



**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN DRAMA
MENGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING*
DENGAN MULTIMEDIA PADA SISWA KELAS V
SDN PURWOYOSO 06 SEMARANG**

SKRIPSI

disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

ANIS SEPTIANI

1401409098

PERPUSTAKAAN
UNNES

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2013**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Mei 2013

Peneliti



Anis Septiani

1401409098

PERPUSTAKAAN
UNNES

PERSETUJUAN PEMBIMBING


Skripsi atas nama Anis Septiani, NIM 1401409098, dengan judul “Peningkatan Keterampilan Bermain Drama Menggunakan Metode *Role Playing* dengan Multimedia pada Siswa Kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang”, telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Selasa

tanggal : 7 Mei 2013

Semarang, 7 Mei 2013

Pembimbing I,



Nugraheti Sismulyasih SB, S.Pd., M.Pd.

NIP 198505292009122005

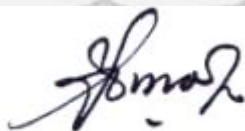
Pembimbing II,



Drs. Isa Ansori, M.Pd.

NIP 196008201987031003

PERPUSTAKAAN
UNNES
Mengetahui,
Ketua Jurusan PGSD



Dra. Hartati, M.Pd.

NIP 195510051980122001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas nama Anis Septiani, NIM 1401409098, dengan judul “Peningkatan Keterampilan Bermain Drama Menggunakan Metode *Role Playing* dengan Multimedia pada Siswa Kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang”, telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Selasa
tanggal : 28 Mei 2013

Semarang, Mei 2013

Panitia Ujian Skripsi



Drs. Harjono, M.Pd
NIP.195108011979 03 1 007

Sekretaris

Dra. Hartati, M.Pd
NIP19551005 198012 2 001

Penguji Utama,

Drs. Sukarir Nuryanto, M.Pd.
NIP 196008061987031001

Penguji I,

Nugraheti Sismulyasih SB, S.Pd., M.Pd.
NIP 198505292009122005

Penguji II,

Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP 196008201987031003

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan” (QS. Al-Insyirah:5)

“(Allah) Yang Maha Pengasih, yang telah mengajarkan Al-Quran. Dia menciptakan manusia, mengajarnya pandai berbicara” (QS. Ar-Rahman: 1-4)

“Karena kamu tidak tahu akan sesuatu, kewajibanmu adalah untuk mencari tahu dan membuat orang lain tahu akan hal itu”

PERSEMBAHAN:

Dengan mengucap rasa syukur atas segala nikmat dari Allah Swt karya ini kupersembahkan kepada:

*Ayah Arsanudin dan Ibu Siti Masrohah tercinta
Terimakasih atas kasih sayang, pengorbanan, dan dukungan yang diberikan, semoga Allah Swt membalas kebaikan Ayah dan Ibu.
Adik-adikku Ilham Badrudin dan Zahratunnisa Feblorenza*

*Yonathan Ito
Sahabat-sahabatku
Almamaterku*

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt, karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Bermain Drama Menggunakan Metode *Role Playing* dengan Multimedia pada Siswa Kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang” dengan baik. Skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Peneliti menyadari bahwa penelitian tindakan kelas ini tidak akan berhasil tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah berpartisipasi dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Drs. Hardjono, M.Pd. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang;
3. Dra. Hartati, M.Pd. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang;
4. Nugraheti Sismulyasih SB, S.Pd., M.Pd. dosen Pembimbing I dan Drs. Isa Ansori, M.Pd. dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini;
5. Drs. Sukarir Nuryanto, M.Pd. penguji utama yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama ujian sampai skripsi ini dapat terselesaikan;
6. Slamet Riyadi, S.Pd., M.Pd. Kepala SDN Purwoyoso 06 Semarang yang telah memberikan izin penelitian;
7. Sutardi, S.Pd. Guru Kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang yang telah memberikan bantuan dan masukan dalam pelaksanaan penelitian;
8. Seluruh siswa kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang yang telah membantu pelaksanaan penelitian;
9. Kedua orangtua yang senantiasa memberikan dukungan serta doa;

10. Teman-teman yang telah membantu melaksanakan penelitian;
11. Pihak-pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan untuk semua pihak.

Semarang, Mei 2013

Peneliti



Anis Septiani

1401409098



ABSTRAK

Septiani, Anis. 2013. *Peningkatan Keterampilan Bermain Drama Menggunakan Metode Role Playing dengan Multimedia pada Siswa Kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang*. Skripsi. Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Nugraheti Sismulyasih SB, S.Pd., M.Pd., Pembimbing II: Drs. Isa Ansori, M.Pd.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang, ditemukan masalah dalam pembelajaran bermain drama. Hal ini dikarenakan kurangnya optimalisasi penggunaan metode dan media pembelajaran yang efektif oleh guru. Berdasarkan nilai semester satu (2012/2013), hanya 14 dari 41 siswa (34,15%) yang nilainya mencapai KKM yaitu 65. Maka perlu adanya suatu perbaikan pembelajaran yaitu melalui penerapan metode *role playing* dengan multimedia. Rumusan masalah penelitian adalah (1) apakah penerapan metode *role playing* dengan multimedia dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran bermain drama di kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang?; (2) apakah penerapan metode *role playing* dengan multimedia dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran bermain drama di kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang?; (3) apakah penerapan metode *role playing* dengan multimedia dapat meningkatkan keterampilan bermain drama dalam aspek pelafalan, intonasi, dan improvisasi pada siswa kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang?. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan keterampilan bermain drama siswa kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang.

Penelitian tindakan kelas ini terdiri atas empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang dilaksanakan dengan dua siklus, setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Subjek penelitian adalah guru dan 41 siswa kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan nontes yang meliputi observasi, catatan lapangan, dokumentasi, dan angket. Teknik analisis data terdiri atas teknik kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian keterampilan guru pada siklus I memperoleh skor 22 dengan kategori baik, pada siklus II menjadi 28 dengan kategori sangat baik. Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh rerata skor 19,12 dengan kategori baik, pada siklus II menjadi 21,73 dengan kategori sangat baik. Keterampilan bermain drama pada siklus I memperoleh rerata skor 7,41 dengan kategori cukup, pada siklus II menjadi 12,85 dengan kategori sangat baik. Sedangkan ketuntasan klasikal hasil belajar yang berupa data kuantitatif keterampilan bermain drama pada siklus I memperoleh persentase 68,29% dan pada siklus II menjadi 85,37%.

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dengan multimedia dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan keterampilan bermain drama siswa kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang. Saran bagi guru sebaiknya menggunakan metode *role playing* dengan multimedia sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan keterampilan bermain drama.

Kata Kunci: keterampilan bermain drama, *role playing*, multimedia

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN KELULUSAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah	6
1.2.1 Rumusan Masalah	6
1.2.2 Pemecahan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.4.1 Manfaat Teoretis	9
1.4.2 Manfaat Praktis	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Kajian Teoretis	11
2.1.1 Hakikat Bahasa	11
2.1.2 Keterampilan Berbicara	13
2.1.3 Drama	14
2.1.4 Bermain Drama	21

2.1.5	Pembelajaran Bermain Drama di Sekolah	25
2.1.6	Metode Pembelajaran	26
2.1.7	Metode <i>Role Playing</i>	29
2.1.8	Media Pembelajaran	32
2.1.9	Multimedia	39
2.1.10	Penerapan Metode <i>Role Playing</i> dengan Multimedia pada Pembelajaran Bermain Drama	44
2.2	Kajian Empiris	51
2.3	Kerangka Berpikir	54
2.4	Hipotesis Tindakan	57
BAB III METODE PENELITIAN		58
3.1	Rancangan Penelitian	58
3.1.1	Perencanaan	59
3.1.2	Pelaksanaan Tindakan	60
3.1.3	Observasi	60
3.1.4	Refleksi	61
3.2	Perencanaan Tahap Penelitian	61
3.2.1	Siklus I	61
3.2.2	Siklus II	65
3.3	Subjek Penelitian	69
3.4	Variabel Penelitian	69
3.5	Data dan Cara Pengumpulan Data	70
3.5.1	Sumber Data	70
3.5.2	Jenis Data	71
3.5.3	Teknik Pengumpulan Data	71
3.6	Teknik Analisis data	75
3.6.1	Kuantitatif	75
3.6.2	Kualitatif	77
3.7	Indikator Keberhasilan	80
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		81
4.1	Hasil Penelitian	81

4.1.1 Hasil Penelitian Siklus I	82
4.1.2 Hasil Penelitian Siklus II	108
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	134
4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian	134
4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian	165
BAB V PENUTUP	167
5.1 Simpulan	167
5.2 Saran	168
DAFTAR PUSTAKA	170
LAMPIRAN	174



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Penggabungan Sintaks Metode <i>Role Playing</i> dengan Multi-media	50
Tabel 3.1	Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa Individual	77
Tabel 3.2	Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa dalam Persen (%)	77
Tabel 3.3	Kategori Kriteria Ketuntasan	79
Tabel 3.4	Deskripsi Kualitatif Keterampilan Guru, Aktivitas Siswa, dan Keterampilan Bermain Drama Siswa	79
Tabel 4.1	Hasil Keterampilan Guru Siklus I	83
Tabel 4.2	Hasil Aktivitas Siswa Siklus I	87
Tabel 4.3	Hasil Keterampilan Bermain Drama Siklus I	93
Tabel 4.4	Hasil Belajar Siswa Siklus I	95
Tabel 4.5	Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I	96
Tabel 4.6	Data Angket Respon Siswa Siklus I	103
Tabel 4.7	Rekap Perolehan Data Pada Siklus I	108
Tabel 4.8	Hasil Keterampilan Guru Siklus II	109
Tabel 4.9	Hasil Aktivitas Siswa Siklus II	113
Tabel 4.10	Hasil Keterampilan Bermain Drama Siklus II	118
Tabel 4.11	Hasil Belajar Siswa Siklus II	121
Tabel 4.12	Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II	122
Tabel 4.13	Data Angket Respon Siswa Siklus II	129
Tabel 4.14	Rekap Pemerolehan Data Pada Siklus I dan II	133
Tabel 4.15	Data Keterampilan Guru Siklus I dan II	135
Tabel 4.16	Data Aktivitas Siswa Siklus I dan II	143
Tabel 4.17	Data Keterampilan Bermain Drama Siklus I dan II	155
Tabel 4.18	Data Hasil Belajar Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II	162

