dibutuhkan kegairahan untuk hidup.
- Sarti : Ya..., mudah-mudahan dalam zaman baru itu nanti kita masih mampu membayar tukang susu. Tuan Galilei, di luar ada orang muda, yang juga mempelajarinya. Pakaiannya bagus dan membawa surat pujian. (Sarti, menyerahkan surat). Semoga Anda tidak

mengecewakan aku dan janganlah Anda abaikan surat itu, Aku prihatin tentang rekening susu itu.

David : Kalian mengerti apa yang di bicarakan dua orang dewasa itu?

Joni : ka...gak.... Auk.....ahhhh... ge...ge...lap.

Andrea : daripada melihat ibuku dan Tuan Galilei berdebat...kita main layang-layang saja yuk....

Joni : Se...se..

David : Setuju! Ayo....!

Anak-anak kemudian pergi bermain begitu saja tanpa memperdulikan lagi perdebatan yang terjadi antara Ny. Sarti dan tuan Galilei. Sedangkan tuan Galilei dengan rasa malu, segera beranjak pergi untuk mengambil rekening susu itu.



LAMPIRAN 9**Persahabatan VS Kedudukan**

Para pemain : Shellia, Tina, Luna, Astrid, Galang, Bapak Wakasek.

Drama ini menceritakan kisah persahabatan antara 4 remaja cewek di SMA Penabur Bangsa. Empat remaja itu yakni Sheyla, Tina, Luna dan Astrid. Pada suatu hari Sekolah tersebut akan mengadakan pemilihan Ketua dan Wakil OSIS. Sheyla gadis yang paling cantik dan pintar di sekolah tersebut direkomendasikan menjadi calon wakil ketua OSIS oleh Galang, Ketua OSIS yang hampir lengser kedudukannya. Awalnya Sheyla menolak tawaran itu, namun setelah dibujuk oleh teman-temannya, akhirnya dia mau. Dari semua sahabatnya ada salah satu temannya yang bernama Astrid iri melihat Sheyla akan menjadi cewek terpopuler di sekolahnya. Ia pun kemudian mencalonkan diri untuk menjadi calon ketua OSIS juga. Semenjak itu Astrid jarang nongkrong dengan sahabat-sahabatnya. Tiba saatnya untuk kampanye dan pemungutan suara. Astrid sangat menggebu-gebu dalam berpidato sampai-sampai membeberakan keburukan-keburukan lawannya. Sedangkan Sheyla hanya pasrah dan sikapnya biasa saja. Saat hasil perolehan suara diumumkan oleh bapak wakasek, akhirnya Sheyla memperoleh suara terbanyak walaupun hanya selisih sedikit dengan sahabatnya yang menjadi calon Ketua OSIS juga. Astrid tidak terima akan kekalahannya, karena suara perolehannya hanya selisih sedikit dengan Sheyla. Ketika Sheila diminta untuk memberi sambutan atas kemenangannya, tiba-tiba ia mengatakan bahwa kemengannya ini untuk sahabatnya Astrid. Ia berniat untuk mengundurkan diri. Dia lebih memilih persahabatannya utuh daripada kedudukan yang bisa merusak persahabatannya. Tersentak mendengar kata-kata Sheyla, Astrid sangat terkejut ia pun menangis dan meminta maaf kepada Sheila. Ia pun akhirnya memilih untuk keutuhan persahabannya.

Tugas :

Buatlah cerita di atas menjadi teks dialog drama. Silakan kembangkan cerita di atas menggunakan kata-kata/logat-logat kalian atau hal-hal yang membuat penonton bisa tertawa atau terharu. Lamanya pementasan kurang lebih 4-8 menit.

Ancaman

Para pemain : Galih, Tono, Jenny, Mita, Sisil dan Ibu Guru Wasi. ‘

Disela-sela istirahat, Mita dan Sisil seperti biasa mereka saling curhat tentang masalah mereka. Biasanya ada satu temannya Jenny yang ikut curhat. Namun, kali ini Mita sengaja hanya ingin curhat dengan Sisil saja karena ini menyangkut Galih yang merupakan cowoknya Mita. Ia tidak ingin cerita kepada Jenny karena ia tidak ingin masalah ini mengancam pertemanan mereka. Mita cerita kepada Sisil kalau beberapa hari yang lalu ia mendengar Galih bersama teman-temannya sedang mengancam Tono . Mita hanya mendengar samar-samar kalau Tono diancam agar tidak melaporkan dia ke Kepala Sekolah kalau dia merokok di toilet. Kalau sampai dia melaporkan, Galih akan membujuk ayahnya untuk menghentikan beasiswa untuk Tono. Selain diancam, Tono masih harus mengerjakan PR-PRnya. Beberapa hari kemudian Mita melihat sendiri Galih merokok di Parkiran. Dia pun merekamnya. Ketika hendak menunjukkan rekamannya, Jenny datang. Jenny gantian yang cerita kalau ia melihat Tono merokok. Mita dan Sisil keheranan. Mita menanyakan apakah Jenny yakin melihat Tono merokok. Jenny pun yakin ia melihat Tono membuang putung rokok ke tempat sampah. Suara Jenny yang keras ternyata terdengar Bu Wasi yang kebetulan lewat tempat mereka mengobrol. Bu Wasi meminta Jenny untuk memanggil Tono saat itu juga untuk konfirmasi. Bu Wasi mulai mengintrogasi Tono, saat itu juga Galih bersama teman-temannya lewat. Ia malah mencoba meyakinkan Bu Wasi bahwa Tono memang selama ini ngrok. Tono hanya bisa mengiyakan dengan wajah ketakutan. Tetapi Sisil mencabo untuk membela Tono. Mita saat itu bingung antara membela kebenaran atau persahabatannya dengan Jenny. Tetapi karena sudah tidak tahan melihat ulah Galih yang sewenang-wenang, akhirnya ia menunjukkan rekamannya ke Bu Wasi. Sontak Jenny dan Bu Wasi Pun Kaget. Mita saat itu minta maaf kepada Jenny karena tidak membela cowok sahabatnya sendiri. Namun, untunglah Jenny tidak marah malah berterima kasih karena sudah membuka mata dia.

Tugas :

Buatlah cerita di atas menjadi teks dialog drama. Silakan kembangkan cerita di atas menggunakan kata-kata/logat-logat kalian atau hal-hal yang membuat penonton bisa tertawa atau terharu. Lamanya pementasan kurang lebih 4-8 menit

Akhir Zaman

Pemain: Jono, Toni, Eva, Thio, Dita, Bu Erna.

Di sela-sela jam kosong pelajarang, Jono, Toni dan Eva sedang asyik membaca buku dan majalah di Perpustakaan. Jono saat itu lebih senang membaca majalah Primbon Jawa. Sedangkan Toni dan Eva lebih memlih untuk belajar. Jono saat itu sedang membaca artikel tentang akhir zaman. Tiba-tiba Jono teriak kaget ketakutan setelah membaca artikel tersebut. Toni dan Eva pun menghampiri Jono sambil memperingatkan kalau dia sedang di perpus. Jono pun menjelaskan alasanya dia menjerit. Dia katakannya pada Toni dan Eva kalau akhir zaman sudah dekat. Ciri-ciri akhir zaman yakni akan peristiwa pertengkaran hebat bahkan orang saling membunuh dengan mudahnya. Ketika Jono menceritakan tanda-tanda hari kiamat sudah dekat, Toni dan Eva tidak menggubrisnya. Mereka malah langsung buru-buru pergi. Sedangkan Jono melanjutkan membaca artikel kembali. Dia pun menjerit lagi ketika dia tahu kalau hari kiamat terjadi pada tangaal, bulan dan tahun dengan angka yang sama seperti hari itu. Di tengah jalan dia melihat Thio mengulurkan tangannya kepada Dita sambil memegang kater. Dia langsung *paranoid* menghampiri mereka, dan langsung memarahi Thio mengapa dia melukai Dita dengan pisau kater. Mereka pun berlalu tak memperdulikan Jono. Ketika sampai di Aula, Jono semakin paranoid melihat banyak temannya yang sedang bertengkar. Bahkan ia melihat Toni sedang mendorong Eva hingga Eva terjatuh dan menangis. Begitu pula Thio dan Dita juga terlibat pertengkaran. Jono mencoba melerai mereka, tetapi Jono malah dimarahi teman-teman mereka. Karena ini bukan urusan Jono, dia tidak berhak ikut campur karena dia bukan kelompoknya. Dia pun segera melapor kepada bapak/ibu guru. Ibu Erna yang mendapat laporan Jono ikut panik dan bergegas menuju Aula. Sesampai di Aula, melihat peristiwa itu Ibu Erna hanya bisa tersenyum. Jono semakin bingung dan kesal mengapa Ibu Erna bukannya melerai mereka malah hanya tersenyum. Bu Erna pun bahkan menanyakan kepada Jono mengapa tidak ikut mereka. Jono semakin bingung lagi. Kemudian Ibu Erna menanyakan lagi “kapan kamu latian dramanya Jon?” Mereka pun menjelaskan kepada Jono kalau mereka sedang latian drama. Kater yang dipegang Thio juga hanya untuk meraut pensilnya Dita.

Tugas :

Buatlah cerita di atas menjadi teks dialog drama. Silakan kembangkan cerita di atas menggunakan kata-kata/logat-logat kalian atau hal-hal yang membuat penonton bisa tertawa atau terharu. Lamanya pementasan kurang lebih 4-8 menit

RATU CONTEKAN

Pemain: Pricil, Kikan, Jenny, Harun, Pak Satpam, Pak Bolot.

Hari ini adalah hari pertama ujian tengah semester. Namun, Prasil masih terjebak dengan kebiasaannya yang sering datang terlambat. Kali ini pintu gerbang sekolah sudah ditutup. Dia pun mulai mengeluarkan jurus rayuannya untuk meluluhkan hati pak Satpam agar diizinkan masuk ke sekolah. Akhirnya Prasil pun masuk dan segera menuju ke kelasnya. Dia mengetuk pintu tetapi Pak Bolot tak mendengarnya. Ia pun beranikan diri untuk menyelonong masuk begitu saja. Teman-teman yang sebelumnya gelisah karena Prasil belum datang juga akhirnya bisa menarik nafas lega. Prasil sejak dulu memang selalu menjadi andalan teman-temannya ketika ujian. Kikan, Jenny dan Harun pun berebut mengajak Jenny duduk bersama. Sedangkan Pak Bolot masih asyik dengan korannya dan belum sadar jika sedikit ada keributan. Prasil pun memilih duduk di diantara Kikan dan Jenny. Harun pun merasa sebel dan cemburu. Merasa dikecewakan oleh Prasil, Harun beniat untuk melaporkan Prasil ke Pak Bolot bahwa di kelas tersebut ada ratu contekan. Harun yang duduk persis di depan Pak Bolot itu pun segera melancarkan niatnya ketika teman-teman sekelasnya mulai meminta jawaban-jawaban soal ujian dari Pricil. Waktu itu Harun memberitahukan kepada Pak Bolot dengan menuliskan pada secarik kertas. Pak Bolot awalnya bingung menerima itu, dan langsung berpikiran Harun beniat meminta jawaban dari Pak Bolot. Namun, setelah membaca tulisan pada secarik kertas itu. Ia segera menghampiri Prasil dan menghukumnya berdiri di depan kelas. Jenny tak tega melihat Prasil diperlakukan seperti itu dan berniat mememaninya, namun ditahan Kikan. Jenny akhirnya memberitahukan kepada Pak Bolot bahwa Prasil tidak pantas dihukum sendirian karena dia yang meminta jawaban kepada prasil. Melihat keberanian Jenny membelea Prasil akhirnya Kikan juga ikut mengaku dan ikuti teman-teman sekelas yang lainnya kecuali Harun. Pak Bolot pun kaget dan bingung. Ketika hendak memuji Harun sebagai murid satu-satunya yang jujur, Jenny memberikan bukti kalau Harun selama ini juga suka ikut mencotek. Sekonyon-konyongnya Pak Bolot kaget ternyata muridnya tidak bener semua. Akhirnya, mereka terkena hukuman semua dengan mengikuti remidi.