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1	Kerangka Berpikir Penelitian	56
Bagan 3.1	Alur PTK	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Diagram Keterampilan Guru Siklus I	86
Gambar 4.2	Diagram Aktivitas Siswa Siklus I	91
Gambar 4.3	Diagram Keterampilan Bermain Drama Siklus I	94
Gambar 4.4	Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus I	96
Gambar 4.5	Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa	97
Gambar 4.6	Aktivitas Awal Pembelajaran Bermain Drama	100
Gambar 4.7	Aktivitas Diskusi Kelompok	101
Gambar 4.8	Diagram Rekap Perolehan Data Siklus I	108
Gambar 4.9	Diagram Keterampilan Guru Siklus II	112
Gambar 4.10	Diagram Aktivitas Siswa Siklus II	117
Gambar 4.11	Diagram Keterampilan Bermain Drama Siklus II	120
Gambar 4.12	Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus II	121
Gambar 4.13	Diagram Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa	122
Gambar 4.14	Guru Membimbing Siswa Berlatih Drama dalam Kelompok	126
Gambar 4.15	Aktivitas Pementasan Drama Kelompok	127
Gambar 4.16	Diagram Rekap Perolehan Data Siklus I dan Siklus II	133
Gambar 4.17	Diagram Peningkatan Indikator Keterampilan Guru Siklus I dan siklus II	141
Gambar 4.18	Diagram Peningkatan Indikator Aktivitas Siswa Siklus I dan siklus II	153
Gambar 4.19	Diagram Peningkatan Indikator Keterampilan Bermain Drama Siklus I dan siklus II	161
Gambar 4.20	Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II	164
Gambar 4.21	Diagram Persentase Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siswa	165

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	175
Lampiran 2	Lembar Pengamatan Keterampilan Guru	177
Lampiran 3	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa	183
Lampiran 4	Lembar Penilaian Unjuk Kerja	188
Lampiran 5	Angket Respon Siswa	191
Lampiran 6	Catatan Lapangan	192
Lampiran 7	Penggalan Silabus Bahasa Indonesia	193
Lampiran 8	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	197
Lampiran 9	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	228
Lampiran 10	Data Hasil Pengamatan Keterampilan Guru	255
Lampiran 11	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I dan Siklus II	267
Lampiran 12	Data Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa	268
Lampiran 13	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II	272
Lampiran 14	Data Hasil Unjuk Kerja Siswa Dalam Bermain Drama	273
Lampiran 15	Rekapitulasi Hasil Unjuk Kerja Bermain Drama Siklus I dan Siklus II	277
Lampiran 16	Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa	278
Lampiran 17	Data Hasil Angket Respon Siswa	280
Lampiran 18	Hasil Catatan Lapangan	284
Lampiran 19	Dokumentasi	292
Lampiran 20	Surat-Surat Penelitian	297
Lampiran 21	Bukti fisik Hasil Belajar Siswa	299

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, bahwa bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, emosional siswa dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Arah pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik agar dapat berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap karya kesastraan manusia Indonesia (Depdiknas, 2008:106).

Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) mendengarkan; (2) berbicara; (3) membaca; (4) menulis (KTSP, 2006). Menurut Wahyuni dan Ibrahim (2012:31) berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Berbicara sebagai salah satu keterampilan berbahasa pada hakikatnya merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain (Iskandarwassid dan Sunendar, 2011:241).

Berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang membutuhkan suatu pemahaman dan kompetensi kebahasaan. Keterampilan berbicara pada dasarnya harus dimiliki oleh semua orang yang dalam kegiatannya membutuhkan komunikasi, baik bersifat satu arah, timbal balik ataupun keduanya. Namun, keterampilan berbicara tidaklah dimiliki oleh seseorang secara otomatis. Keterampilan berbicara yang baik dapat dimiliki dengan cara mengolah maupun melatih seluruh potensi yang ada (Iskandarwassid dan Sunendar, 2011:243).

Keterampilan berbicara harus dikembangkan melalui latihan. Salah satu latihan pengembangan keterampilan berbicara adalah bermain drama (Iskandarwassid dan Sunendar, 2011:244). Bermain drama merupakan suatu kegiatan memerankan tokoh yang ada dalam naskah melalui alat utama yakni percakapan (dialog), gerakan, dan tingkah laku yang dipentaskan. Banyak manfaat yang dapat diambil dari drama diantaranya adalah dapat membantu siswa dalam pemahaman dan penggunaan bahasa (untuk berkomunikasi), melatih keterampilan membaca (teks drama), melatih keterampilan menyimak atau mendengarkan (dialog pertunjukan drama, mendengarkan drama radio, televisi dan sebagainya), melatih keterampilan menulis (teks drama sederhana, resensi drama, resensi pementasan), melatih wicara (melakukan pementasan drama) (Waluyo, 2003:158).

Dalam memerankan drama, seorang pemain (aktor) harus mampu membawakan dialog sesuai dengan karakter tokoh yang diperankannya, menghayati sesuai dengan tuntutan peran yang ditentukan dalam naskah, mampu membawakan dialog tersebut dengan gerak yang pas (tidak berlebihan atau dibuat-buat), mampu membayangkan latar dan tindakannya serta mampu

mengolah suara sesuai dengan pemahamannya terhadap perasaan dan pikiran pelaku.

Kegiatan berbicara memiliki peran penting dalam kegiatan bermain drama. Hal-hal yang berhubungan dengan berbicara seperti: kejelasan, artikulasi, vokal, kesesuaian jeda, sangat mendukung terjadinya dialog dalam pementasan drama. Dalam kegiatan bermain drama, peran kegiatan berbicara sangat dominan. Adapun untuk menginformasikan sesuatu dalam bermain drama dapat melalui gerak tubuh.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mencantumkan standar kompetensi bermain drama pada setiap satuan pendidikan. Pada kurikulum sekolah dasar, materi bermain drama diberikan pada siswa kelas V semester II. Materi bermain drama masuk kedalam keterampilan berbicara dengan kompetensi dasar memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat. Realitanya, kegiatan bermain drama dalam pembelajaran bahasa Indonesia kurang diminati oleh siswa disebabkan ketertarikan siswa dalam mengapresiasi sastra sangatlah kurang. Penelitian Rusyana (dalam Waluyo, 2003:1) disimpulkan bahwa minat siswa terhadap karya sastra secara berurutan yaitu prosa, puisi, dan drama perbandingannya adalah 6:3:1. Fakta tersebut dapat dilihat bahwa minat siswa terhadap pembelajaran drama semakin berkurang.

Permasalahan kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran drama juga terjadi di SDN Purwoyoso 06 Semarang. Keadaan tersebut didukung oleh data dokumen nilai keterampilan berbicara siswa kelas V tahun ajaran 2011/2012 yang menyatakan bahwa keterampilan siswa dalam bermain drama masih rendah.

Berdasarkan hasil tes yang diperoleh peneliti pada semester I tahun ajaran 2012/2013 menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa kelas V SDN Purwoyoso 06 masih rendah. Hal ini ditunjukkan dari 41 siswa hanya 14 (34,15%) siswa yang mendapatkan nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 65, sedangkan sisanya 27 siswa (65,85%) nilainya masih dibawah KKM.

Keadaan tersebut tidak hanya dilihat dari data kuantitatif siswa yang berupa nilai tetapi juga dilihat dari data kualitatif berupa hasil wawancara dengan siswa dan guru kelas V berkaitan dengan pembelajaran bermain drama. Terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh guru dan siswa pada pembelajaran bermain drama. Pertama, kurangnya partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran bermain drama karena sebagian besar siswa menganggap pembelajaran drama kurang penting. Kedua, kurangnya keterampilan guru dalam pengembangan dan penerapan metode pembelajaran dalam pembelajaran drama. Ketiga, masih rendahnya keterampilan siswa dalam bermain drama meliputi aspek pelafalan, intonasi, ekspresi, dan improvisasi. Keempat, guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik minat siswa dalam belajar.

Berdasarkan kegiatan pembelajaran seperti yang telah dipaparkan, peneliti bersama tim kolaborasi berinisiatif menetapkan alternatif tindakan untuk memperbaiki rendahnya keterampilan bermain drama. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan salah satu metode yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan bermain drama yaitu metode *role playing* dengan multimedia.

Metode *role playing* dengan multimedia diterapkan peneliti dalam upaya meningkatkan keterampilan bermain drama. Menurut Hamdani (2011:87) metode *role playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Adapun kelebihan metode *role playing* adalah: (1) melibatkan seluruh siswa, dapat berpartisipasi, dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama; (2) siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh; (3) permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda; (4) guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan; (5) permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Pembelajaran bermain drama akan lebih menarik dan menyenangkan jika ditunjang dengan penggunaan media pembelajaran. Peneliti memilih multimedia sebagai alat bantu pembelajaran dalam bermain drama. Menurut Munir (2012:6) multimedia dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar, dan dilakukan, sehingga multimedia sangat efektif untuk menjadi alat (*tools*) yang lengkap dalam proses pembelajaran. Secara umum, manfaat yang dapat diperoleh dengan pembelajaran multimedia adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat

ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan (Daryanto, 2010:52).

Penggunaan multimedia yang dipadukan dengan metode *role playing* akan membuat pembelajaran bermain drama menjadi lebih menarik, sehingga siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, multimedia dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung, baik dengan cara berbuat dan melakukan di lokasi, maupun dengan cara terlibat seperti permainan, simulasi, bermain peran, teater, dan sebagainya (Asyhar, 2012:46). Penerapan multimedia dalam pembelajaran bermain drama berupa *slide powerpoint* yang terdiri atas animasi, suara, teks, dan video.

Berdasarkan ulasan latar belakang tersebut, maka peneliti akan mengkaji penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Keterampilan Bermain Drama Menggunakan Metode *Role Playing* dengan Multimedia pada Siswa Kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang”.

1.2 RUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN MASALAH

1.2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, masalah umum dalam penelitian ini adalah: bagaimanakah cara meningkatkan keterampilan bermain drama pada siswa kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang?

Rumusan masalah tersebut diperinci sebagai berikut.

1. Apakah penerapan metode *role playing* dengan multimedia dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran bermain drama di kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang?
2. Apakah penerapan metode *role playing* dengan multimedia dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran bermain drama di kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang?
3. Apakah penerapan metode *role playing* dengan multimedia dapat meningkatkan keterampilan bermain drama dalam aspek pelafalan, intonasi, ekspresi, dan improvisasi pada siswa kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang?

1.2.2 Pemecahan Masalah

Untuk memecahkan permasalahan yang terjadi, peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menerapkan metode *role playing* dengan multimedia. Adapun langkah-langkah penerapan metode *role playing* dengan multimedia yang dikembangkan peneliti adalah sebagai berikut.

1. Guru menyusun/menyiapkan beberapa skenario yang akan ditampilkan.
2. Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok dan memberikan skenario yang telah dipersiapkan pada masing-masing kelompok.
3. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.

Kemudian guru menampilkan multimedia pembelajaran berupa *slide powerpoint* dan video yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

4. Siswa menentukan peran dan berlatih dalam kelompok

5. Guru memanggil kelompok untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
6. Setiap siswa duduk dikelompoknya, sambil memperhatikan dan mengamati skenario yang sedang diperagakan.
7. Setelah selesai dipentaskan, masing-masing kelompok diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas penampilan kelompok lain.
8. Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
10. Evaluasi dan penutup (Suyatno, 2009:123).

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Secara umum penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan keterampilan siswa kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang dalam bermain drama.

Sedangkan tujuan khusus penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran bermain drama melalui metode *role playing* dengan multimedia pada kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang.
2. Meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran bermain drama melalui metode *role playing* dengan multimedia pada kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang.
3. Meningkatkan keterampilan bermain drama dalam aspek pelafalan, intonasi, ekspresi, dan improvisasi melalui metode *role playing* dengan multimedia pada kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada perkembangan teori pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada pembelajaran bermain drama serta menjadi bahan acuan bagi penelitian sejenis.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Manfaat Bagi Siswa

- a. Menumbuhkan minat belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada pembelajaran bermain drama.
- b. Meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
- c. Meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain drama.
- d. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

1.4.2.2 Manfaat Bagi guru

- a. Guru dapat mengetahui dan mengaplikasikan berbagai metode pembelajaran dalam kelas.
- b. Guru menjadi terlatih untuk mengaplikasikan berbagai media pembelajaran dalam kelas.
- c. Guru dapat mengembangkan dan menciptakan pembelajaran yang terampil dan inovatif.

1.4.2.3 Manfaat Bagi sekolah

- a. Meningkatkan pembelajaran dengan lebih baik melalui penggunaan pendekatan inovatif.
- b. Menumbuhkan kerja sama antarguru yang berdampak positif pada peningkatan mutu pembelajaran di sekolah.
- c. Sekolah mendapat masukan tentang pelaksanaan penelitian tindakan kelas.
- d. Meningkatkan kualitas output sekolah.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN TEORETIS

2.1.1 Hakikat Bahasa

Bahasa memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan. Tanpa bahasa, manusia tidak dapat berbuat apa-apa. Melalui bahasa, manusia yang hakikatnya merupakan makhluk sosial dapat melakukan interaksi atau komunikasi dengan manusia lain.

Chaer (2006:1) memandang bahasa sebagai suatu sistem lambang berupa bunyi, bersifat arbiter, digunakan oleh suatu masyarakat tutur untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri. Bahasa mencakup dua unsur utama, yakni bentuk (arus ujaran) dan makna (isi). Bentuk merupakan bagian yang dapat diserap oleh unsur indera manusia (mendengar mau pun membaca), sedangkan makna adalah isi yang terkandung dalam arus ujaran yang menyebabkan reaksi dari orang lain. Dari sini, terlihat bahwa bahasa digunakan sebagai alat komunikasi antaranggota masyarakat.

Fungsi bahasa yang utama adalah sebagai alat untuk bekerjasama atau berkomunikasi dalam kehidupan manusia bermasyarakat. Untuk berkomunikasi dapat juga digunakan cara lain, misalnya isyarat, lambang-lambang gambar atau kode-kode tertentu lainnya.

Menurut Keraf (2004:3-8) sebagai alat komunikasi, bahasa memiliki beberapa fungsi penting, yaitu:

1. fungsi informasi, yaitu untuk menyampaikan informasi timbal-balik antar-anggota masyarakat, yang dapat berwujud: berita, pengumuman, petunjuk, pernyataan lisan, maupun tulisan melalui media massa atau pun elektronik;
2. fungsi ekspresi diri, yaitu untuk menyalurkan perasaan, sikap, gagasan, emosi, dan tekanan perasaan. Bahasa sebagai ekspresi diri sekaligus berperan sebagai media untuk menyatakan eksistensi diri, membebaskan diri dari tekanan emosi, dan untuk menarik perhatian orang lain;
3. fungsi adaptasi dan integrasi, yaitu untuk menyesuaikan dan membaurkan diri dengan anggota masyarakat. Melalui bahasa, seseorang belajar adat istiadat, kebudayaan, pola hidup, perilaku, dan etika masyarakatnya;
4. fungsi kontrol sosial, yaitu untuk mempengaruhi sikap dan pendapat orang lain, demi mengembangkan kepribadian dan nilai-nilai sosial ke tingkat yang lebih berkualitas. Fungsi kontrol sosial dapat berjalan dengan baik jika seseorang mampu menggunakan bahasa yang komunikatif dan persuasif.

Sehubungan dengan penggunaan bahasa, terdapat empat keterampilan dasar berbahasa, yaitu mendengarkan (menyimak), berbicara, membaca, dan menulis (Mulyati, 2008:1.10). Setiap keterampilan itu erat sekali hubungannya dengan tiga keterampilan lain melalui cara yang beraneka ragam. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, kita biasanya melalui suatu hubungan urutan yang teratur: mula-mula pada masa kecil, kita belajar menyimak bahasa, kemudian berbicara, sesudah itu kita belajar membaca dan menulis. Keempat keterampilan

pilan tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan, merupakan *catur-tunggal* (Tarigan, 2008:1).

Berdasarkan uraian para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa bahasa merupakan alat komunikasi yang dilambangkan dengan bunyi dan dihasilkan oleh alat ucap manusia yang berfungsi untuk menyatakan pesan, perasaan, dan pikiran kepada orang lain. Dalam pembelajaran bahasa, terdapat empat keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Masing-masing keterampilan diharapkan mampu dikuasai oleh peserta didik sebagai bekal untuk digunakan nanti di lingkungan masyarakat.

2.1.2 Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan, perasaan, dan keinginan kepada orang lain (Iskandarwassid dan Sunendar, 2011:241).

Berbicara menurut Tarigan (2008:16) adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

Menurut Wahyuni dan Ibrahim (2012:31) berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

Berdasarkan pendapat para ahli tentang keterampilan berbicara, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah keterampilan mengekspresikan gagasan, pikiran, dan perasaan melalui bahasa lisan. Untuk mengembangkan

keterampilan berbicara, dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan cara bermain drama.

2.1.3 Drama

2.1.3.1 Hakikat Drama

Perkataan drama berasal dari bahasa Yunani “*Dromai*” yang berarti berbuat, berlaku, bertindak, atau beraksi. Drama berarti perbuatan, tindakan, beraksi, atau *action* (Waluyo, 2003:2). Drama secara luas dapat diartikan sebagai salah satu bentuk sastra yang isinya tentang hidup dan kehidupan disajikan atau dipertunjukkan dalam bentuk gerak “*action*” (Supriyadi, 2006:52).

Wiyanto (2002:3) berpendapat bahwa drama dalam masyarakat mempunyai dua arti, yaitu drama dalam arti luas dan drama dalam arti sempit. Drama dalam arti luas, drama adalah semua bentuk tontonan yang mengandung cerita yang dipertunjukkan didepan orang banyak. Sedangkan dalam arti sempit, drama adalah kisah hidup manusia dalam masyarakat yang diproyeksikan diatas panggung, disajikan dalam bentuk dialog dan gerak berdasarkan naskah, didukung tata panggung, tata lampu, tata rias, dan tata busana.

Menurut Aristoteles (dalam Pratiwi, 2006:9.22) drama adalah suatu kisah kehidupan yang disampaikan dalam bentuk dialog, diproyeksikan di atas pentas di hadapan penonton. Kisah kehidupan yang dikembangkan dalam drama bertumpu pada konflik. Oleh karena itu, seni drama disebut juga dengan seni konflik.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa drama adalah ragam sastra yang mengandung cerita dan disajikan dalam bentuk dialog maupun gerakan untuk dipertunjukkan di atas pentas.

2.1.3.2 Unsur-Unsur Drama

Unsur drama adalah unsur pembangun dari dalam karya sastra drama. Istilah unsur drama juga dikenal dengan istilah unsur intrinsik dalam suatu drama.

Menurut Supriyadi (2006:70-73) unsur-unsur pembangun dalam suatu drama adalah sebagai berikut.

1. Tema dan Amanat

Tema adalah ide pokok atau pokok persoalan yang menjadi inti suatu cerita drama. Tema dapat dikatakan sebagai pondasi atau ruhnya cerita. Dari ide pokok inilah dikembangkan menjadi suatu cerita dalam bentuk dialog-dialog. Dari dialog-dialog disusun menjadi adegan, yang kemudian menjadi babak. Sedangkan, pengertian amanat adalah pesan yang akan disampaikan pengarang atau penulis drama (drama teks) kepada penonton/pembaca. Amanat dalam drama juga dipesankan melalui dialog para tokohnya, terutama tokoh protagonis.

2. Alur atau Plot

Alur atau plot drama adalah rangkaian peristiwa yang disusun secara sistematis untuk membangun suatu cerita drama. Alur drama secara konvensional yakni dimulai dari peristiwa awal/pengenalan tempat dan tokoh, kemudian terjadi konflik menuju klimaks. Konflik yang terjadi

menjadi memuncak atau menjadi klimaks cerita dan akhirnya cerita menurun dan selesailah cerita drama tersebut.

3. Latar atau Setting

Latar atau setting adalah tempat dan waktu terjadinya peristiwa.

Latar/setting dalam drama biasanya dibuat pengarang selogis mungkin sesuai dengan jenis drama.

4. Tokoh dan Penokohan

Tokoh drama adalah orang, binatang, tumbuh-tumbuhan yang digunakan penulis/pengarang untuk menyampaikan ide atau amanat cerita. Tokoh dalam drama dapat dibedakan menjadi tokoh yang banyak muncul dan kurang. Tokoh terdiri atas protagonis, antagonis, dan tritagonis.

Penokohan dalam drama adalah dengan dialog atau analitik dan dramatik. Perwatakan tokoh dapat diketahui penonton melalui dialog antartokoh dan perbuatan para tokohnya.

5. Dialog

Dialog adalah percakapan para tokoh dalam drama. Dialog mutlak harus ada terutama dalam drama/teater. Dialog dalam drama merupakan unsur penting untuk menyampaikan ide atau amanat kepada penonton.

6. Penonton

Penonton adalah orang atau sekelompok orang yang menikmati pertunjukan drama, baik drama radio, televisi, film, maupun panggung. Penonton merupakan unsur drama yang tidak dapat dipisahkan, karena dengan penonton inilah pertunjukkan akan menjadi berhasil dan tidak.

Dalam drama, unsur penonton merupakan unsur yang sangat penting. Penonton dapat membuat suatu pertunjukan lemah dan kuat, berhasil atau tidak.

7. Sutradara

Sutradara adalah orang yang menggarap naskah drama menjadi suatu pertunjukan atau orang yang merancang dan memimpin suatu pertunjukan, baik di radio, televisi, film, dan panggung.

Sedangkan menurut Wiyanto (2002:23-30) sedikitnya ada delapan unsur drama, yaitu:

1. Tema

Tema adalah pikiran pokok yang mendasari lakon drama. Pikiran pokok ini dikembangkan sedemikian rupa, sehingga menjadi cerita yang menarik. Jadi, seorang penulis harus menentukan lebih dulu tema yang akan dikembangkannya.

2. Amanat

Amanat adalah pesan moral yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca naskah atau penonton drama. Pesan itu tentu saja tidak disampaikan secara langsung, tetapi lewat lakon naskah drama yang ditulisnya. Artinya, pembaca atau penontonton dapat menyimpulkan, pelajaran moral apa yang diperoleh dari membaca atau menonton drama tersebut.

3. Plot

Plot drama disebut juga jalan cerita dalam drama. Plot drama berkembang secara bertahap, mulai dari konflik yang sederhana, konflik yang kompleks, sampai pada penyelesaian konflik.

4. Karakter

Karakter atau perwatakan adalah keseluruhan ciri-ciri jiwa seorang tokoh dalam lakon drama. Karakter ini diciptakan penulis untuk diwujudkan oleh pemain (aktor) yang memerankan tokoh itu. Agar dapat mewujudkannya, pemain harus memahami karakter yang dikehendaki penulis lakon drama.