Tugas :

Buatlah cerita di atas menjadi teks dialog drama. Silakan kembangkan cerita di atas menggunakan kata-kata/logat-logat kalian atau hal-hal yang membuat penonton bisa tertawa atau terharu. Lamanya pementasan kurang lebih 4-8 menit

LAMPIRAN 10

Foto-Foto Aktivitas Siswa di Kelas Ketika Berpartisipasi dalam PTK



Foto 6.1.

Guru memberikan pengarahah kepada siswa



Foto .62.

Siswa memilih boneka tongkat yang sesuai dengan karakter tokoh yang dimainkan.



Foto 6. 3.

Siswa mempraktekan sandiwara boneka tongkat



Foto 6.4.

Boneka tongkat ketika dimainkan oleh para siswi dalam sandiwara boneka tongkat



Foto 6.5.

Para Siswi yang duduk di belakang mendekat ke panggung agar jelas dalam menyimak sambil melakukan indentifikasi unsur-unsur pementasan sandiwara bonekat tongkat.



Foto 6.6

Para Siswi mengerjakan Lembar Kerja Siswa dan mengisi angket refleksi.

LAMPIRAN 11

**NILAI KOGNITIF HASIL MENYIMAK PEMENTASAN DRAMA
KELAS XI IPS 1**

No	Nama	KKM	Prasiklus	Tuntas	Siklus I	Tuntas (50%)	Siklus II	Tuntas (70%)
1	Prisca	70	54	T	70	YA	90	YA
2	Agata	70	70	YA	65	T	85	YA
3	Ajeng	70	70	YA	70	YA	87	YA
4	Alvio	70	53	T	78	YA	85	YA
5	Yesi	70	56	T	78	YA	87	YA
6	Angela	70	65	T	71	YA	88	YA
7	Anggi	70	78	YA	71	YA	79	YA
8	April	70	64	T	76	YA	70	YA
9	Astrid	70	54	T	63	T	80	YA
10	Aufrida	70	58	T	73	YA	83	YA
11	Dewi	70	63	T	64	T	66	T
12	Detta	70	59	T	77	YA	86	YA
13	Gitta	70	57	T	71	YA	0	T
14	Emy	70	60	T	73	YA	86	YA
15	Irawati	70	57	T	78	YA	90	YA
16	Sita	70	51	T	70	YA	70	YA
17	Sari	70	62	T	82	YA	86	YA
18	Putri	70	50	T	70	YA	82	YA
19	Kiki	70	48	T	60	T	65	T
20	Arum	70	62	T	72	YA	80	YA
21	Claudia	70	59	T	70	YA	80	YA
22	Elia	70	62	T	74	YA	81	YA
23	Fatriyani	70	51	T	55	T	70	YA
24	Fennie	70	58	T	71	YA	85	YA
25	Ade	70	53	T	70	YA	70	YA
26	Hilary	70	45	T	74	YA	68	T
Jumlah Frekuensi Ketuntasan				3		21		22
Kenaikan								1
Presentase				11,52%		80,76%		84,61%
Kenaikan Presentase						69,24%		3,85%

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

NILAI KOGNITIF HASIL MENYIMAK PEMENTASAN DRAMA KELAS XI IPS 2

209

No	Nama	KKM	Prasiklus	Tuntas	Siklus I	Tuntas (50%)	Siklus II	Tuntas (70%)
1	Gabriela	70	49	Tdk	53	Tdk	73	Ya
2	Gita	70	58	Tdk	50	Tdk	64	Tdk
3	Friska	70	53	Tdk	61	Tdk	80	Ya
4	Mita	70	43	Tdk	62	Tdk	70	Ya
5	Anjelin	70	58	Tdk	70	Ya	0	Tdk
6	Helena	70	28	Tdk	77	Ya	92	Ya
7	Ignatia	70	70	Ya	87	Ya	94	Ya
8	Indryani	70	53	Tdk	75	Ya	78	Ya
9	Jaqualine	70	16	Tdk	70	Ya	84	Ya
10	Juneva	70	55	Tdk	81	Ya	90	Ya
11	Katarina	70	57	Tdk	65	Tdk	80	Ya
12	Arlin	70	59	Tdk	75	Ya	85	Ya
13	Merci	70	42	Tdk	70	Ya	82	Ya
14	Lisa	70	54	Tdk	0	Tdk	88	Ya
15	Dewi	70	65	Tdk	72	Ya	73	Ya
16	Mardiana	70	42	Tdk	71	Ya	75	Ya
17	Retha	70	0	Tdk	0	Tdk	60	Tdk
18	Aprilia	70	52	Tdk	71	Ya	65	Tdk
19	Diah	70	53	Tdk	0	Tdk	75	Ya
20	Sherly	70	55	Tdk	78	Ya	82	Ya
21	Mariado	70	35	Tdk	53	Tdk	70	Ya
22	Mariana	70	58	Tdk	77	Ya	90	Ya
23	Maya	70	51	Tdk	56	Tdk	79	Ya
24	Mikhananda	70	51	Tdk	73	Ya	89	Ya
25	Asri	70	57	Tdk	78	Ya	79	Ya
26	Monika	70	43	Tdk	72	Ya	95	Ya
27	Angela		0	Tdk	81	Ya	96	Ya
Jumlah Frekuensi Ketuntasan				1		17		23
Kenaikan						16		6
Presentase				3,7%		62,96%		85,18%
Kenaikan Presentase						59,26%		22,22%

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

210

NILAI KOGNITIF HASIL MENYIMAK PEMENTASAN DRAMA KELAS XI IPS 3

No	Nama	KKM	Prasiklus	Tuntas	Siklus I	Tuntas 50%	Siklus II	Tuntas 70%
1	Mutiara	70	42	T	70	Ya	91	Ya
2	Nanda	70	36	T	58	T	74	Ya
3	Natalia	70	57	T	49	T	72	YA
4	Putu	70	44	T	59	T	88	Ya
5	Nathasia	70	51	T	49	T	80	Ya
6	Nia	70	43	T	56	T	76	Ya
7	Nofela	70	0	T	50	T	0	T
8	Paul	70	52	T	53	T	60	T
9	Saras	70	60	T	76	Ya	82	Ya
10	Puspita	70	46	T	70	Ya	76	Ya
11	Putri	70	50	T	52	T	65	T
12	Rosa	70	47	T	46	T	70	Ya
13	Rosalima	70	62	T	71	Ya	85	Ya
14	Lorna	70	72	Ya	78	Ya	82	Ya
15	Rubby	70	0	T	0	T	0	T
16	Ruth	70	38	T	40	T	55	T
17	Kundi	70	53	T	78	Ya	84	Ya
18	Sela	70	62	T	74	Ya	85	Ya
19	Stefani	70	37	T	75	Ya	82	Ya
20	Ursula	70	48	T	66	T	60	T
21	Theodora	70	45	T	74	Ya	76	Ya
22	Theresia	70	65	T	78	Ya	88	Ya
23	Vicensia	70	52	T	70	Ya	78	Ya
24	Wahyuni	70	56	T	74	Ya	60	T
25	Wulan	70	58	T	71	Ya	85	Ya
26	Yohana	70	57	T	0	T	86	Ya
27	Esti	70	65	T	49	T	85	Ya
28	Giovanni	70	0	T	70	Ya	76	Ya
Jumlah Frekuensi Ketuntasan:				1		14		21
Kenaikan						14		7
Presentase				3,57%		50%		75%
Kenaikan Presentase						50%		25%

Tanggal : 3 oktober 2011

Nama : Monika Asri Puriyanti
 No : 26
 Kelas : XI IPS 2

No	Instrumen pertanyaan	Drama kelompok ke..1.
1	Sebutkan judul pementasan drama tersebut beserta pengarang/penerjemahnya! (skor maks. = 5)	Judul : Arloji Pengarang : P. Harjanto (5)
2	Apa tema pementasan drama tersebut? Barikan alasanmu! (skor maks.=10)	menuduh tidak boleh sembarangan. (5)
3	Sebutkan nama-nama tokoh dalam drama itu beserta fungsi penampilannya (protagonis/antagonis/tritagonis)! (skor maks.= 10)	1. Pak pikun → antagonis 2. Jidul → protagonis 3. Tritis → antagonis ✓ 4. Ibu → protagonis ✓ (6)
4	Jelaskan watak-watak tokoh dalam drama tersebut! (Skor maks.= 10)	1. Pak pikun → antagonis (sembarangan menuduh orang tanpa alasan) 2. Jidul → protagonis (Jidul tidak mau marah-marah dan hanya pasrah) 3. Tritis → antagonis (sembarangan menuduh orang tanpa alasan) 4. Ibu → protagonis (sebelum membela Jidul yang tidak bersalah) (9)
5	Peristiwa apa yang melatarbelakangi drama tersebut? (Skor maks.= 10)	Per tengkaran karena kesalahpahaman. (5)
6	Konflik apa yang mendasari cerita dalam drama tersebut! Berikan alasanmu! (Skor maks.= 10)	kesalahpahaman antara Jidul dengan Pak pikun. karena dlm drama tersebut sebenarnya pak pikun itu hanya lupa dengan arlojinya tapi dia malah menuduh jidul yang tidak bersalah hanya karena dulu dia pernah ketahuan mencuri. (9)

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

7	Tunjukkan konflik-konflik dalam drama dengan menuliskan dialog para pemain ketika terjadi konflik! (skor maks.=15)	<p>1. "jidul aku tau kamu yang mencuri arlojiku" seru pak pikun. "jangan menuduh yang sembaranga dulu dong pak pikun" seru Ibu "sudah pasti anak itu yang mencuri, orang waktu itu kan pernah ketahuan mencuri ayam dirumah kita" seru tritis "em...em...em" seru jidul.</p>
8	Sebutkan seting-seting yang ada dalam drama tersebut! (waktu, tempat, suasana, budaya) (skor maks.=5)	<p>waktu : pagi. tempat : rumah. suasana : mencekam. budaya : jawa</p>
9	Amanat apa yang bisa kita petik dari cerita drama tersebut? Cerita tersebut masih relevankah pada zaman sekarang? (skor maks.=10)	<p>amanat yang bisa kita ambil itu kita tidak boleh menuduh orang dengan sembarangan saja walaupun orang itu pernah ketahuan mencuri tapi bukan hanya karena itu kita jadi malak menuduh orang itu bisa saja malak kita yang kelupaan. Relevannya?</p>
10	1. Ringkaslah cerita tersebut menggunakan kata-kata sendiri dengan menggunakan EYD! (sko maks.=15)	<p>Saat pagi hari pak pikun marah-marah pada jidul karena pak pikun mengira jidul mencuri arlojinya. Tapi akhirnya saat ditang si tritis, tritis melihat arloji pak pikun ada pada tangannya yang sebelah kanan lalu ia langsung membisikahu pak pikun tentang arlojinya dan pak pikun langsung malu dan meminta maaf pada jidul karena ia sudah malak menuduh jidul dengan sembarangan.</p>