5. Dialog

Jalan cerita drama diwujudkan melalui dialog (dan gerak) yang dilakukan para pemain. Dialog-dialog yang dilakukan harus mendukung karakter tokoh yang diperankan dan dapat menunjukkan plot lakon utama. Melalui dialog-dialog antarpemain inilah penonton dapat mengikuti cerita drama yang disaksikan.

6. Setting

Setting adalah tempat, waktu, dan suasana terjadinya suatu adegan. Karena semua adegan dilaksanakan di panggung, maka panggung harus bisa menggambarkan setting yang dikehendaki.

7. Bahasa

Naskah drama yang diwujudkan dari bahan dasar bahasa. Dengan demikian, penulis lakon drama sebenarnya menggunakan bahasa. Dalam

wujud yang nyata, menggunakan bahasa itu menyampaikan kalimat-kalimat. Kalimat terdiri atas kata-kata. Kata-kata inilah yang mengungkapkan pikiran dan perasaan karena kata mewakili makna.

8. Interpretasi

Penulis naskah drama selalu memanfaatkan kehidupan masyarakat sebagai sumber gagasan dalam menulis cerita. Apa yang ada dalam masyarakat itu diolah. Dengan begitu, lakon drama sebenarnya adalah bagian kehidupan masyarakat yang diangkat ke panggung oleh para seniman. Karena itu, apa yang ditampilkan di panggung harus dapat dipertanggungjawabkan, terutama secara nalar. Artinya, apa yang dipertontonkan harus logis, tidak janggal, dan tidak aneh.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tentang unsur-unsur drama, dapat disimpulkan bahwa drama mempunyai beberapa unsur yaitu tema, amanat, alur, latar, tokoh dan penokohan, dialog, penonton, dan sutradara. Unsur-unsur tersebut saling mendukung satu sama lain untuk membentuk pertunjukan drama yang dapat dipentaskan.

2.1.3.3 Klasifikasi Drama

Klasifikasi drama dapat digolongkan dari berbagai tinjauan. Sama halnya dengan pengertian drama, beberapa tinjauan tentang klasifikasi drama bersifat saling melengkapi. Pembahasan tentang bermain drama dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SD merencanakan antara drama naskah dan drama pentas.

Menurut Waluyo (2003:2-6) drama naskah disebut juga sastra lakon. Drama naskah dibangun oleh struktur fisik (kebahasaan) dan struktur batin (semantik, makna). Wujud fisik sebuah naskah drama adalah dialog atau ragam tutur. Drama pentas adalah kesenian mandiri, yang merupakan integrasi antara berbagai jenis kesenian seperti musik, tata lampu, seni lukis (dekor, panggung, seni kostum, seni rias, dan sebagainya).

Klasifikasi drama didasarkan atas jenis streatip manusia dan tanggapan manusia terhadap hidup dan kehidupan. Menurut Waluyo (2003:38-44) berbagai jenis drama dapat diklasifikasikan menjadi empat jenis, yaitu:

1. Tragedi (Drama Duka atau Duka Cerita)

Tragedi atau drama duka adalah drama yang melukiskan kisah sedih yang besar dan agung. Tokoh-tokohnya terlibat dalam bencana yang besar. Dengan kisah tentang bencana ini, penulis naskah mengharapkan agar penontonnya memandang kehidupan secara optimis. Pengarang secara bervariasi ingin melukiskan keyakinannya tentang ketidaksempurnaan manusia. Cerita yang dilukiskan romantis atau idealistis, sebab itu lakon yang dilukiskan seringkali mengungkapkan kekecewaan hidup karena pengarang mengharapkan sesuatu yang sempurna.

2. Melodrama

Melodrama adalah lakon yang sangat sentimental, dengan tokoh dan cerita yang mendebarkan hati dan mengharukan. Alur dan penokohan seringkali dilebih-lebihkan sehingga kurang meyakinkan penonton.

3. Komedi (Drama Ria)

Komedi adalah drama ringan yang sifatnya menghibur dan di dalamnya terdapat dialog kocak yang bersifat menyindir dan biasanya berakhir dengan kebahagiaan. Lelucon bukan tujuan utama dalam komedi, tetapi drama ini bersifat humor dan pengarangnya berharap akan menimbulkan kelucuan atau tawa riang.

4. Dagelan (*Farce*)

Dagelan disebut juga banyol. Dagelan adalah drama kocak dan ringan, tidak berdasarkan perkembangan struktur dramatik dan perkembangan cerita sang tokoh. Isi cerita dagelan biasanya kasar, lentur, dan fulgar. Alurnya longgar dan struktur dramatiknya bersifat lemah.

2.1.4 Bermain Drama

2.1.4.1 Pengertian Bermain Drama

Dramatisasi atau bermain drama adalah kegiatan mementaskan lakon atau cerita. Biasanya cerita yang dilakonkan sudah dalam bentuk drama. Guru dan siswa terlebih dahulu harus mempersiapkan naskah atau skenario, pelaku, dan perlengkapan pementasan. Melalui dramatisasi, siswa dilatih untuk mengekspresikan perasaannya dan pikirannya dalam bentuk bahasa lisan.

Hamzah (2011:28) menyatakan bahwa bermain drama merupakan suatu kemampuan untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain agar memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi/memecahkan masalah.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa bermain drama merupakan suatu kegiatan memerankan atau melakonkan cerita naskah drama. Naskah drama merupakan akar dari bermain drama. Kegiatan bermain drama lebih kompleks daripada naskah drama karena membutuhkan perlengkapan pementasan seperti pelaku tokoh atau pemain drama, kostum, setting, dan penonton.

2.1.4.2 Aspek Penilaian dalam Bermain Drama

Bermain drama merupakan suatu kegiatan memerankan tokoh yang ada dalam naskah melalui alat utama yakni percakapan (dialog), gerakan, dan tingkah laku yang dipentaskan. Dalam bermain drama, terdapat beberapa aspek yang dapat dinilai untuk menunjukkan kemampuan seseorang dalam melakukan pementasan drama.

Saptaria (2006:49-51) menjabarkan aspek-aspek yang menjadi penilaian dalam sebuah pementasan dalam bermain drama sebagai berikut.

1. Pelafalan

Menurut KBBI (2002:623) lafal adalah cara seseorang atau sekelompok orang dalam suatu masyarakat bahasa saat mengucapkan bunyi bahasa. Didalam pelafalan mencakup poin-poin yang mendukung dalam bermain drama yaitu artikulasi (kejelasan pengucapan), jeda dan intonasi (yang berfungsi sebagai pemenggalan kata atau kalimat sehingga menjadi intonasi pengucapan yang sesuai dengan konteks pembicaraan) (Khasan 2012, diakses tanggal 22 Januari 2013).

Artikulasi yang baik dan jelas nantinya akan berkaitan dengan pelafalan yang berhubungan dengan olah vokal. Seorang pemain atau tokoh hendaknya memiliki vokal yang baik, jelas, dan mudah untuk dipahami.

2. Intonasi

Menurut Khasan (2012) intonasi adalah naik-turunnya lagu kalimat (Khasan 2012, diakses tanggal 22 Januari 2013). Seorang tokoh atau pemain drama dalam melakukan dialog harus menggunakan intonasi agar permainan drama yang dipentaskan tidak terasa monoton, datar, dan membosankan. Ada tiga macam tatanan intonasi, yaitu: (1) tekanan dinamik (keras-lemah); (2) tekanan nada (tekanan tentang tinggi rendahnya suatu kata); dan (3) tekanan tempo (memperlambat atau mempercepat pengucapan).

3. Ekspresi

Menurut KBBI (2002:291) ekspresi adalah (1) pengungkapan atau proses menyatakan (yaitu memperlihatkan atau menyatakan maksud, gagasan, perasaan, dsb); (2) pandangan air muka yang memperlihatkan perasaan seseorang. Ekspresi keluar secara alamiah, baik itu berbentuk perasaan atau ide secara khas. Ekspresi wajah merupakan salah satu bentuk komunikasi dan dapat menyampaikan keadaan emosi dari seseorang kepada orang yang mengamatinya. Menurut Saptaria (2006:50) aktivitas ekspresi merupakan bagian dari pikiran dan perasaan kita. Impuls-impuls, perasaan, aksi, dan reaksi yang dimiliki mengendap dan menghasilkan

energi dari dalam yang selanjutnya keluar dalam bentuk presentasi kata-kata, bunyi, gerak tubuh, dan infeksi (perubahan nada suara).

Ekspresi merupakan pelajaran pertama bagi seorang aktor, dimana ia berusaha untuk mengenal dirinya sendiri. Kemampuan ekspresi menuntut teknik-teknik pengendalian tubuh, mulai dari relaksasi, kepekaan, konsentrasi, daya aktivitas, dan kepenuhan diri (pikiran, perasaan, tubuh yang seimbang) dari seorang aktor harus terpusat pada pikirannya. Dasar dari kemampuan ekspresi adalah ketika seorang aktor berhubungan dengan lingkungan sosialnya dengan orang lain bermacam ragam.

4. Improvisasi

Improvisasi adalah (1) menciptakan, merangkai, memainkan, menyajikan, sesuatu tanpa persiapan; (2) menampilkan sesuatu dengan mendadak; (3) melakukan begitu saja. Improvisasi juga dapat diartikan menciptakan plot yang sangat singkat dan mewujudkan dengan dialog yang tidak direncanakan dan dilatih sebelumnya. Improvisasi melibatkan dua atau lebih aktor terlibat didalamnya. Teknik ini digunakan sebagai eksperimen dengan suara, karakter, adaptasi dengan lingkungan yang berbeda, emosi serta variasi gerakan tubuh. Dengan latihan improvisasi yang benar, pemain drama akan mampu menciptakan akting wajar tetapi kuat mengesankan (Saptaria, 2006:51).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek yang dinilai dalam bermain drama yaitu aspek pelafalan, intonasi, ekspresi, dan improvisasi. Keempat aspek tersebut akan dijadikan acuan oleh peneliti untuk

menilai keterampilan siswa dalam bermain drama pada kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang.

2.1.5 Pembelajaran Bermain Drama di Sekolah

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

Dalam pementasan drama, dibahas pementasan drama di kelas (untuk demonstrasi) dan pementasan untuk sekolah yang ditonton oleh seluruh siswa di sekolah itu. Pementasan pertama dilakukan oleh guru bahasa Indonesia, sedangkan pementasan jenis kedua biasanya dilakukan oleh teater sekolah atau atas kerjasama guru bahasa Indonesia, teater sekolah, dan OSIS (Waluyo, 2003:156).

Dalam pembelajaran drama (dan sastra), kiranya memang tidak cukup diberikan pengetahuan tentang drama. Mereka harus mampu mengapresiasi (unsur yang termasuk afektif) dan mementaskan (psikomotorik) (Waluyo, 2003: 161).

Melalui pembelajaran bermain drama siswa dapat mengembangkan keterampilan kebahasaannya dan membantu mereka dalam menambah wawasan hidup dan kehidupan yang lebih luas. Selain itu, drama dapat membantu siswa dalam pemahaman dan penggunaan bahasa yang sedang dipelajarinya. Hal ini, menunjang salah satu fungsi bahasa, yaitu untuk berkomunikasi.