Tanggal : 24 Okt 2010

Nama : Chrisna Irawati
 No : 16
 Kelas : XI IPS 1

No	Instrumen pertanyaan	Drama kelompok ke. 4 (Cewe Cendil)
1	Sebutkan judul pementasan drama tersebut! (skor maks. = 5)	Ratu Contekan (5)
2	Apa tema pementasan drama tersebut? Barikan alasanmu! (skor maks.=10)	Kejujuran & Persahabatan (6)
3	Sebutkan nama-nama tokoh dalam drama itu beserta fungsi penampilannya (protagonis/antagonis/tritagonis)! (skor maks.= 10)	<ul style="list-style-type: none"> - Prisiil : antagonis - Kikan : protagonis - Jenny : protagonis - Pak Satpam : tritagonis Tokor Pak Bolot = tritagonis Harun = antagonis
4	Jelaskan watak-watak tokoh dalam drama tersebut! (Skor maks.= 10)	<ul style="list-style-type: none"> - Prisiil : suka memaksa, suka memberi contekan. - Kikan : baik (mau mengaku kalau dia menyontek). - Jenny : baik (mau mengaku kalau dia menyontek). - Pak Satpam : penurut. - Harun : suka mengadu. - Pak Bolot : galak
5	Peristiwa apa yang melatarbelakangi drama tersebut? Jelaskan! (Skor maks.= 10)	Prisiil sang Ratu Contekan tidak mau duduk disebelah Harun, karena takut akan ketahuan Pak Bolot, lalu Harun mengadukan ke Pak Bolot kalau Prisiil memberi / menyebarkan contekan.
6	Konflik apa (eksternal/internal) yang mendasari cerita dalam drama tersebut! Berikan alasanmu! (Skor maks.= 10)	Harun mengadu pada Pak Bolot kalau Prisiil memberi contekan pada teman-temannya, lalu Prisiil dan teman-temannya dihukum. (7)

7	Tunjukkan konflik-konflik dalam drama dengan menuliskan dialog para pemain ketika terjadi konflik! (skor maks.=15)	<p>Harun : "Pak, ini untuk Bapak, tolong dibaca (Harun memberitahu pada Pak Bolot bahwa Prisiil menyontek) -</p> <p>Pak Bolot : "Kamu sayang hukum!"</p> <p>Prisiil : "kok dihukum?"</p> <p>Pak Bolot : "Karena kamu menyontek!"</p>
8	Sebutkan seting-seting yang ada dalam drama tersebut! (waktu, tempat, suasana, budaya) (skor maks.=5)	<p>Tempat : Sekolah, kelas</p> <p>Waktu : pagi hari</p> <p>Suasana : menegangkan, tergesa-gesa</p> <p>Budaya : campuran Jawa, Sunda</p>
9	Amanat apa yang bisa kita petik dari cerita drama tersebut? Cerita tersebut masih relevankah pada zaman sekarang? (skor maks.=10)	<p>Amanat : kita tidak boleh menyontek ataupun memberikan contekan pada teman pada saat ulangan, kita harus jujur.</p> <p>Menurut saya, cerita tersebut masih relevan di zaman sekarang, karena para murid sekolah sekarang ini masih banyak yang suka menyontek.</p>
10	1. Ringkaslah cerita tersebut menggunakan kata-kata sendiri dengan memperhatikan EYD! (skor maks.=15)	<p>Pada suatu hari, Prisiil sang Ratu Contekan datang terbambat. Pak Satpam mulanya tidak memberi izin Prisiil untuk masuk, tapi Prisiil memaksa dan berhasil masuk. Prisiil langsung nyelonong masuk ke kelas karena Pak Bolot tidak mendengarnya mengetuk pintu. Lalu Harun menyuruh Prisiil untuk duduk disebelahnya, tapi Prisiil menolak karena meja Harun berada di dekat meja Pak Bolot. Ia takut jika nanti dia ketahuan nyontek, dan memilih untuk duduk dekat Kitan dan Jenny. Harun kecewa dan marah. Pada saat ulangan, Harun memberikan sebuah kertas kecil dan menyuruh membacanya. Pak Bolot kaget dan menyuruh Prisiil berdiri. Pak Bolot tau kalau Prisiil menyontek. Lalu Pak Bolot menghukum Prisiil. Tapi tidak Jenny dan Kitan ikutan mengata kalau dia menyontek. Lalu semuanya dihukum remidi untuk remidi oleh Pak Bolot.</p>

18

LAMPIRAN 14

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN

No	Hal yang dirasa	TS	S	SS
1	Apakah Anda senang menyimak pementasan drama?			
2	Apakah Anda dapat mendengarkan dengan jelas percakapan yang ada di video tersebut?			
3	Apakah Anda dapat mengerti jalan cerita drama yang diputar dalam video?			
4	Apakah Anda merasa bosan menyimak dengan video?			
5	Apakah Anda sering menemui kendala teknik ketika menyimak drama dengan video? (contoh mati listrik, atau <i>viewer error</i> ?)			
6	Apakah menurut Anda perlu media lain untuk menyimak drama?			
7	Apakah Anda tahu tentang sandiwara boneka?			
8	Apakah media boneka perlu digunakan untuk mengganti media video dalam menyimak pementasan drama?			
9	Apakah media boneka perlu digunakan di SMA Anda sebagai media untuk mengembangkan kemampuan berbahasa kalian?			
10	Apakah Anda tertarik untuk menggunakan media boneka di dalam pembelajaran di kelas?			

Angket yang digunakan untuk need analisis dari siswa

Berikan tanda (√) pada kolom-kolom pernyataan yang menurut Anda setuju atau tidak setuju!

No	Hal yang dirasa	TS	S	SS
1	Apakah Anda senang menyimak pementasan drama?	✓		
2	Apakah Anda dapat mendengarkan dengan jelas percakapan yang ada di video tersebut?	✓		
3	Apakah Anda dapat mengerti jalan cerita drama yang diputar dalam video?	✓		
4	Apakah Anda merasa bosan menyimak dengan video?			✓
5	Apakah Anda sering menemui kendala teknik ketika menyimak drama dengan video? (contoh mati listrik, atau <i>viewer error</i> ?)		✓	
6	Apakah menurut Anda perlu media lain untuk menyimak drama?		✓	
7	Apakah Anda tahu tentang sandiwar boneka?		✓	
8	Apakah media boneka perlu digunakan untuk mengganti media video dalam menyimak pementasan drama?			✓
9	Apakah media boneka perlu digunakan di SMA Anda sebagai media untuk mengembangkan kemampuan berbahasa kalian?			✓
10	Apakah Anda tertarik untuk menggunakan media boneka di dalam pembelajaran di kelas?			✓

Ket:

- S : Setuju
- TS : Tidak setuju
- SS : Sangat setuju

LAMPIRAN 15

ANGKET REFLEKSI SIKLUS I

No	Hal yang dirasa	TS	S	SS
1	Apakah kalian antusias mengikuti pembelajaran ini?			
2	Apakah media yang digunakan menarik?			
3				
4	Apakah media ini membuat kalian aktif di kelas?			
5	Apakah media boneka mudah untuk digunakan?			
6	Apakah media boneka menghabiskan waktu pelajaran dengan sia-sia?			
	Apakah dengan media ini kalian dapat mudah memahami dialog pementasan dramanya?			
7	Apakah media ini dapat mempermudah menjawab soal tes?			
8	Apakah media ini dapat melibatkan keterampilan berbicara?			
9	Apakah media ini dapat melibatkan keterampilan menulis?			
10	Apakah media ini dapat melibatkan keterampilan membaca?			

Tanggal :

2. Angket yang digunakan untuk refleksi dari siswa

Nama/Kelas: *Secundra Kusuma VI / XI IPS 3*

Berikan tanda (✓) pada kolom-kolom skor sesuai dengan hasil observasi atau pengamatan Anda!

No	Hal yang dirasa	TS	S	SS
1	Apakah kalian antusias mengikuti pembelajaran ini?			✓
2	Apakah media yang digunakan menarik?			✓
3	Apakah media ini membuat kalian aktif di kelas?			✓
4	Apakah media boneka mudah untuk digunakan?		✓	
5	Apakah media boneka menghabiskan waktu pelajaran dengan sia-sia?	✓		
6	Apakah dengan media ini kalian dapat mudah memahami dialog pementasan dramanya?			✓
7	Apakah media ini dapat mempermudah menjawab soal tes?		✓	
8	Apakah media ini dapat melibatkan keterampilan berbicara?		✓	
9	Apakah media ini dapat melibatkan keterampilan menulis?		✓	
10	Apakah media ini dapat melibatkan keterampilan membaca?		✓	

Ket:

S : Setuju

TS : Tidak setuju

SS : Sangat setuju

LAMPIRAN 16

1. Angket yang digunakan untuk refleksi dari siswa untuk siklus 2

Nama/kelas:

Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban di bawah ini yang sesuai dengan jawaban Anda!

No	Hal yang dirasa	TS	S	SS
1	Saya antusias mengikuti pembelajaran ini.			
2	Media boneka tongkat menarik digunakan untuk pembelajaran menyimak.			
3	Media boneka tongkat membuat saya aktif di kelas.			
4	Media boneka tongkat mudah untuk digunakan.			
5	Menyimak menggunakan sandiwara boneka tongkat lebih menghemat waktu.			
6	Penggunaan media boneka tongkat mempermudah saya dalam memahami dialog pementasan drama.			
7	Penggunaan media boneka tongkat mempermudah saya dalam menjawab soal-soal pada LKS.			
8	Saya dapat mengembangkan keterampilan berbicara dengan menggunakan media boneka tongkat.			
9	Saya dapat mengembangkan keterampilan menulis dengan menggunakan media boneka tongkat.			
10	Saya dapat mengembangkan keterampilan membaca dengan menggunakan media boneka tongkat.			

1. Angket yang digunakan untuk refleksi dari siswa untuk siklus 2

Nama/Kelas: Mutiara Adeline / XI IPS 3

Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban di bawah ini yang sesuai dengan pilihan jawaban Anda!

No	Hal yang dirasa	TS	S	SS
1	Saya antusias mengikuti pembelajaran ini.			✓
2	Media boneka tongkat menarik digunakan untuk pembelajaran menyimak.			✓
3	Media boneka tongkat membuat saya aktif di kelas.			✓
4	Media boneka tongkat mudah untuk digunakan.			✓
5	Menyimak menggunakan sandiwara boneka tongkat lebih menghemat waktu.			✓
6	Penggunaan media boneka tongkat mempermudah saya dalam memahami dialog pementasan drama.			✓
7	Penggunaan media boneka tongkat mempermudah saya dalam menjawab soal-soal pada LKS.			✓
8	Saya dapat mengembangkan keterampilan berbicara dengan menggunakan media boneka tongkat.			✓
9	Saya dapat mengembangkan keterampilan menulis dengan menggunakan media boneka tongkat.			✓
10	Saya dapat mengembangkan keterampilan membaca dengan menggunakan media boneka tongkat.			✓

Keterangan:

TS : Tidak Setuju

S: Setuju

SS: Sangat Setuju

NILAI RATA-RATA KEMAMPUAN KOGNITIF KELAS XI IPS 1

No	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	54	70	90
2	70	65	85
3	70	70	87
4	53	78	85
5	56	78	87
6	65	71	88
7	78	71	79
8	64	76	70
9	54	63	80
10	58	73	83
11	63	64	66
12	59	77	86
13	57	71	-
14	60	73	86
15	57	78	90
16	51	70	70
17	62	82	86
18	50	70	82
19	48	60	65
20	62	72	80
21	59	70	80
22	62	74	81
23	51	55	70
24	58	71	85
25	53	70	70
26	45	74	68
	1519	1846	1999
	58.4230769	71	79.96

Persentase Peningkatan Prasiklus-siklus I = $\frac{71 - 58,42}{100} \times 100$

$$= \frac{12,58}{100} \times 100 = 12,58 \%$$

Persentase Peningkatan siklus I-siklus II = $\frac{79,96 - 71}{100} \times 100$

$$= \frac{8,96}{100} \times 100 = 8,96 \%$$

Nilai Persentase Penigkatan = $\frac{\text{Selisih skor rata-rata tiap kelas}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$

Jumlah skor maksimal

NILAI RATA-RATA KEMAMPUAN KOGNITIF KELAS XI IPS 2

No	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	49	53	73
2	58	50	64
3	53	61	80
4	43	62	70
5	58	70	-
6	28	77	92
7	70	87	94
8	53	75	78
9	16	70	84
10	55	81	90
11	57	65	80
12	59	75	85
13	42	70	82
14	54	-	88
15	65	72	73
16	42	71	75
17	-	-	60
18	52	71	65
19	53	-	75
20	55	78	82
21	35	53	70
22	58	77	90
23	51	56	79
24	51	73	89
25	57	78	79
26	43	72	95
27	-	81	96
	1257	1678	2088

Persentase Peningkatan Prasiklus-siklus I = $69,91 - 50,28 \times 100$

$$\frac{\quad}{100}$$

$$= 19,63 \%$$

Persentase Peningkatan siklus I-siklus II = $80,30 - 69,91 \times 100$

$$\frac{\quad}{100}$$

$$= 10,39 \%$$

50.28 69.916667 80.30769231

NILAI RATA-RATA KEMAMPUAN KOGNITIF KELAS XI IPS 3

No	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	42	70	91
2	36	58	74
3	57	49	72
4	44	59	88
5	51	49	80
6	43	56	76
7		50	
8	52	53	60
9	60	76	82
10	46	70	76
11	50	52	65
12	47	46	70
13	62	71	85
14	72	78	82
15	0	0	0
16	38	40	55
17	53	78	84
18	62	74	85
19	37	75	82
20	48	66	60
21	45	74	76
22	65	78	88
23	52	70	78
24	56	74	60
25	58	71	85
26	57		86
27	65	49	85
28		70	76
	49.9230769	61.3333333	74.1111111

Persentase Peningkatan Prasiklus-
siklus I = $\frac{61,33 - 49,92}{100} \times 100$
= 13,26%

Persentase Peningkatan siklus I-
siklus II = $\frac{74,11 - 61,33}{100} \times 100$
= 12,78 %

**DAFTAR NILAI PERSONAL DAN RATA-RATA PSIKOMOTORIK
KELAS XI IPS 1**

No	Nama	Siklus I	Siklus II
1	Prisca	74	84
2	Agata	76	89
3	Ajeng	77	90
4	Alvio	83	82
5	Yesi	72	92
6	Angela	77	85
7	Anggi	79	90
8	April	81	86
9	Astrid	74	82
10	Aufrida	74	89
11	Dewi	74	86
12	Detta	79	90
13	Gitta	82	-
14	Emy	70	91
15	Irawati	75	83
16	Sita	67	87
17	Sari	78	85
18	Putri	77	85
19	Kiki	82	92
20	Arum	75	84
21	Claudia	69	84
22	Elia	72	80
23	Fatriyani	76	85
24	Fennie	75	88
25	Ade	69	90
26	Hilary	81	92

Indikator	Siklus I	Siklus II
Lafal	14.61	17.16
Intonasi	15.19	17.20
Kelancaran	14.61	17.32
Kreativitas	15.38	17.56
Gaya Pengucapan	15.19	17.60

\bar{X} 75.69231 86.84

Persentase Peningkatan = $86.84 - 75.69$

$$= \frac{11.5}{100} \times 100$$

$$= 11,5 \%$$

**DAFTAR NILAI PERSONAL DAN RATA-RATA PSIKOMOTORIK
KELAS XI IPS 2**

No	Nama	Siklus I	Siklus II
1	Gabriela	75	80
2	Gita	82	87
3	Friska	73	85
4	Mita	80	87
5	Anjelin	83	-
6	Helena	88	93
7	Ignatia	88	91
8	Indryani	85	92
9	Jaqualine	82	85
10	Juneva	77	83
11	Katarina	82	87
12	Arlin	79	87
13	Merci	80	84
14	Lisa	80	85
15	Dewi	80	86
16	Mardiana	72	-
17	Retha	82	90
18	Aprilia	74	78
19	Diah	85	88
20	Sherly	72	84
21	Mariado	81	90
22	Mariana	76	86
23	Maya	82	85
24	Mikhananda	80	90
25	Asri	82	91
26	Monika	76	87
27	Angela	79	87
X		79.81481	86.72

Indikator	Siklus I	Siklus II
Lafal	16.19	17.12
Intonasi	15.85	17.28
Kelancaran	15.88	17.28
Kreativitas	15.85	17.52
Gaya Pengucapan	16.29	17.52

Persentase Peningkatan = 86,72-79,81

$$= \frac{6,91}{100} \times 100$$

$$= 6,91 \%$$

**DAFTAR NILAI PERSONAL DAN RATA-RATA PSIKOMOTORIK
KELAS XI IPS 3**

No	Nama	Siklus I	Siklus II
1	Mutiara	86	85
2	Nanda	77	87
3	Natalia	83	85
4	Putu	74	88
5	Nathasia	75	90
6	Nia	72	85
7	Nofela	83	-
8	Paul	83	82
9	Saras	82	85
10	Puspita	82	90
11	Putri	89	92
12	Rosa	86	89
13	Rosalima	79	94
14	Lorna	71	94
15	Rubby	84	84
16	Ruth	83	92
17	Kundi	85	87
18	Sela	76	87
19	Stefani	78	85
20	Ursula	80	91
21	Theodora	80	86
22	Theresia	75	90
23	Vincensia	80	90
24	Wahyuni	79	95
25	Wulan	78	90
26	Yohana	-	86
27	Esti	87	87
28	Giovanni	80	87

Indikator	Siklus I	Siklus II
Lafal	16.29	17.51
Intonasi	15.88	17.44
Kelancaran	15.7	17.48
Kreativitas	15.92	17.88
Gaya Pengucapan	16.44	17.92

\bar{x} 80.2593 88.2593

Persentase Peningkatan = 88,25 - 80,25

$$= \frac{8}{100} \times 100$$

$$= 8 \%$$

LAMPIRAN 19

DAFTAR SKOR PENILAIAN AFEKTIF KELAS XI IPS 1

No	Nama	SIKLUS 1				SIKLUS 2			
		PD	Keberanian	Kedisiplin	Kerjasama	PD	Keberani	Kedisiplin	Kerjasama
1	Prisca	2	3	3	3	3	3	4	3
2	Agata	2	3	3	3	4	4	4	3
3	Ajeng	3	4	3	3	4	4	4	3
4	Alvio	3	3	3	3	4	4	4	4
5	Yesi	3	3	3	3	4	3	4	4
6	Angela	3	3	3	3	3	3	4	4
7	Anggi	3	4	3	3	4	4	4	3
8	April	3	3	3	3	4	4	4	4
9	Astrid	3	3	3	3	3	4	4	3
10	Aufrida	3	3	3	3	4	3	4	4
11	Dewi	3	3	3	3	4	4	4	4
12	Detta	3	3	3	3	4	4	4	3
13	Gitta	3	3	3	3				
14	Emy	2	3	3	3	3	4	4	4
15	Irawati	3	3	3	3	3	3	4	3
16	Sita	3	4	3	3	4	4	4	3
17	Sari	3	3	3	3	4	3	4	4
18	Putri	3	3	3	3	4	4	4	4
19	Kiki	4	4	3	3	4	4	4	4
20	Arum	3	3	3	3	3	4	4	4
21	Claudia	3	4	3	3	4	3	4	4
22	Elia	3	3	3	3	4	3	4	4
23	Fatriyani	3	3	3	3	3	3	4	4
24	Fennie	4	4	3	3	4	4	4	4
25	Ade	3	3	3	3	4	3	4	4
26	Hilary	4	4	3	3	4	4	4	4
		78	85	78	78	93	90	100	92
		3	3.269230769	3	3	3.72	3.6	4	3.68

Total Skor rata-rata 12.2692308 15

Persentase Peningkatan= $15-12.27=2.73/16 \times 100=17.06\%$

DAFTAR SKOR PENILAIAN AFEKTIF KELAS XI IPS 2

Nama	SIKLUS 1				SIKLUS 2			
	PD	Keberani	Kedisipli	Kerjasa	PD	Keberani	Kedisipli	Kerjasama
Gabriela	4	4	3	3	4	4	4	4
Gita	4	3	3	3	4	4	3	4
Friska	4	4	3	3	4	4	4	4
Mita	4	4	3	3	4	4	4	4
Anjelin	3	4	3	3	TIDaK MASUK			
Helena	4	4	3	3	4	4	4	4
Ignatia	4	4	3	3	4	4	4	4
Indryani	4	4	3	3	4	4	3	4
Jaqualine	4	4	3	3	4	4	4	4
Juneva	4	3	3	3	4	3	4	4
Katarina	3	3	3	3	3	3	4	3
Arlin	3	3	3	3	3	3	4	3
Merci	3	3	3	3	3	3	3	3
Lisa	3	3	2	3	3	3	3	3
Dewi	4	4	3	3	4	4	4	4
Mardiana	2	2	3	2	2	2	2	2
Retha	4	4	2	3	4	4	4	4
Aprilia	4	4	3	3	3	3	4	3
Diah	3	4	2	3	4	4	4	4
Sherly	3	4	3	3	4	3	4	4
Mariado	4	4	3	3	4	4	3	4
Mariana	3	3	3	3	3	4	4	3
Maya	4	3	3	3	4	3	3	3
Mikhanan	3	3	3	3	4	4	3	4
Asri	3	3	3	3	4	4	4	3
Monika	3	3	3	3	3	3	4	3
Angela	3	3	3	3	3	3	4	4
	94	94	78	80	94	92	95	93
	3.481481	3.481481	2.888889	2.962963	3.615385	3.538462	3.653846	3.576923077

Total Skor rata-rata

12.81481

14.38461538

Persentase Peningkatan= $14.38-12.81=1.57/16 \times 100=9,81\%$

DAFTAR SKOR PENILAIAN AFEKTIF KELAS XI IPS 3

No	Nama	SIKLUS 1				SIKLUS 2			
		PD	Keberani	Kedisipli	Kerjasan	PD	Keberania	Kedisiplin	Kerjasama
1	Mutiara	4	4	3	3	4	4	4	4
2	Nanda	3	3	3	3	4	4	3	4
3	Natalia	4	3	3	3	4	4	4	4
4	Putu	3	3	3	3	4	4	4	4
5	Nathasia	3	3	3	3	4	4	3	4
6	Nia	3	3	3	3	4	4	4	4
7	Nofela	3	3	3	3				
8	Paul	4	3	3	3	3	3	4	3
9	Saras	3	3	3	3	4	3	3	3
10	Puspita	4	3	3	3	4	4	3	4
11	Putri	4	4	3	3	4	4	4	4
12	Rosa	3	3	3	3	4	4	4	4
13	Rosalima	4	4	3	3	4	4	4	4
14	Lorna	4	3	3	3	4	4	3	4
15	Rubby	3	3	1	3	4	3	2	3
16	Ruth	3	3	2	3	4	4	3	4
17	Kundi	4	4	4	3	4	4	4	4
18	Sela	4	3	3	3	4	4	4	3
19	Stefani	3	3	3	3	4	3	4	4
20	Ursula	3	3	2	3	4	4	3	4
21	Theodora	3	4	3	3	3	3	4	3
22	Theresia	3	3	3	3	4	3	3	4
23	Vicensia	3	3	3	3	4	3	4	3
24	Wahyuni	3	3	3	3	4	4	3	3
25	Wulan	3	3	3	3	3	3	3	4
26	Yohana					3	3	3	3
27	Esti	4	4	4	3	4	4	4	4
28	Giovanni	3	3	3	3	3	3	4	3
		3.4	3.222222	2.925926	3	3.8	3.6296296	3.5185185	3.6666667
Total Skor rata-rata		12.51852				14.6296296			

Persentase peningkatan= $14.62-12.51= 2.11/16 \times 100=13.18\%$

Ancaman

Tokoh:

1. Mita: Aga (logat Jawa)
2. Sisil: Tara (logat melayu)
3. Jenny: Yesi (logat Sunda)
4. Galih: Kiky (logat batak)
5. Tono: Dewi (logat Jawa)
6. Buk Wasi: Prisca (Logat Jawa)

Nama Kelompok : Cewek Imut, Kelas : XI IPS 1

Narator: Pada suatu saat, ada 3 orang sahabat yang bernama Sisil, Mita dan Jenny. Pada saat istirahat, Mita dan Sisil seperti biasanya saling curhat tentang masalah mereka. Namun Jenny tidak ikut curhat, karena Mita ingin curhat ke Sisil tentang Galih yang merupakan cowoknya Jenny. Ia tidak ingin masalah ini mengancam persahabatan mereka.