2.1.6 Metode Pembelajaran

Mengajar bukan hanya menyampaikan bahan pelajaran pada siswa, tetapi merupakan suatu proses upaya dalam membimbing dan memfasilitasi siswa supaya dapat belajar secara efektif dan efisien. Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang dikembangkan oleh guru. Oleh karena itu, guru harus memiliki kemampuan dalam memilih, mengembangkan, dan menerapkan berbagai metode mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Hamdani (2011:80) metode pembelajaran adalah cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran. Sedangkan menurut Sanjaya (2006:147) metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.

Dalam melaksanakan proses pembelajaran yang aktif, seorang guru harus menentukan metode pembelajaran yang tepat. Ketepatan (efektivitas) penggunaan metode pembelajaran bergantung pada kesesuaian metode pembelajaran dengan beberapa faktor, yaitu: tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kemampuan guru, kondisi siswa, sumber atau fasilitas, situasi kondisi dan waktu (Hamdani, 2011:83).

Sedangkan menurut Anitah (2009:5.6-5.10) faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih metode pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. tujuan pembelajaran atau kompetensi siswa;
2. karakteristik bahan pelajaran/materi pelajaran;

3. waktu yang digunakan;
4. kondisi siswa;
5. fasilitas, media, dan sumber belajar.

Selain memperhatikan faktor pemilihan metode pembelajaran, seorang guru juga harus memperhatikan beberapa prinsip dalam penggunaan metode pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut (Anitah, 2011:5.5):

1. metode pembelajaran harus memungkinkan dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa lebih jauh terhadap materi pelajaran (*curiosity*);
2. metode pembelajaran harus memungkinkan dapat memberikan peluang untuk berekspresi yang kreatif dalam aspek seni;
3. metode pembelajaran harus memungkinkan siswa belajar melalui pemecahan masalah;
4. metode pembelajaran harus memungkinkan siswa untuk selalu ingin menguji kebenaran sesuatu;
5. metode pembelajaran harus memungkinkan siswa untuk melakukan penemuan (inkuiri) terhadap sesuatu topik permasalahan;
6. metode pembelajaran harus memungkinkan siswa mampu menyimak;
7. metode pembelajaran harus memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri (*independent study*);
8. metode pembelajaran harus memungkinkan siswa untuk belajar secara bekerja sama (*cooperative learning*);
9. metode pembelajaran harus memungkinkan siswa untuk lebih termotivasi dalam belajarnya.

Sehubungan dengan penerapan metode pembelajaran dalam proses pembelajaran di dalam kelas, terdapat beberapa macam metode pembelajaran yang dapat diterapkan guru yaitu: (1) ceramah; (2) tanya jawab; (3) diskusi (diskusi kelompok); (4) demonstrasi dan eksperimen; (5) tugas belajar dan resitasi; (6) kerja kelompok; (7) sosiodrama (*role playing*); (8) pemecahan masalah (*problem solving*); (9) sistem regu; (10) karyawisata (*field-trip*); (11) manusia sumber (*resource person*); (12) survey masyarakat; (13) simulasi; (14) studi kasus; (15) tutorial; (16) curah gagasan; (17) studi bebas; (18) kelompok tanpa pemimpin; (19) latihan (*drill*); dan (20) latihan kepekaan (Hamdani, 2011:83). Setiap metode pembelajaran mempunyai keunggulan dan kelemahan masing-masing. Kelemahan metode pembelajaran dapat disiasati dengan cara penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan oleh guru dalam membelajarkan siswa agar terjadi interaksi dan proses belajar yang efektif dalam pembelajaran. Pada saat menerapkan metode dalam pembelajaran seorang guru harus menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kondisi siswa, sumber atau fasilitas, situasi dan kondisi pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat diterapkan guru dalam proses belajar mengajar di kelas. Metode pembelajaran tersebut tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Oleh karena itu, guru harus mampu meminimalisasi kekurangan yang ada pada masing-masing metode pembelajaran. Dalam pelaksanaan pene-

litian ini, peneliti memilih metode *role playing* untuk diterapkan pada pembelajaran bermain drama.

2.1.7 Metode *Role Playing*

2.1.7.1 Pengertian Metode *Role Playing*

Metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dapat dilakukan siswa dengan cara memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal ini bergantung kepada apa yang diperankan (Hamdani, 2011:87).

Role Playing didefinisikan oleh Treffinger (dalam Waluyo, 2003:189) sebagai *the acting of roles decided upon in advance, for such purpose as recreating historical scenes of the past, possible events of the future, significant currents events, or imaginary situations at any place or time.*

Sanjaya (2006:161) mendefinisikan bahwa metode *role playing* adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, dan kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.

Berdasarkan pendapat para ahli tentang metode *role playing*, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* adalah salah satu bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.

2.1.7.2 Prinsip Dasar Metode *Role Playing*

Menurut Nur (dalam Santoso, 2011) prinsip dasar dalam metode *role playing* adalah sebagai berikut:

1. setiap anggota kelompok (siswa) bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya;
2. setiap anggota kelompok (siswa) harus mengetahui bahwa semua anggota adalah tim;
3. kelompok mempunyai tujuan yang sama;
4. setiap anggota kelompok (siswa) harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya;
5. setiap anggota kelompok (siswa) akan dikenai evaluasi;
6. setiap anggota kelompok (siswa) berbagi kepemimpinan dan membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya;
7. setiap anggota kelompok (siswa) akan diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok bermain (Santoso 2011, diakses tanggal 12 Januari 2013).

2.1.7.3 Kelebihan dan Kekurangan Metode *Role Playing*

Menurut Djamarah dan Zain (dalam Iru dan Arihi, 2012:88-89) kelebihan dan kekurangan dari metode *role playing* adalah sebagai berikut.

1. Kelebihan
 - a. Siswa melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperan-

kannya. Dengan demikian, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.

- b. Siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain peran para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
- c. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
- d. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
- e. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- f. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain.

2. Kekurangan

- a. Sebagian anak yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif.
- b. Memerlukan banyak waktu.
- c. Memerlukan tempat yang cukup luas.
- d. Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton/pengamat.

Sedangkan menurut Hamdani (2011:87) kelebihan metode *role playing* antara lain:

- a. melibatkan seluruh siswa, dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama;

- b. siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh;
- c. permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda;
- d. guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan;
- e. permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa setiap metode yang digunakan guru tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Guru sebaiknya mampu meminimalisasi dampak negatif dan kekurangan media tersebut dengan cara menyesuaikan dengan kondisi siswa, lingkungan belajar, serta sarana yang tersedia di sekolah. Guru juga dapat mengkombinasikan metode dengan media pembelajaran yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2.1.8 Media Pembelajaran

2.1.8.1 Pengertian Media

Secara etimologis media berasal dari Bahasa Latin, merupakan bentuk jamak dari “*medium*” yang berartitengah, perantara, atau pengantar”. Istilah perantara atau pengantar ini, digunakan karena fungsi media sebagai perantara atau pengantar suatu pesan dari si pengirim (*sender*) kepada si penerima (*receiver*) pesan (Asyhar, 2012:4).

Media menurut Hamdani (2011:72) adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Criticos (dalam Daryanto, 2010:4) menyatakan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu

sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Sedangkan media menurut Santoso (dalam Subana dan Sunarti, 2011:287) merupakan semua bentuk perantara yang dipakai orang sebagai penyebar ide/gagasan sehingga ide/gagasan itu sampai kepada penerima.

Berdasarkan beberapa pengertian media dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang digunakan dapat untuk menyalurkan informasi atau pesan dari sumber informasi kepada penerimanya.

2.1.8.2 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau maksud-maksud pelajaran (Hamdani, 2010:243).

Menurut Schramm (dalam Asyhar, 2012:7) tentang media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Menurut Anderson (dalam Sukiman, 2012:28) media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa.

Pengertian lain tentang media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Daryanto, 2010:6). Sedangkan media pembelajaran menurut Gerlach dan Ely (dalam Asyhar, 2012:7) memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun

suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Berdasarkan beberapa pengertian media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber informasi kepada penerima untuk mencapai kondisi pembelajaran yang kondusif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2.1.8.3 Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana dan Rifa'i (dalam Sukiman, 2012:43) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu:

1. pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
2. bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
3. metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi jika guru mengajar pada setiap jam pelajaran;
4. peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Hamalik (dalam Sukiman, 2012:41) menyatakan bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran juga akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi (pesan dan isi pelajaran) pada saat itu.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang manfaat media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai banyak manfaat dalam membantu pelaksanaan proses pembelajaran yaitu media pembelajaran dapat menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih menarik, meningkatkan motivasi belajar siswa, siswa lebih aktif dalam pembelajaran, mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran, dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran.

2.1.8.4 Jenis Media Pembelajaran

Meskipun beragam jenis dan format media sudah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran, namun pada dasarnya semua media tersebut dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu (Asyhar, 2012:44-46):

1. media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengendalikan indera pengelihatan peserta didik. Dengan media ini, pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat bergantung pada kemampuan penglihatannya. Beberapa media visual antara lain: buku, jurnal, peta, gambar, poster, dan globe;

2. media audio, adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran. Pesan dan informasi yang diterimanya adalah berupa pesan verbal seperti bahasa lisan, kata-kata, dan lain-lain. Sedangkan pesan nonverbal adalah dalam bentuk bunyi-bunyian, musik, dan lain-lain. Contoh media audio yaitu *tape recorder*, radio, dan *CD player*;
3. media audiovisual, adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan pengelihatian sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan pendengaran dan pengelihatian. Contoh media audiovisual adalah film, program tv, dan lain-lain;
4. multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera pengelihatian dan pendengaran melalui medi teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi. Contoh multimedia adalah presentasi *powerpoint*.

2.1.8.5 Kriteria Memilih Media Pembelajaran

Ketika memilih media untuk kepentingan pembelajaran, sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut (Sudjana dan Rivai, 2010:4):

1. ketepatannya dengan tujuan pengajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan;
2. dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang bersifat fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa;
3. kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya-tidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar;
4. keterampilan guru dalam menggunakannya, apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada medianya, tetapi dampak dari penggunaan oleh guru pada saat terjadinya interaksi belajar siswa dengan lingkungannya;
5. tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung;
6. sesuai dengan taraf berpikir siswa, memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung didalamnya dapat dipahami oleh para siswa.

Menurut Asyhar (2012:81) kriteria media pembelajaran yang baik dalam proses pemilihan media adalah sebagai berikut.

1. Jelas dan rapi. Media yang baik harus jelas dan rapi dalam penyajiannya. Media yang kurang rapi dapat mengurangi kemenarikan dan kejelasan media tersebut, sehingga fungsinya tidak maksimal dalam perbaikan pembelajaran.

2. Bersih dan menarik. Bersih disini berarti tidak ada gangguan pada teks, gambar, suara, dan video. Media yang kurang bersih biasanya kurang menarik karena akan mengganggu konsentrasi dan kemenarikan media.
3. Cocok dengan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perseorangan.
4. Relevan dengan topik yang diajarkan. Media harus sesuai dengan karakteristik isi berupa fakta, konsep, prinsip, prosedural, atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
5. Sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media yang baik adalah media yang sesuai tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
6. Praktis, luwes, dan tahan. Kriteria ini menuntun para guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang pilih sebaiknya dapat digunakan dimanapun, dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia disekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.
7. Berkualitas baik. Kriteria media secara teknis harus berkualitas baik.

8. Ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar. Media yang terlalu besar sulit digunakan dalam suatu kelas yang berukuran terbatas dan dapat menyebabkan kegiatan pembelajaran yang kurang kondusif.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam memilih media pembelajaran harus memenuhi kriteria tertentu yaitu berkualitas tinggi, relevan dengan materi pembelajaran, mudah digunakan, serta sesuai dengan taraf perkembangan siswa.

2.1.9 Multimedia

2.1.9.1 Pengertian Multimedia

Secara umum, multimedia berhubungan dengan penggunaan lebih dari satu macam media untuk menyajikan informasi (Munir, 2012:2).

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa Latin, yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medium* yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu (Munir, 2012:2).

Menurut Asyhar (2012:45) multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

Vaughan (dalam Asyhar, 2012:75) menjelaskan bahwa multimedia adalah sembarang kombinasi yang terdiri atas teks, seni grafik, bunyi, animasi, dan video yang diterima oleh pengguna melalui hardware komputer. Sedangkan Oblinger (dalam Munir, 2012:2) mendefinisikan multimedia adalah penyatuan

dua atau lebih media komunikasi seperti teks, grafik, animasi, audio dan video yang menghasilkan satu presentasi yang menarik.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa pengertian multimedia adalah kombinasi dari beberapa media seperti teks, grafik, gambar, video, animasi, audio yang terintegrasi sehingga menghasilkan media yang lebih menarik.

2.1.9.2 Jenis Multimedia

Menurut Munir (2012:3) multimedia dapat dibagi menjadi beberapa jenis atau kategori, yaitu sebagai berikut.

1. Ada yang berbentuk *network-online* (internet) dan multimedia yang offline. Jasa multimedia terdiri atas dua jenis, yaitu berdiri sendiri, seperti pengajaran tradisional dan pengajaran yang terhubung dengan jaringan telekomunikasi.
2. Multimedia pun bisa dibagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linear dan multimedia interaktif. Multimedia linear adalah multimedia yang dapat dioperasikan oleh pengguna dan berjalan secara berurutan. Sedangkan multimedia interaktif dapat dioperasikan oleh pengguna dan dapat dipilih untuk proses selanjutnya.
3. Merujuk pada elemen-elemen multimedia dan operasi yang bisa dilakukan multimedia dapat dikategorikan menjadi:
 - a. multimedia bukan temporal. Jenis multimedia ini tidak tergantung pada waktu. Multimedia ini terdiri atas teks, grafik, dan gambar;

b. multimedia temporal. Jenis multimedia ini terdiri atas audio, video, dan animasi.

Pada pelaksanaan penelitian ini, peneliti menggunakan multimedia berjenis linear, yaitu multimedia yang dapat dioperasikan oleh pengguna dan berjalan secara berurutan. Peneliti mengoperasikan sendiri multimedia yang akan disajikan dengan menggunakan laptop dan LCD sebagai alat bantu untuk memproyeksikan multimedia.

2.1.9.3 Kriteria Bahan Ajar Multimedia

Setiap format bahan ajar multimedia memiliki karakteristik tertentu dan kriteria bahan ajar multimedia yang baik ditentukan oleh karakteristiknya. Asyhar (2012:173) menyebutkan kriteria bahan ajar multimedia yang baik adalah sebagai berikut:

1. tampilan harus menarik baik dari sisi bentuk gambar maupun kombinasi warna yang digunakan;
2. narasi atau bahasa harus jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik disesuaikan dengan pengguna media agar pembelajaran lebih efektif;
3. materi disajikan secara interaktif memungkinkan partisipasi dari peserta didik;
4. kebutuhan untuk mengakomodasi berbagai model yang berbeda dalam belajar.
5. karakteristik dan budaya pengguna yang akan dijadikan target;
6. sesuai dengan karakteristik siswa, karakteristik materi, dan tujuan yang ingin dicapai;

7. dimungkinkan sebagai salah satu media pembelajaran dalam arti sesuai dengan sarana pendukung yang tersedia;
8. memungkinkan ditampilkan suatu lingkungan belajar virtual yang mendukung;
9. proses belajar adalah suatu kontinuitas yang utuh, bukan terpisah-pisah.

Karakteristik multimedia pembelajaran menurut Daryanto (2010:53) adalah sebagai berikut:

1. memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual;
2. interaktif artinya memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna;
3. memberi kemudahan dan kelengkapan sedemikian rupa, sehingga mempermudah pengguna.

Berdasarkan kriteria dan karakteristik bahan ajar multimedia, dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan dan penggunaan multimedia harus disesuaikan materi pelajaran, tujuan pembelajaran, serta disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.

2.1.9.4 Kelebihan dan Kekurangan Multimedia

Setiap media yang digunakan guru, memiliki kelebihan dan kekurangan.

Begitu pula dengan multimedia. Menurut Munir (2012:6) kelebihan multimedia antara lain:

1. penggunaan beberapa media dalam menyajikan informasi;

2. kemampuan untuk mengakses informasi secara *up to date* dan memberikan informasi lebih menarik dan lebih banyak;
3. bersifat multisensorik karena banyak merangsang indera, sehingga dapat mengarah ke perhatian dan tingkat retensi yang baik;
4. menarik perhatian dan minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan. Apalagi manusia memiliki keterbatasan daya ingat;
5. media alternatif dalam penyampaian pesan dengan diperkuat teks, suara, gambar, video, dan animasi;
6. meningkatkan kualitas penyampaian informasi;
7. bersifat interaktif menciptakan hubungan dua arah diantara pengguna multimedia. Interaktivitas yang memungkinkan pengembang dan pengguna untuk membuat, memaipulasi, dan mengakses informasi.

Kelebihan multimedia dalam pembelajaran menurut Asyhar (2012:76) antara lain adalah sebagai berikut:

1. dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami suatu konsep abstrak dengan lebih mudah;
2. penggunaan media komputer dalam bentuk multimedia dapat memberikan kesan yang positif kepada guru karena dapat membantu guru menjelaskan isi pelajaran kepada pelajar;
3. menghemat waktu;
4. meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Selain memiliki kelebihan, multimedia juga memiliki beberapa kekurangan yaitu (Asyhar, 2012:76):

1. harus didukung oleh peralatan memadai seperti LCD proyektor;
2. harus adanya aliran listrik.

Berdasarkan uraian tentang kelebihan dan kekurangan multimedia, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan yaitu informasi yang disajikan lebih menarik, mempermudah guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa, meningkatkan perhatian dan minat siswa, dan mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran.

2.1.10 Penerapan Metode *Role Playing* dengan Multimedia pada Pembelajaran Bermain Drama

2.1.10.1 Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Bermain Drama Menggunakan Metode *Role Playing* dengan Multimedia

Menurut Ametembun (dalam Djamarah, 2010:32) guru adalah semua orang yang berwenang dan bertanggungjawab terhadap pendidikan murid-murid, baik secara individual ataupun klasikal, baik di sekolah ataupun di luar sekolah. Sebagai seorang pendidik profesional, maka seorang guru dituntut untuk menguasai kompetensi khusus sehingga guru memiliki kemampuan untuk menjalankan profesinya tersebut sehingga akan mencerminkan guru yang profesional. Kompetensi tersebut meliputi kompetensi pedagogis, profesional, kepribadian, dan sosial. Salah satu kemampuan yang dituntut dari berbagai kompetensi ini adalah kemampuan melaksanakan pembelajaran yang mendidik.

Disamping itu, guru dipersyaratkan untuk menguasai berbagai keterampilan dasar mengajar (Anitah, 2009:7.1).

Hasibuan dan Moedjiono (2009:58-88) menyatakan beberapa keterampilan dasar yang diutamakan bagi seorang guru, yaitu:

1. keterampilan memberi penguatan, diartikan sebagai tingkah laku guru dalam merespon secara positif tingkah laku siswa yang memungkinkan tingkah laku itu timbul kembali. Penguatan dapat berupa: (1) penguatan verbal seperti kata-kata “bagus” “baik” “tepat” atau kalimat, (2) penguatan gesture seperti ekspresi wajah, (3) penguatan dengan cara mendekati, (4) penguatan dengan sentuhan, (5) penguatan dengan memberi kegiatan yang menyenangkan, (6) penguatan berupa tanda atau benda.
2. keterampilan bertanya, diartikan sebagai ucapan verbal yang meminta respon dari seseorang yang dikenai. Respon yang diberikan dapat berupa pengetahuan sampai dengan hal-hal yang merupakan hasil pertimbangan. Jadi bertanya merupakan stimulus efektif yang mendorong kemampuan berfikir.
3. keterampilan menggunakan variasi, diartikan sebagai perbuatan guru dalam konteks proses belajar-mengajar yang bertujuan mengatasi kebosanan siswa, sehingga dalam proses belajarnya siswa senantiasa menunjukkan ketekunan, keantusiasan, serta berperan secara aktif.
4. keterampilan menjelaskan, diartikan sebagai penyajian informasi lisan yang diorganisasikan secara sistematis dengan tujuan menunjukkan hubungan. Penekanan memberikan penjelasan adalah proses penalaran siswa,

dan bukan indoktrinasi.

5. keterampilan membuka dan menutup pelajaran, diartikan sebagai dua keterampilan yang berkaitan. Membuka pelajaran diartikan dengan perbuatan guru untuk menciptakan suasana siap mental dan menimbulkan perhatian siswa agar terpusat kepada apa yang akan dipelajari. Menutup pelajaran adalah kegiatan guru untuk mengakhiri kegiatan inti pelajaran. Maksudnya adalah memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari siswa, mengetahui tingkat pencapaian siswa, dan tingkat keberhasilan guru dalam proses belajar-mengajar.
6. keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan, diartikan sebagai perbuatan guru dalam konteks belajar-mengajar yang hanya melayani 3-8 siswa untuk kelompok kecil, dan hanya untuk seseorang. Pada dasarnya bentuk pengajaran ini dapat dikerjakan dengan membagi kelas dalam kelompok-kelompok yang lebih kecil.
7. keterampilan mengelola kelas, diartikan sebagai keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya ke kondisi yang optimal jika terjadi gangguan baik dengan cara mendisiplinkan ataupun melakukan kegiatan remedial.
8. keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, diartikan sebagai suatu proses yang teratur dengan melibatkan sekelompok siswa dalam interaksi tatap muka kooperatif yang optimal dengan tujuan berbagai informasi atau pengalaman, mengambil keputusan atau memecahkan masalah.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa keterampilan mengajar guru perlu diterapkan agar dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Adapun indikator keterampilan mengajar guru dalam meningkatkan keterampilan bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia antara lain adalah: (1) melaksanakan prapembelajaran; (2) melaksanakan apersepsi; (3) menyampaikan tujuan pembelajaran; (4) menggunakan multimedia pembelajaran; (5) membimbing siswa dalam berdiskusi dan berlatih drama; (6) mengelola kelas saat pementasan drama; (7) memberikan penguatan terhadap penampilan drama; dan (8) menyimpulkan materi dan melakukan evaluasi.