Mita: "Eh, beberapa hari yang lalu, ^{nyeng}aku melihat Galih dan beberapa temannya bicara dengan Tono. Aku mendengar sedikit pembicaraan mereka."

Sisil: "Apelah yang mereka cakap tu?"

Mita: "^{nyeng}Aku ^{nyeng}dengar Galih dan teman-temannya tu kayak ngancam Tono."

Sisil: "Ape lah yang nak dibuat budak-budak tu dengan Tono?"

Mita: "^{nyeng}Aku sih hanya dengar samar-samar kalau Galih nyuruh Tono tidak mengatakan pada siapapun kalau dia merokok."

Sisil: "Ape? Galih merokok? Waaah, tak elok lagi ni do."

Mita: "Iya, terus Galih ngancam kalau Tono ngasih tau ke kepala sekolah, dia bakal nyuruh bapaknya berhentiin beasiswa untuk Tono."

Sisil: "Memang lah budak tu, pandai buat ulah aje."

Mita: "Bukan hanya itu aja, Tono juga harus ngerjain tugas-tugasnya si Galih"

Sisil: "Hmmm..Memang tak baik lah budak ni. Pokoknye, kite harus selidiki kasus ni. Kite tak boleh tinggal diam aje. Betul. Betul. Betul?"

Mita: "hmmm.ye lah." (Mita mengikuti logatnya sisil)

Narator: Beberapa hari kemudian, Mita melihat dengan mata kepalanya sendiri Galih dan temannya sedang merokok.

Galih: "Oi cuy, tabo nai ma ngisap rokok i. Serasa hilang semua beban gue."

Temannya: "ho oh yo, enak tenan, apalagi gratisan."

Galih: "Hah, enak kali lah hidup kau udah ngerasain enaknyanya merokok, gratisan pulak. Bersyukurlah kau punya teman kayak aku ini"

Temannya: "Iya bos, bersyukur banget. Makasih ya bos."

Narator: Sewaktu mereka sedang berbicara sambil merokok, Mita merekam kejadian itu. Lalu ia menemui Sisil.

Mita: "Sisil, aku tadi lihat sendiri si Galih dan temannya itu merokok. Iki buktine!"

Narator: Waktu Mita ingin menunjukkan rekaman itu Jenny datang menghampiri mereka, lalu Mita menyimpan rekaman itu lagi.

Jenny: "eeh temen-temen sadayana, aku tadi ngelihat si Tono merokok atuh."

Mita: "hah? Masak? ^{Orn} Ga ^{Lah} mungki ah."

Sisil: "Orang sebaik Tono merokok? Tak mungkin sangat lah tu."

Jenny: "Te mungkin kumaha? Saya teh ngeliat sendiri, si Tono ngebuang puntung rokoknya di tong sampah"

Mita: "Kamu yakin itu si Tono?"

Jenny: "Saya teh yakin pisan itu si Tono"

Narator: Suara jenny yang keras ternyata di dengar oleh Bu Wasi yang lewat di didekat tempat mereka mengobrol.

Bu Wasi: "Kamu bilang apa tadi Jen? Kalau saya tidak salah dengar,kamu bilang Tono merokok?"

Jenny: "mmmm..enggak ,eh iya buk"

Bu Wasi: "Tolong kamu panggil Tono ke sini sekarang juga"

Jenny: "Baik buk"

Narator: Beberapa menit kemudian,Jenny datang bersama Tono.

Bu Wasi: "Saya tadi mendengar mereka berbincang kalau kamu merokok. Apa itu betul Tono?"

Narator: Galih dan temannya lewat.

Bu Wasi: "Jawab Tono!"

Tono: "mmm..enggak,eh iya Buk."(terpaksa mengiyakan)

Sisil : "iiih,,ape lah budak ni. Tak mungkin lah kau buat macam tu. Jujur aje lah dengan cek gut tu. Cek gu, tak mungkin Tono cam tu,die tu takut aje dengan Gilang dan kawan-kawannya tu. Terpaksalah die bilang iye"

Galih: " Iya,betul itu ibuk. Sering kali aku melihat dia merokok di WC. Parah kali kau bah"

Narator: Mita hanya bisa diam karena bingung dia harus membela kebenaran atau persahabatannya dengan Jenny. Tapi karena sudah tidak tahan melihat tindakan Galih yang sewenag-wenang,akhirnya Mita angkat bicara.

Mita: "Kamu bohong Galih. Bukannya kamu yang merokok?"

Galih: " Bah.macam mana pulak kau ini? Aku yang tak tau apa-apa,kau sangkut pautkan pulak."

Sisil: "Tak usah belagak begok kau ni"

Galih: “Belagak begok? Ngapai pulak mesti belagak? Emang sudah begok.”

Bu Wasi: “Sudah.sudah. Maksud kamu apa Mita?”

Mita: “Iya buk,sebenarnya Galih yang merokok. Ini buktinya. (sambil menunjukkan rekaman yang ia miliki)

Narator: Sontak Bu Wasi dan Jenny kaget melihatnya,lalu Tono angkat bicara.

Tono: “Iya buk,sebenarnya saya tidak merokok. Saya hanya disuruh membuang puntung rokok yang habis dihisap si Galih. Sebenarnya Galih yang merokok,tapi dia mengancam saya untuk tidak mengatakannya pada siapa pun.”

Narator: Semua kaget denga pengakuan Tono. Lalu,Bu Wasi,membawa Galih ke ruang kepala sekolah untuk di sidang. Akhirnya Mita minta maaf dengan Jenny.

Mita: “Maaf kan aku Jen, aku gak membela pacar mu. Aku memang bukan sahabat yang baik.”

Sisil: “iye Jen,tapi ni kan untuk kebaikan kau dan kite juge.”

Jenny: “Iya teman-teman. Seharusnya teh, saya yang minta maaf. Saya udah menuduh Tono sembarangan. Terimakasih yak teman-teman. Saya teh beruntung punya teman seperti kalian.

Narator: Akhirnya pun mereka berpelukan dan saling maaf-maafan.

25
23
18
25

90 +

Galang : "ih kalau ga mau gue mutung nih! Gue mutung yaah? Ngambek deh ngambek!"

Sheylla : "janganlah lang,,duh iya deh gue mau."

Galang : "tengkyu sel (peluk)

Sheylla : "guys..gue dipaksa kut pemilihan osis nih sama Galang!"

Astrid : "hah lo ikut pemilihan OSIS ?" (syok)

Luna : "ayolah sell..lo pasti bisa kok..semangat ☺"

Sheylla : "tengs ya Lun.."

(Akhirnya tiba juga saat pemilihan ketua Osis! Tiba-tiba nama Astrid dipanggil untuk menyampaikan pidatonya,dengan semangat dia maju dan menyampaikan pidatonya secara menggebu-gebu. Bahkan dia sengaja menyindir Sheylla di depa teman-temanya. Bukan hanya itu,Astrid juga sampai membeberkan keburukan-keburukan lawannya. Sheylla yang mendengarnya hanya pasrah dan sikapnya biasa saja. Setelah semua calon sudah menyampaikan pidatonya,Pak Wakasek akhirnya mengumumkan pemenangnya.)

Wakasek : "dan yang terpilih menjadi ketua OSIS adalah....Sheylla....!"

Sheylla : "terima kasih sebelumnya untuk semua warga sekolah yang telah memilih saya untuk menjadi ketua OSIS,namun disini saya Sheylla menyatakan kemenangan ini untuk sahabat saya Astrid. Saya ingin mengundurkan diri dari ketua Osis ini,say lebih memilih persahabatan yang utuh daripada kedudukan yang bisa merusak persahabatan saya.

Astrid : "shell,lo ga perlu nglakuin ini,ini semua salah gue shell!"

Sheylla : "udahlah Trid,gue juga dari awal udah ga mau jadi ketua Osis kok. Gue sadar lebih berharganya persahabatan daripada ambisi buat memperoleh kedudukan itu."

Astrid : "maafin gue ya Shell..sekali lagi maafin gue."

Sheylla : "iya Trid..(berpelukan)

Akhirnya persahabatan mereka tetap terjaga.

1	23	
2	22	
3	20	
4	17	
		82 +

Tanggal : 3, 2 Okt 2011

1. Lembar Observasi yang diisi penulis dan guru

Kelas: XI IPS2

Siklus: 1

Berikan tanda (√) pada kolom-kolom skor sesuai dengan hasil observasi atau pengamatan Anda!

No	Hal yang diamati	TS	S	SS
1	Apakah siswi-siswi antusias mengikuti pembelajaran?			✓
2	Apakah siswi-siswi aktif mengikuti pembelajaran?			✓
3	Apakah ada siswi-siswi yang merasa bosan atau tidak bergairah selama pembelajaran?	✓		
4	Apakah media boneka mudah untuk digunakan?		✓	
5	Apakah media boneka menghabiskan waktu pelajaran dengan sia-sia?	✓		
6	Apakah media boneka mampu meningkatkan kualitas hasil identifikasi siswa?			✓
7	Apakah media boneka dapat mengembangkan kreativitas mereka?		✓	
8	Apakah media ini dapat melibatkan keterampilan berbicara?			✓
9	Apakah media ini dapat melibatkan keterampilan menulis?		✓	
10	Apakah media ini dapat melibatkan keterampilan membaca?		✓	

Ket:

S : Setuju

TS : Tidak setuju

SS : Sangat setuju

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

243

Tanggal: 10 Okt 2011

1. Lembar Observasi yang diisi penulis dan guru

Kelas: XI IPS₁

Siklus: 1

Berikan tanda (✓) pada kolom-kolom skor sesuai dengan hasil observasi atau pengamatan Anda!

No	Hal yang diamati	TS	S	SS
1	Apakah siswi-siswi antusias mengikuti pembelajaran?			✓
2	Apakah siswi-siswi aktif mengikuti pembelajaran?			✓
3	Apakah ada siswi-siswi yang merasa bosan atau tidak bergairah selama pembelajaran?		✓	
4	Apakah media boneka mudah untuk digunakan?			✓
5	Apakah media boneka menghabiskan waktu pelajaran dengan sia-sia?	✓		
6	Apakah media boneka mampu meningkatkan kualitas hasil identifikasi siswa?		✓	
7	Apakah media boneka dapat mengembangkan kreativitas mereka?			✓
8	Apakah media ini dapat melibatkan keterampilan berbicara?			✓
9	Apakah media ini dapat melibatkan keterampilan menulis?		✓	
10	Apakah media ini dapat melibatkan keterampilan membaca?			✓

Ket:

S : Setuju

TS : Tidak setuju

SS : Sangat setuju

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

244

Tanggal: 12 Okt 2011

1. Lembar Observasi yang diisi penulis dan guru

Kelas: XI IPS3

Siklus: 1

Berikan tanda (✓) pada kolom-kolom skor sesuai dengan hasil observasi atau pengamatan Anda!