2.1.10.2 Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Bermain Drama Menggunakan Metode *Role Playing* dengan Multimedia

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri (Hamalik, 2011:171). Dengan begitu siswa akan memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya serta mengembangkan keterampilan yang bermakna untuk hidup di masyarakat. Aktivitas yang ditimbulkan dari siswa tersebut akan mengakibatkan terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi atau hasil belajar.

Aktivitas merupakan asas terpenting dalam kegiatan belajar, aktivitas siswa selama proses pembelajaran merupakan salah satu indikator yang menunjukkan adanya keinginan siswa untuk belajar. Terdapat berbagai macam

aktivitas yang dilakukan siswa dalam kegiatan belajar mengajar (Kurnia, 2007:1-4).

Diedrich (dalam Sardiman, 2011:101) membagi kegiatan belajar dalam 8 kelompok antara lain dapat digolongkan sebagai berikut.

1. *Visual activities* (aktivitas-aktivitas melihat), misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities* (aktivitas-aktivitas berbicara), misalnya menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. *Listening activities* (aktivitas-aktivitas mendengarkan), misalnya mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, piano.
4. *Writing activities* (aktivitas-aktivitas menulis), misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. *Drawing activities* (aktivitas-aktivitas menggambar), misalnya menggambar, membuat grafik, peta, dan diagram.
6. *Motor activities* (aktivitas-aktivitas gerak), misalnya melakukan percobaan, membuat konstruksi, model memperbaiki bermain, berkebun, berternak.
7. *Mental activities* (aktivitas-aktivitas mental), misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional activities* (aktivitas-aktivitas emosional), misalnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa adalah kegiatan atau perilaku yang dilakukan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Aktivitas belajar tersebut menimbulkan perubahan perilaku pada diri siswa untuk mengembangkan pemahaman, meningkatkan penguasaan keterampilan, dan mendapatkan sejumlah pengalaman dari apa yang telah dipelajari.

Penelitian yang menerapkan metode *role playing* dengan multimedia ini menggunakan 7 komponen aktivitas siswa yaitu *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, *motor activities*, *mental activities*, dan *emotional activities*. Adapun indikator aktivitas siswa yang akan diamati dalam penelitian ini antara lain adalah: (1) kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran; (2) menyimak dan menyerap informasi melalui multimedia pembelajaran; (3) berdiskusi dalam kelompok; (4) berlatih drama dalam kelompok; (5) mementaskan drama bersama kelompok; (6) mengamati pementasan drama kelompok lain; dan (7) menyimpulkan materi dan mengerjakan evaluasi.

2.1.10.3 Langkah Penerapan Metode *Role Playing* dengan Multimedia dalam Pembelajaran Bermain Drama

Dalam penelitian ini, peneliti menggabungkan metode *role playing* dengan penggunaan multimedia yang didalamnya terdapat animasi, teks, gambar dan video yang akan membantu proses pembelajaran. Peneliti menerapkan pembelajaran dengan cara pemberian materi secara klasikal dalam bentuk *slide power-point* yang didalamnya terintegrasi beberapa komponen yaitu teks, animasi, gambar, audio, dan video. Peneliti juga menggunakan alat bantu berupa LCD dalam

pembelajaran untuk mengoptimalkan penggunaan serta membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran tentang bermain drama.

Penggabungan Sintaks metode *role playing* dengan multimedia adalah sebagai berikut.

Tabel 2.1 Penggabungan Sintaks Metode *Role Playing* dengan Multimedia

Sintaks Metode <i>Role Playing</i>	Sintaks Penggunaan Multimedia	Sintaks Metode <i>Role Playing</i> dengan Multimedia
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan. 2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM. 3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang. 4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai. 5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melaksanakan skenario yang sudah dipersiapkan. 6. Setiap siswa duduk di kelompoknya, sambil memperhatikan dan mengamati skenario yang sedang diperagakan. 7. Setelah selesai dipentaskan, setiap siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas. 8. Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. 9. Guru memberikan kesimpulan secara umum. 10. Evaluasi. 11. Penutup. <p>(Suyatno, 2009:123)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkan multimedia 2. Menyajikan media 3. Menutup kembali media 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyusun atau menyiapkan beberapa skenario yang akan ditampilkan. 2. Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok dan memberikan skenario yang telah dipersiapkan pada masing-masing kelompok. 3. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai. Kemudian guru menampilkan multimedia pembelajaran berupa <i>slide powerpoint</i> dan video yang berkaitan dengan materi pembelajaran. 4. Siswa menentukan peran dan berlatih dalam kelompok. 5. Guru memanggil kelompok untuk melaksanakan skenario yang sudah dipersiapkan. 6. Setiap siswa duduk di kelompoknya, sambil memperhatikan dan mengamati skenario yang sedang diperagakan. 7. Setelah selesai dipentaskan, masing-masing kelompok diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas penampilan kelompok lain. 8. Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. 9. Guru memberikan kesimpulan secara umum. 10. Evaluasi dan penutup.

2.2 KAJIAN EMPIRIS

Sampai saat ini, penelitian tindakan kelas tentang keterampilan berbicara banyak dilakukan. Banyaknya penelitian tentang berbicara dapat dijadikan salah satu bukti bahwa keterampilan berbicara di sekolah sangat menarik untuk diteliti. Keterampilan berbicara harus dikuasai setiap orang, karena sangat bermanfaat dalam kehidupan kita sehari-hari. Untuk itu, penelitian tentang berbicara masih menarik untuk diadakan penelitian lebih lanjut. Hal ini terbukti dengan banyaknya penelitian yang telah dilakukan berkenaan dengan topik penelitian tentang peningkatan keterampilan berbicara, khususnya penelitian tentang bermain drama.

Putri (2012) dalam penelitiannya yang berjudul *Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dalam Drama Siswa Kelas V SD Negeri 168 Pekanbaru*. Penelitian ini terdiri atas dua siklus. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan bermain drama dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) pada siswa kelas V. Keterampilan meningkat dari siklus I dengan rata-rata kelas sebesar 67,9 dengan kategori cukup. Siklus II dengan rata-rata kelas sebesar 83,5 dengan kategori baik.

Aqip (2009) dalam penelitiannya yang berjudul *Peningkatan Kemampuan Bermain Drama dengan Metode Role Playing pada Siswa Kelas V SD Negeri Wandan Kemiri Klambu Grobogan*. Penelitian ini terdiri atas dua siklus. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bermain drama dengan menggunakan metode *Role Playing* pada siswa kelas V. Keterampilan

meningkat dari siklus I dengan rata-rata kelas sebesar 63,7 dan termasuk kategori cukup. Siklus II dengan rata-rata kelas sebesar 76,6 dan termasuk kategori baik.

Sholihah (2009) dalam penelitiannya yang berjudul *Peningkatan Kemampuan Bermain Drama dengan Pendekatan Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif*

Menyenangkan Siswa Kelas V MI Assyafiiyah Dukuhdamu Lebaksiu Tegal.

Penelitian ini terdiri atas dua siklus. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bermain drama dengan menggunakan pendekatan pembelajaran aktif kreatif efektif menyenangkan pada siswa kelas V. Keterampilan meningkat dari siklus I dengan rata-rata kelas sebesar 69,18. Siklus II dengan rata-rata kelas sebesar 79,77.

Persamaan penelitian Putri dengan penelitian ini adalah keduanya sama-sama menggunakan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan keterampilan bermain drama. Persamaan yang selanjutnya yaitu pada metode pembelajaran yang digunakan yaitu sama-sama menerapkan *role playing*. Persamaan selanjutnya yaitu keduanya sama-sama melakukan penelitian pada siswa SD kelas V. Adapun yang menjadi pembeda adalah peneliti menggunakan media yaitu multimedia sebagai alat bantu dalam penelitian sedangkan Putri tidak menggunakan media dalam penelitiannya.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Aqip, dapat dilihat beberapa persamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Persamaan pertama yaitu keduanya sama-sama menggunakan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan keterampilan bermain drama. Persamaan yang kedua yaitu pada metode pembelajaran yang digunakan yaitu sama-sama menggunakan metode *role playing*.

Persamaan selanjutnya yaitu keduanya sama-sama melakukan penelitian pada siswa SD kelas V. Adapun yang menjadi pembeda adalah peneliti menggunakan media yaitu multimedia sebagai alat bantu dalam penelitian sedangkan Aqip tidak menggunakan media dalam penelitiannya.

Persamaan penelitian Sholihah dengan penelitian ini adalah keduanya sama-sama menggunakan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan keterampilan bermain drama. Persamaan selanjutnya yaitu keduanya sama-sama melakukan penelitian pada siswa SD/MI kelas V. Adapun yang menjadi pembeda terletak pada metode/pendekatan yang digunakan. Penelitian Sholihah menggunakan pendekatan pembelajaran aktif kreatif efektif menyenangkan sedangkan peneliti menggunakan metode *role playing*. Perbedaan selanjutnya yaitu Sholihah tidak menggunakan media dalam penelitiannya sedangkan peneliti menggunakan multimedia sebagai alat bantu dalam penelitiannya.

Berdasarkan beberapa penelitian tentang peningkatan keterampilan bermain drama, peneliti menggabungkan metode *role playing* dengan multimedia dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara dalam bermain drama pada siswa kelas V SDN Purwoyoso 06. Metode Ini bermanfaat bagi siswa khususnya siswa SD antara lain melibatkan seluruh siswa, dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama, siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan, dan permainan merupakan

pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemecahan masalah yang muncul pada proses pembelajaran dan dapat menjadi pelengkap bagi penelitian-penelitian sebelumnya.

2.3 KERANGKA BERPIKIR

Bermain drama merupakan kegiatan mementaskan lakon atau cerita. Biasanya cerita yang dilakonkan sudah dalam bentuk drama. Guru dan siswa terlebih dahulu harus mempersiapkan naskah atau skenario, pelaku, dan perlengkapan pementasan. Melalui dramatisasi, siswa dilatih untuk mengekspresikan perasaannya dan pikirannya dalam bentuk bahasa lisan.