No	Hal yang diamati	TS	S	SS
1	Apakah siswi-siswi antusias mengikuti pembelajaran?		✓	
2	Apakah siswi-siswi aktif mengikuti pembelajaran?		✓	
3	Apakah ada siswi-siswi yang merasa bosan atau tidak bergairah selama pembelajaran?	✓		
4	Apakah media boneka mudah untuk digunakan?		✓	
5	Apakah media boneka menghabiskan waktu pelajaran dengan sia-sia?	✓		
6	Apakah media boneka mampu meningkatkan kualitas hasil identifikasi siswa?		✓	
7	Apakah media boneka dapat mengembangkan kreativitas mereka?			✓
8	Apakah media ini dapat melibatkan keterampilan berbicara?			✓
9	Apakah media ini dapat melibatkan keterampilan menulis?		✓	
10	Apakah media ini dapat melibatkan keterampilan membaca?		✓	

Ket:

S : Setuju

TS : Tidak setuju

SS : Sangat setuju

Tanggal : 21, 24 Okt 2011

1. Lembar Observasi yang diisi penulis dan guru

Kelas: XI IPS2

Siklus: 2

Berikan tanda (√) pada kolom-kolom skor sesuai dengan hasil observasi atau pengamatan Anda!

No	Hal yang diamati	TS	S	SS
1	Apakah siswi-siswi antusias mengikuti pembelajaran?			✓
2	Apakah siswi-siswi aktif mengikuti pembelajaran?			✓
3	Apakah ada siswi-siswi yang merasa bosan atau tidak bergairah selama pembelajaran?	✓		
4	Apakah media boneka mudah untuk digunakan?		✓	
5	Apakah media boneka menghabiskan waktu pelajaran dengan sia-sia?	✓		
6	Apakah media boneka mampu meningkatkan kualitas hasil identifikasi siswa?			✓
7	Apakah media boneka dapat mengembangkan kreativitas mereka?			✓
8	Apakah media ini dapat melibatkan keterampilan berbicara?			✓
9	Apakah media ini dapat melibatkan keterampilan menulis?		✓	
10	Apakah media ini dapat melibatkan keterampilan membaca?		✓	

Ket:

S : Setuju

TS : Tidak setuju

SS : Sangat setuju

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

247

Tanggal: 26 Okt 2011

1. Lembar Observasi yang diisi penulis dan guru

Kelas: XI IPS3

Siklus: 2

Berikan tanda (✓) pada kolom-kolom skor sesuai dengan hasil observasi atau pengamatan Anda!

No	Hal yang diamati	TS	S	SS
1	Apakah siswi-siswi antusias mengikuti pembelajaran?		✓	
2	Apakah siswi-siswi aktif mengikuti pembelajaran?		✓	
3	Apakah ada siswi-siswi yang merasa bosan atau tidak bergairah selama pembelajaran?	✓		
4	Apakah media boneka mudah untuk digunakan?		✓	
5	Apakah media boneka menghabiskan waktu pelajaran dengan sia-sia?	✓		
6	Apakah media boneka mampu meningkatkan kualitas hasil identifikasi siswa?			✓
7	Apakah media boneka dapat mengembangkan kreativitas mereka?		✓	
8	Apakah media ini dapat melibatkan keterampilan berbicara?			✓
9	Apakah media ini dapat melibatkan keterampilan menulis?		✓	
10	Apakah media ini dapat melibatkan keterampilan membaca?		✓	

Ket:

S : Setuju

TS : Tidak setuju

SS : Sangat setuju

LAMPIRAN 22

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN XI IPS 1

No	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Keterangan
1	1	23	2	96% siswa senang menyimak pementasan drama
2	11	15	0	57% mendengar jelas tetapi 43% siswa tidak bisa mendengar dengan jelas.
3	11	14	1	57% siswa mengerti sebagian besar cerita dalam video, 43% tidak bisa mengerti ceritanya.
4	4	19	3	84% siswa merasa bosan menyimak dengan video
5	5	19	2	81% siswa sering mengalami kendala teknis ketika menggunakan media video.
6	3	16	7	88% siswa memerlukan media lain untuk menyimak
7	5	18	3	81% siswa mengetahui sandiwara boneka tongkat
8	5	15	6	81% siswa menyetujui media boneka perlu digunakan sbg media pengganti video
9	5	14	7	81% siswa menyetujui media boneka perlu digunakan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa mereka.
10	5	14	7	81% siswa tertarik menggunakan media boneka tongkat.

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN XI IPS 2

No	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Keterangan
1	2	17	5	91% siswa menyukai pementasan drama
2	17	7	0	71% siswa tidak bisa mendengar jelas video yang diputar
3	14	10	0	58% siswa tidak bisa memahami jalan cerita dalam video.
4	4	13	7	83% siswa merasa bosan menyimak menggunakan video
5	1	15	8	96% siswa sering mengalami kendala teknis ketika menggunakan media video.
6	0	17	7	100% siswa memerlukan media lain untuk menyimak
7	6	15	3	75% siswa mengetahui sandiwara boneka tongkat
8	2	15	7	92% siswa menyetujui media boneka perlu digunakan sbg media pengganti video
9	2	15	7	92% siswa menyetujui media boneka perlu digunakan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa mereka.
10	4	15	5	83% siswa tertarik menggunakan media boneka tongkat.

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN XI IPS 3

No	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Keterangan
1	4	15	7	85% siswa menyukai pementasan drama
2	17	8	1	65% siswa tidak bisa mendengar dengan jelas menyimak menggunakan video.
3	13	12	1	50% siswa tidak bisa memahami jalan cerita dalam video.
4	8	10	8	69% siswa merasa bosan menyimak menggunakan video
5	4	11	11	85% siswa sering mengalami kendala teknis ketika menggunakan media video.
6	0	16	10	100% siswa memerlukan media lain untuk menyimak
7	4	17	5	85% siswa mengetahui sandiwara boneka tongkat
8	7	7	12	73% siswa menyetujui media boneka perlu digunakan sbg media pengganti video
9	2	14	10	92% siswa menyetujui media boneka perlu digunakan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa mereka.
10	2	14	10	92% siswa tertarik menggunakan media boneka tongkat.

LAMPIRAN 23

REFLEKSI SIKLUS 1 XI IPS 1

No	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Keterangan
1	2	22	2	92% siswa antusias mengikuti pembelajaran ini
2	3	20	3	88% siswa berpendapat media yang digunakan menarik.
3	4	17	5	85% siswa berpendapat media ini membuat mereka aktif di kelas.
4	2	20	4	92% siswa tidak merasa kesulitan menggunakan boneka tongkat
5	21	4	1	81% menganggap penggunaan media ini tidak membuang waktu.
6	5	18	3	81% siswa menyetujui penggunaan media boneka mempermudah memahami pementasan drama.
7	7	12	3	58% siswa mengetahui sandiwara boneka tongkat
8	0	15	11	100% siswa menyetujui media boneka perlu digunakan sbg media pengganti video
9	5	18	4	85% siswa menyetujui media boneka perlu digunakan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa mereka.
10	3	17	6	88% siswa menyetujui pembelajaran ini melibatkan keterampilan membaca.

REFLEKSI SIKLUS I XI IPS 2

No	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Keterangan
1	2	17	5	92% siswa antusias mengikuti pembelajaran ini.
2	0	14	10	100% siswa berpendapat media yang digunakan menarik.
3	4	16	4	83% siswa berpendapat media ini membuat mereka aktif di kelas.
4	3	16	5	87,5% siswa tidak merasa kesulitan menggunakan boneka tongkat
5	19	4	1	79% menganggap penggunaan media ini tidak membuang waktu.
6	1	17	6	96% siswa menyetujui penggunaan media boneka mempermudah memahami pementasan drama.
7	5	17	2	79% siswa mengetahui sandiwara boneka tongkat
8	0	14	10	100% siswa menyetujui pembelajaran ini melibatkan keterampilan berbicara.
9	0	14	10	100% siswa menyetujui pembelajaran ini melibatkan keterampilan menulis.
10	4	15	5	83% siswa menyetujui pembelajaran ini melibatkan keterampilan membaca.

REFLEKSI SIKLUS 1 XI IPS 3

No	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Keterangan
1	1	15	10	96% siswa antusias mengikuti pembelajaran ini.
2	0	17	9	100% siswa berpendapat media yang digunakan menarik.
3	0	20	6	100% siswa berpendapat media ini membuat mereka aktif di kelas.
4	23	3	1	88% siswa masih merasa kesulitan menggunakan boneka tongkat
5	22	3	1	84% menganggap penggunaan media ini tidak membuang waktu.
6	1	19	6	96% siswa menyetujui penggunaan media boneka mempermudah memahami pementasan drama.
7	3	21	2	88% siswa menyetujui penggunaan media yang digunakan mempermudah dalam menjawab LKS.
8	0	16	10	100% siswa menyetujui pembelajaran ini melibatkan keterampilan berbicara.
9	8	16	2	69% siswa menyetujui pembelajaran ini melibatkan keterampilan menulis.
10	3	18	5	88% siswa menyetujui pembelajaran ini melibatkan keterampilan membaca.

LAMPIRAN 24

REFLEKSI SIKLUS 2 XI IPS 1

No	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Keterangan
1	0	22	3	100% siswa antusias mengikuti pembelajaran ini
2	1	18	6	96% siswa berpendapat media yang digunakan menarik.
3	1	18	6	96% siswa berpendapat media ini membuat mereka aktif di kelas.
4	5	15	5	8% siswa tidak merasa kesulitan menggunakan boneka tongkat
5	8	15	2	68% menganggap penggunaan media ini lebih menghemat waktu.
6	4	18	3	84% siswa menyetujui penggunaan media boneka mempermudah memahami pementasan drama.
7	4	21	0	84% siswa mengetahui sandiwara boneka tongkat
8	1	18	6	96% siswa menyetujui media boneka perlu digunakan sbg media pengganti video
9	3	20	2	88% siswa menyetujui media boneka perlu digunakan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa mereka.
10	1	17	7	96% siswa menyetujui pembelajaran ini melibatkan keterampilan membaca.

REFLEKSI SIKLUS 2 XI IPS 2

No	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Keterangan
1	4	14	7	84% siswa antusias mengikuti pembelajaran ini
2	2	16	7	92% siswa berpendapat media yang digunakan menarik.
3	7	10	8	72% siswa berpendapat media ini membuat mereka aktif di kelas.
4	4	14	7	88% siswa tidak merasa kesulitan menggunakan boneka tongkat
5	3	15	7	88% menganggap penggunaan media ini lebih menghemat waktu.
6	2	15	8	92% siswa menyetujui penggunaan media boneka mempermudah memahami pementasan drama.
7	7	16	2	72% siswa mengetahui sandiwara boneka tongkat
8	1	15	9	96% siswa menyetujui pembelajaran ini melibatkan keterampilan berbicara.
9	6	11	8	78% siswa menyetujui pembelajaran ini melibatkan keterampilan menulis.
10	3	15	7	88% siswa menyetujui pembelajaran ini melibatkan keterampilan membaca.

REFLEKSI SIKLUS 2 XI IPS 3

No	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Keterangan
1	2	15	7	92% siswa antusias mengikuti pembelajaran ini.
2	0	14	10	100% siswa berpendapat media yang digunakan menarik.
3	2	16	6	92% siswa berpendapat media ini membuat mereka aktif di kelas.
4	3	15	6	87,5% siswa masih merasa kesulitan menggunakan boneka tongkat
5	9	9	6	62,5% menganggap penggunaan media ini lebih menghemat waktu.
6	3	16	5	87,5% siswa menyetujui penggunaan media boneka mempermudah memahami pementasan drama.
7	9	13	2	62,5% siswa menyetujui penggunaan media yang digunakan mempermudah dalam menjawab LKS.
8	0	16	8	100% siswa menyetujui pembelajaran ini melibatkan keterampilan berbicara.
9	4	15	5	83% siswa menyetujui pembelajaran ini melibatkan keterampilan menulis.
10	0	18	6	100% siswa menyetujui pembelajaran ini melibatkan keterampilan membaca.

CATATAN LAPANGAN

Kelas XI IPS 1

Siklus I, 10 Oktober 2011

Pertemuan yang pertama pada siklus ini diawali tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang dicapai. Selain itu guru juga memberikan informasi tentang hasil ketuntasan belajar di prasiklus yang dicapai kelas ini. Kemudian guru memperkenalkan media lain yang digunakan untuk menyimak yakni berupa boneka tongkat yang digunakan untuk pentas sandiwara boneka tongkat. Siswa pun mulai terlihat penasaran dengan kegiatan pembelajaran ini.

Usai evaluasi hasil prasiklus dan perkenalan media boneka tongkat, guru meminta siswa berkelompok dan mempersilakan siswa yang ingin berpentas sandiwara boneka tongkat untuk pertama kali. Siswa di kelas ini terlihat lebih proaktif dan lebih berani sehingga aktivitas proses pembelajaran di kelas ini lebih lancar dan tepat waktu. Ketika kelompok pertama tampil berpentas sandiwara boneka tongkat siswa terlihat sangat senang dengan cerita dan adegan-adegan lucu yang diperankan oleh teman-teman mereka sendiri. Kegiatan seperti ini berlangsung sampai kelompok yang keempat. Setelah itu siswa mulai mengerjakan LKS dan mengisi lembar refleksi. Di akhir pelajaran guru juga meminta siswa untuk mempelajari bagaimana cara menulis teks drama, bisa dilihat dari contoh teks drama yang digunakan ketika berpentas.

Siklus II, 24 Oktober 2011

Pada awal pelajaran di siklus kedua ini, pratikan memberikan evaluasi tentang hasil kognitif mereka yakni hasil mengerjakan LKS. Sedangkan guru memberikan evaluasi tentang hasil psikomotorik mereka yakni keteki tampil berpentas sandiwa boneka tongkat. Guru memberikan pengarahannya kembali cara yang benar menggunakan boneka tongkat dan meminta siswa untuk lebih lantang dan jelas ketika mengucapkan dialognya. Oleh karena itu guru juga memberikan olah vokal dengan cara senam mulut. Siswa pun terlihat senang ketika diajak untuk senam mulut.

Selesai senam mulut, siswa diminta segera mempersiapkan teks drama yang sudah mereka buat sendiri bersama kelompoknya. Kelompok pertama tampil maju pertama kali, dan siswa yang lainnya menyimak dengan seksama untuk proses identifikasi dan memahami unsur-unsur pementasan drama. Setelah kegiatan pentas sandiwara tongkat selesai, sisa waktu sekitar 30 menit, siswa melengkapi hasil pekerjaan mereka di LKS dan mengisi angket refleksi untuk

sisklus II. Kelas ini termasuk memiliki tingkat kreativitas yang tinggi dalam mengembangkan kosa kata dalam dialog sehingga mampu menimbulkan gelak tawa para penyimak. Selain itu, Kelas ini juga memiliki kedisiplinan yang cukup tinggi. Selama dilaksanakan tindakan kelas, tidak ada lagi siswa terlihat malas-malasan, semuanya terlihat semangat dan senang ketika mengikuti pembelajaran menyimak dengan pentas sandiwara boneka tongkat ini,.

Kelas XI IPS 2

Siklus 1

3 Oktober 2011

Pertemuan Pertama

Awal pertemuan siklus pertama ini dimulai oleh guru Bahasa Indonesia SMA Stero yakni Bu Indah, dengan memberikan info kalau latihan drama dilakukan dirumah dan diganti dengan kegiatan menyimak pementasan drama lewat penelitian yang dilakukan pratikan. Bu Indah kemudian langsung meminta pratikan untuk memegang peranan di kelas. Pratikan kemudian memperkenalkan kembali dan mengutarakan maksud dan tujuannya menagajar kembali mereka di kelas XI IPS.

Pratikan mulai pelajaran dengan kegiatan awal sesuai RPP. Murid-murid diajak untuk mengingat pelajaran menyimak dengan viedeo, lalu menanyakan kembali kendala-kendala yang dihadapi. Kemudian murid-murid dapat mengingat kembali materi tentang unsur-unsur drama yang harus diidentifikasi. Pratikan mencoba untuk memperdalam materi tersebut dengan membagikan modul dan contoh indentifikasian. Dengan demikian, muri-murid dapat lebih paham materi yang akan digunakan untuk proses indentifikasi dalam menyimak.

Kegiatan berlanjut dengan praktek memainkan sandiwara boneka dan proses kegiatan menyimak. Murid-murid boleh memilih drama mana yang akan diidentifikasi dari hasil simakan mereka. Berhubung jam pelajaran Bahasa Indonesia dalam satu minggu terbagi menjadi dua pertemuan. Maka untuk pertemuan hari pertama siklus yang ke-1 hanya berlangsung kegiatan penyampaian materi, praktek sandiwara boneka oleh satu kelompok dan proses indentifikasi/pengisian LKS oleh beberapa siswa.

7 Oktober 2011

Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua di siklus kedua ini berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana, Kegiatan yang berlangsung selama pertemuan kedua di siklus 1 ini yakni menyimak pementasan sandiwara boneka dari tiga kelompok siswa yang belum maju. Dilanjutkan proses indentifikasi bagi siswa yang belum mengerjakan LKS yang sudah dibagikan sebelumnya.

Setelah kegiatan inti yang tertera sesuai RPP sudah dilaksanakan, murid-murid kemudian diajak untuk refleksi bersama-sama. Refleksi yang dilakukan murid-murid yakni dengan mengisi angket/koesioner yang sudah disiapkan oleh pratikan sebelumnya. Selesai mengerjakan LKS dan mengisi refleksi, siswa salah satu perwakilan tiap kelompoknya, diminta maju untuk memilih teks cerita yang akan dijadikan teks drama mereka untuk siklus kedua.

Kelas XI IPS 2

Siklus 2

21 Oktober 2011

Pertemuan Pertama

Peretemuan pertama pada siklus kedua ini diawali dengan evaluasi hasil siklus I baik itu dari hasil pekerjaan siswa pada LKS atau dari segi keterampilan berbahasa yang mereka tunjukkan. Guru juga memperjelas kembali cara penggunaan boneka tongkat agar dapat dimengerti oleh penyimak. Selain itu diberikan latihan vokal berupa senam mulut. Hal ini bertujuan agar suara mereka lantang dan jelas ketika praktek memainkan sandiwara boneka.

Setelah kegiatan evaluasi selesai, langsung pada sasaran kegiatan inti. Siswa berkumpul bersama kelompok mempersiapkan teks drama yang sudah mereka buat bersama kelompok. Selain mempersiapkan untuk berpentas sandiwara boneka tongkat siswa juga mempersiapkan alat tulis dan menerima LKS untuk proses indentifikasi unsur-unsur pementasan drama. Pada pertemuan pertama siklus I ini ada dua kelompok yang tampil untuk berpentas sandiwara boneka tongkat. Siswa boleh memilih kelompok mana yang akan diindentifikasi baik itu pada pertemuan pertama atau pada pertemuan kedua. Pada kelompok pertama ada anggota kelompoknya yang tidak masuk sekolah namun mereka mampu memainkan sandiwara boneka tongkat dengan maksimal meskipun harus satu orang harus berperan ganda.

24 Oktober 2011

Pertemuan Kedua

Pertemuan terakhir di kelas ini, melanjutkan kegiatan menyimak dan pementasan sandiwara boneka tongkat oleh kelompok-kelompok yang belum tampil. Siswa segera mempersiapkan panggung kecil dan kelompok yang tampil memilih boneka sesuai karakter peran boneka yang akan ditampilkan. Sedangkan siswa yang belum melakukan proses indentifikasian atau mengerjakan LKS, bersiap-siap untuk mendengarkan pementasan drama dan mempersiapkan alat tulisnya.

Kegiatan setelah pementasan sandiwara boneka tongkat berakhir yakni lanjut pada kegiatan refleksi. Siswa dibagikan lembar angket yang digunakan untuk refleksi pribadi. Setelah itu kegiatan refleksi dilakukan secara bersama di kelas. Mengumpulkan hasil pekerjaan di LKS dan hasil reflkesi diri. Membereskan kembali alat-alat untuk pementasan sandiwara boneka tongkat. Siswa-siswa di kelas ini mampu mengerjakan LKS dengan lebih disiplin dibandingkan siklus sebelumnya.

Kelas XI IPS 3

Siklus 1

12 Oktober 2012

Pada Siklus I proses kegiatan belajar diawali dengan membahas sebentar materi tentang pementasan drama dan hasil menyimak mereka pada prasiklus. Setelah itu guru memperkenalkan apa itu boneka tongkat dan cara-cara penggunaannya. Guru juga menyampaikan tujuan dari pembelajaran ini. Siswa diajak untuk tampil di depan teman-teman mereka untuk mempraktekan pentas sandiwara boneka dengan membaca teks drama yang sudah dipersiapkan guru. Ketika siswa ada yang berpentas sandiwara boneka tongkat, siswa yang lain mulai melakukan kegiatan menyimak dan mengerjakan LKS yang sudah dipersiapkan.

Kegitantan menyimak pementasan drama ini dilakukan sebanyak empat kali untuk judul drama yang berbeda. Setiap siswa bebas memilih salah satu judul pementasan yang digunakan untuk identifikasi unsur-unsur pementasan drama. Hasil identifikasi dimasukkan untuk menjawab soal pada LKS. Setelah selesai mengerjakan LKS, siswa juga mengisi lembar refleksi, lalu direfleksikan bersama di kelas.

Siklus II

Rabu 26 Oktober 2011

Pada Siklus II yang diamati adalah proses pembelajaran siswa ketika menyimak dan praktek pentas sandiwara boneka. Proses kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan RPP yang telah dibuat pratikan. Kali ini pembelajaran dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru. Sebelum proses pembelajaran ini dimulai, pratikan membagikan LKS dan memberikan evaluasi atas hasil indentifikasi siswa pada siklus I. Pratikan memberikan pengarah dengan memperjelas materi-materi yang berbungan dengan soal yang ada pada LKS. Setelah itu giliran guru yang memberikan evaluasi atas hasil psikomotorik dan afektif siswa yang tampak dalam pentas sandiwara boneka oleh murid-murid tersebut. Siswa tampak antusias ketika diajak senam mulut oleh guru. Guru juga mengevaluasi cara menggunakan boneka tongkat yang benar. Harapan dari evaluasi-evaluasi dari siklus sebelumnya, di siklus kedua siswa dapat memperbaiki kesalahannya dan hasil yang mereka peroleh dapat meningkat.

Pada kegiatan ini, siswa langsung berkumpul dengan kelompok. Kelompok pertama mulai menyiapkan dan memilih boneka untuk diperankan. Siswa yang lainnya menyiapkan alat tulis untuk proses kegiatan menyimak dan indentifikasi. Kelompok pertama sudah benar-benar menyiapkan teks drama dengan matang. Hal itu membuat siswi yang lainya juga antusias menyimak pementasan sandiwara boneka. Kegiatan menyimak dan pratek mementaskan sandiwara boneka berlangsung kurang lebih selama 45 menit. Tiga puluh menit terakhir digunakan siswa untuk mulai mengisi lembar LKS. Setelah siswa selesai mengerjakan LKS, murid dan guru melakukan refleksi bersama-sama. Setelah itu LKS dikumpulkan berserta lembar kuesionernya.

TABEL PENGHITINGAN MANUAL UJI t MENGGUNAKAN RUMUS

No	Nama Siswa	Nilai Pra siklus	Nilai siklus I	d (x-a)	d ²
1	Prisca	54	70	-16	256
2	Agata	70	65	5	25
3	Ajeng	70	70	0	0
4	Alvio	53	78	-25	625
5	Yesi	56	78	-22	484
6	Angela	65	71	-6	36
7	Anggi	78	71	7	49
8	April	64	76	-12	144
9	Astrid	54	63	-9	81
10	Aufrida	58	73	-15	225
11	Dewi	63	64	-1	1
12	Detta	59	77	-18	324
13	Gitta	57	71	-14	196
14	Emy	60	73	-13	169
15	Irawati	57	78	-21	441
16	Sita	51	70	-19	361
17	Sari	62	82	-20	400
18	Putri	50	70	-20	400
19	Kiki	48	60	-12	144
20	Arum	62	72	-10	100

21	Claudia	59	70	-11	121
22	Elia	62	74	-12	144
23	Fatriyani	51	55	-4	16
24	Fennie	58	71	-13	169
25	Ade	53	70	-17	289
26	Hilary	45	74	-29	841
				-327	6041

a) Penghitungan Manual dengan Rumus

$$\begin{aligned} \bar{X}_d &= \frac{\sum d}{n} \\ &= \frac{-327}{26} = 12,577 \end{aligned}$$

$$S^2 = \frac{n(\sum d^2) - (\sum d)^2}{n(n-1)}$$

$$\begin{aligned} S^2 &= \frac{26(6041) - (327)^2}{26(26-1)} \\ &= \frac{157066 - 106925}{650} \\ &= 77,14 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} S_d &= \sqrt{S^2} \\ S_d &= \sqrt{77,14} = 8,78 \end{aligned}$$

$$T \text{ hitung} = \frac{\bar{X}_d}{S_d : \sqrt{n}}$$

$$\begin{aligned} &= \frac{12,577}{8,78 : \sqrt{26}} \\ &= \frac{12,577}{1,721} \\ &= 7,307 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} Df &= n-1 \\ &= 26-1 \\ &= 25 \end{aligned}$$

No	Nama Siswa	Nilai siklus I	Nilai siklus II	d (x-a)	d ²
1	Prisca	70	90	-20	400
2	Agata	65	85	-20	400
3	Ajeng	70	87	-17	289
4	Alvio	78	85	-7	49
5	Yesi	78	87	-9	81
6	Angela	71	88	-17	289
7	Anggi	71	79	-8	64
8	April	76	70	6	36
9	Astrid	63	80	-17	289
10	Aufrida	73	83	-10	100
11	Dewi	64	66	-2	4
12	Detta	77	86	-9	81
13	Gitta	71	0		
14	Emy	73	86	-13	169
15	Irawati	78	90	-12	144
16	Sita	70	70	0	0
17	Sari	82	86	-4	16
18	Putri	70	82	-12	144
19	Kiki	60	65	-5	25

20	Arum	72	80	-8	64
21	Claudia	70	80	-10	100
22	Elia	74	81	-7	49
23	Fatriyani	55	70	-15	225
24	Fennie	71	85	-14	196
25	Ade	70	70	0	0
26	Hilary	74	68	6	36
		1846	1999	-224	3250

b) Penghitungan Manual dengan Rumus

$$\bar{X}_d = \frac{\sum d}{n}$$

$$= \frac{-224}{25} = 8,96$$

$$S^2 = \frac{n(\sum d^2) - (\sum d)^2}{n(n-1)}$$

$$S_d = \sqrt{S^2}$$

$$S_d = \sqrt{51,79} = 7,19$$

$$S^2 = \frac{25(3250) - (224)^2}{25(25-1)}$$

$$= \frac{81250 - 50176}{600}$$

$$= \frac{31074}{600}$$

$$= 51,79$$

$$T \text{ hitung} = \frac{\bar{X}_d}{S_d}$$

$$Sd : \sqrt{n}$$

$$= \frac{8,96}{\sqrt{25}}$$

$$= \frac{8,96}{5}$$

$$= 1,792$$

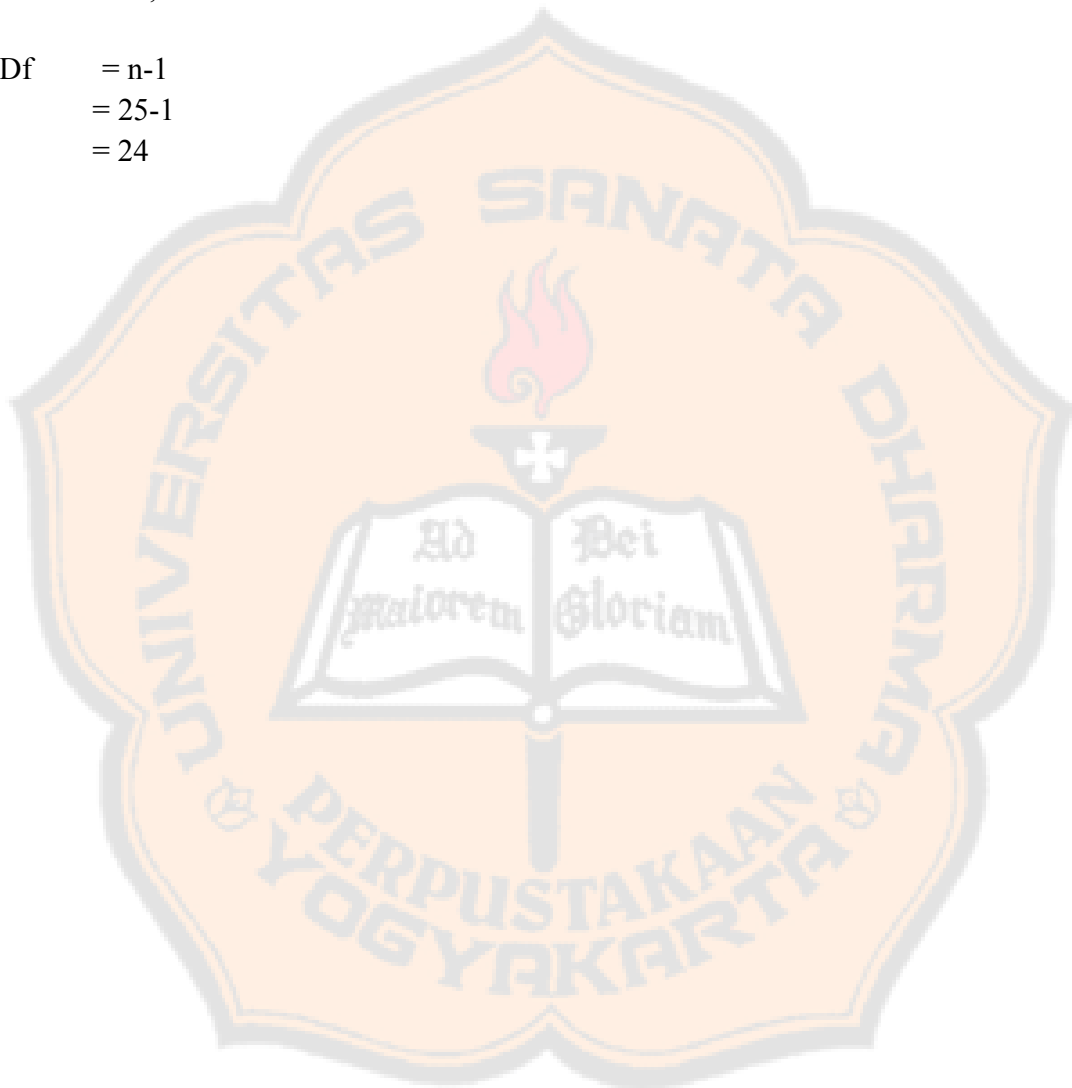
$$= 1,44$$

$$= 6,22$$

$$Df = n-1$$

$$= 25-1$$

$$= 24$$





UNIVERSITAS SANATA DHARMA

Mrican, Tromol Pos 29 Yogyakarta 55002, telp. (0274) 513301, 515352, Fax. (0274) 562383

Nomor :174...../Pnlt/Kajur/JPBS/.....17...../.....2011
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah SMA Stella Duce 2
Yogyakarta

Dengan hormat,

Dengan ini kami memohonkan izin bagi mahasiswi kami,

nama : Khatarina Wimbuh Rejeki
nim : 07 1224 018
program studi : Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah
jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
semester : IX

untuk melaksanakan penelitian dalam rangka persiapan penyusunan Skripsi, dengan ketentuan sebagai berikut:

lokasi : SMA Stella Duce 2 Yogyakarta
waktu : Oktober-November 2011
judul : Peningkatan Kemampuan Menyimak Siswi Kelas XI IPS Tahun Ajaran 2011/2012 dalam Memahami dan Mengidentifikasi Dialog Pementasan Drama dengan Menggunakan Media Boneka Tongkat.

Atas perhatian dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 5 September 2011

u.b. Dekan,

Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni



Tutyandari
Tutyandari, S.Pd., M.Pd.

Tembusan Yth.

1. Dekan FKIP
2. Mahasiswa ybs.

SURAT KETERANGAN

Nomor : 0156/ E. 009/ SMA.SD.2/ III/ 2012

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Sr. Fidelis Budiriastuti, CB, S. Pd**
NIK : **II - 181 1107 0266**
Jabatan : **Kepala Sekolah**
Unit Karya : **SMA Stella Duce 2 Yogyakarta**

dalam hal ini bertindak sebagai Kepala Sekolah untuk dan atas nama SMA Stella Duce 2 Yogyakarta.

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : **Khatarina Wimbuh Rejeki**
Nomor Mahasiswa : **07 1224 018**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**
Jurusan : **Pendidikan Bahasa dan Seni**
Program Studi : **Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSID)**
Universitas : **Universitas Sanata Dharma Yogyakarta**

telah melaksanakan penelitian di SMA Stella Duce 2 Yogyakarta :

Waktu Penelitian : **Oktober 2011**
Judul Penelitian : **Peningkatan Kemampuan Menyimak Siswi Kelas XI IPS SMA Stella Duce 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012 dalam Memahami dan Mengidentifikasi Dialog Pementasan Drama dengan Menggunakan Media Boneka Tongkat.**

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 22 Maret 2012
Kepala Sekolah

Sr. Fidelis Budiriastuti, CB, S. Pd
NIK : **II - 181 1107 0266**

BIOGRAFI PENULIS



Khatarina Wimbuh Rejeki, atau sering dipanggil Khatrin di lingkungan keluarga dan teman-temannya ini, lahir di Kulon Progo pada tanggal 6 April 1989. Khatrin yang sering dikenal dengan nama Wimbuh di kampus, adalah seorang anak bungsu dari tiga bersaudara. Walaupun Ia anak bungsu dan perempuan sendiri, ia dididik secara mandiri sejak masih kecil oleh orangtuanya. Bersyukur sekali ia selalu diperlakukan seperti itu oleh Aloysius Widodo dan Aloysia Wiyati Diah Murni, orangtuanya yang merawat dan membesarkan dia hingga sekarang ia memasuki umur 23 tahun. Perlakuan yang ia dapat di lingkungan para pendidik yakni orang tuanya sendiri, membawa ia menjadi mahasiswa calon tenaga pendidik di Universitas Sanata Dharma sejak tahun 2007. Awal pendidikannya di lembaga formal dimulai semenjak taman kanak-kanak di TK PGRI Sentolo. Ia meneruskan di bangku sekolah dasar di SD Kanisius Kenteng. Enam tahun kemudian, Ia Lulus SD pada tahun 2001, dan meneruskan di SLTP Negeri 1 Nanggulan. Ia pun melanjutkan di sekolah yang sama dengan kakaknya nomor dua di SMA Negeri 1 Godean pada tahun 2004. Hasil Ujian Nasional yang cukup memuaskan terlebih dengan nilai Bahasa Indonesia yang hampir sempurna memantapkannya untuk masuk ke Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Program Studi Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia dan Daerah. Pada tanggal 30 April 2012 ia lulus S1 dengan menghasilkan karya ilmiah berupa skripsi yang berjudul *Peningkatan Kemampuan Menyimak Siswi Kelas XI IPS SMA Stella Duce 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012 dalam Memahami dan Mengidentifikasi Dialog Pementasan Drama dengan Menggunakan Media Boneka Tongkat.*