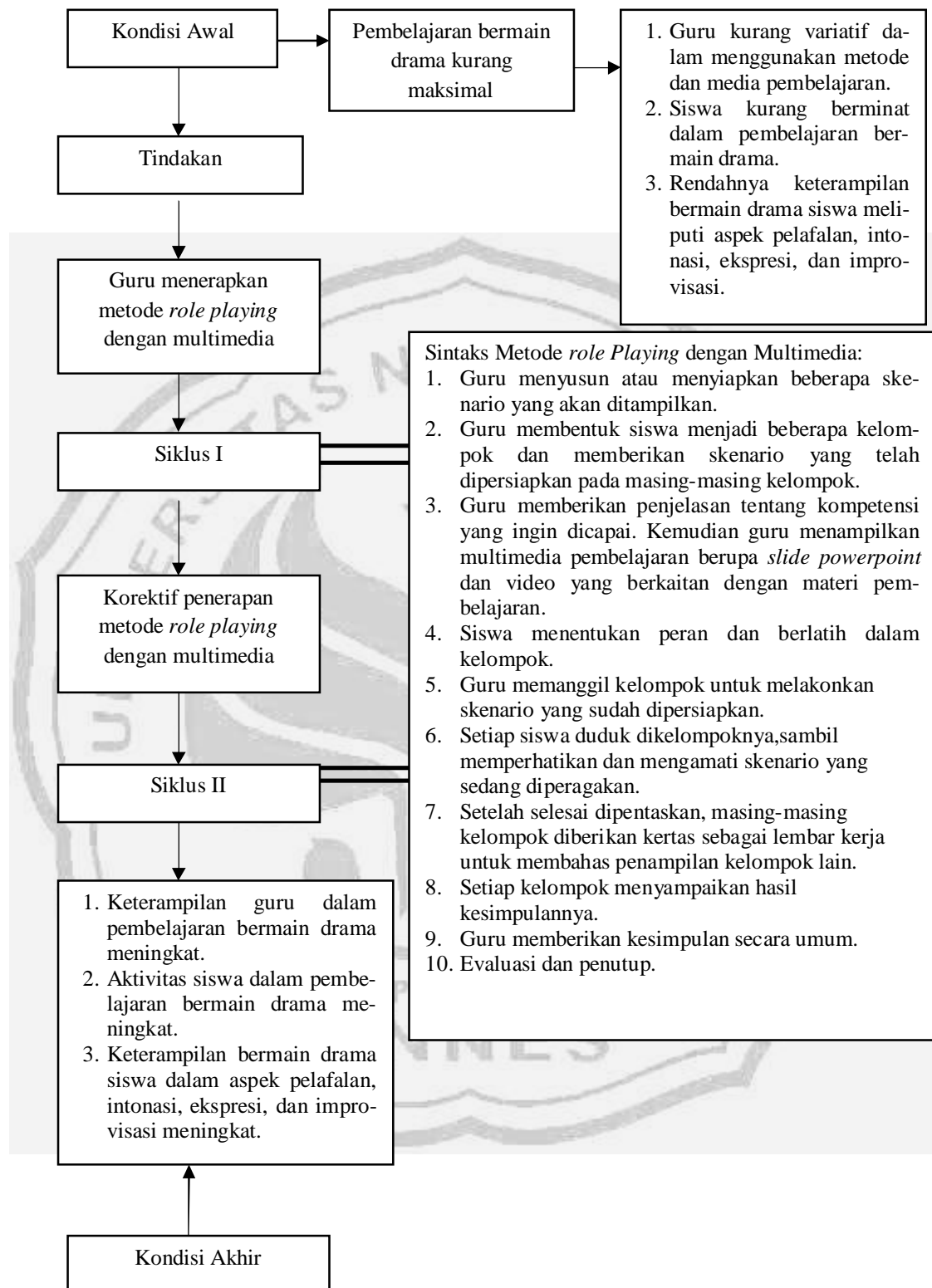
Pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pembelajaran bermain drama pada siswa kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang masih rendah. Hal ini dikarenakan oleh beberapa faktor antara lain adalah faktor guru yang kurang refrensi dalam penguasaan metode pembelajaran bermain drama. Guru belum menggunakan metode maupun pendekatan pembelajaran yang tepat dalam bermain drama. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan tidak disertai adanya praktik dalam bermain drama. Hal tersebut menyebabkan kegiatan pembelajaran bermain drama menjadi monoton dan membosankan. Selain itu, guru belum menggunakan media pembelajaran yang relevan yang dapat menarik minat siswa dalam belajar.

Penerapan metode *role playing* dengan multimedia mengajak siswa untuk dapat mengembangkan imajinasi dan penghayatannya dalam bermain drama. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dapat dilakukan siswa dengan cara

memerankan tokoh-tokoh dalam drama. Dengan metode *role playing*, siswa berkesempatan melakukan, menafsirkan, dan memerankan suatu peranan tertentu. Selain itu, metode *role playing* mempunyai beberapa kelebihan antara lain: (1) siswa melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan; (2) memahami dan menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankan; (3) siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreasi; (4) bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah; (5) kerjasama antarpemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya; (6) siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya; dan (7) bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain. Sedangkan penggunaan multimedia dalam pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan informasi dan mendorong siswa untuk belajar

Oleh karena itu, pembelajaran bermain drama yang berlangsung akan lebih bermakna karena siswa tidak hanya mendengar penjelasan dari guru tetapi siswa juga praktik dalam bermain drama, sehingga keterampilan bermain drama siswa dalam aspek pelafalan, intonasi, ekspresi, dan improvisasi dapat meningkat.

Kerangka berpikir penelitian, dapat ditunjukkan dalam bentuk bagan sebagai berikut:

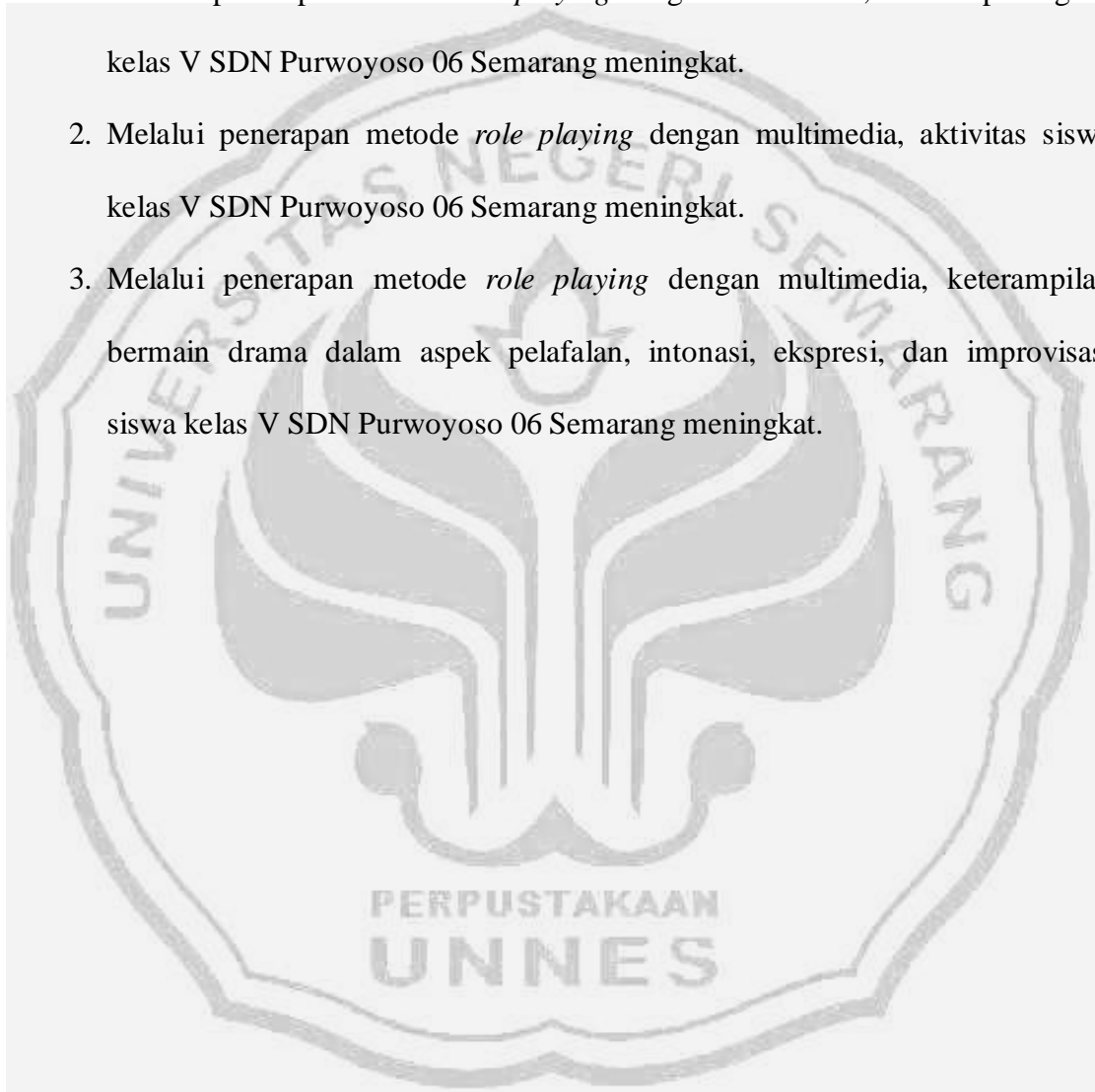


Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian

2.4 HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Melalui penerapan metode *role playing* dengan multimedia, keterampilan guru kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang meningkat.
2. Melalui penerapan metode *role playing* dengan multimedia, aktivitas siswa kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang meningkat.
3. Melalui penerapan metode *role playing* dengan multimedia, keterampilan bermain drama dalam aspek pelafalan, intonasi, ekspresi, dan improvisasi siswa kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang meningkat.



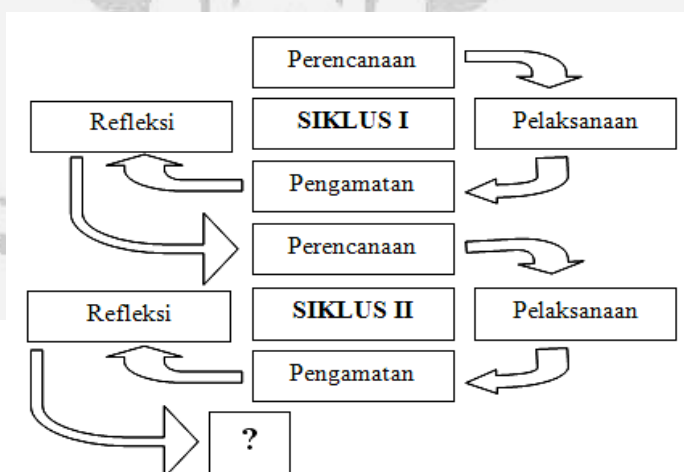
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 RANCANGAN PENELITIAN

Rancangan yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Menurut Suyadi (2011:18), PTK adalah pencermatan dalam bentuk tindakan terhadap kegiatan belajar yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Suyatno (dalam Subyantoro, 2007:6) mendefinisikan PTK sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran dikelas secara profesional.

Arikunto (2009:16) menerangkan bahwa dalam pelaksanaan PTK terdapat empat tahap penting yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tahapan PTK menurut Arikunto digambarkan dalam skema berikut:



Bagan 3.1 Alur PTK (Arikunto, 2009:16)

Rancangan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. PTK (Penelitian Tindakan Kelas) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto, 2010:138).

Dalam pelaksanaan PTK terdapat empat tahapan penting, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Keempatnya harus terencana sebaik mungkin agar pelaksanaan penelitian dapat terlaksana dan mendapat hasil yang sesuai dengan keinginan peneliti. Adapun tahapannya sebagai berikut.

3.1.1 Perencanaan

Menurut Arikunto (2010:138) perencanaan menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan itu dilaksanakan. Dalam tahap perencanaan ini peneliti melakukan kegiatan perencanaan antara lain sebagai berikut.

1. Peneliti bersama tim kolaborasi menelaah materi pembelajaran berbicara dalam bermain drama kelas V semester 2 yang akan dilakukan tindakan penelitian dengan menentukan SK dan KD serta indikator mata pelajaran.
2. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai indikator yang telah ditetapkan.
3. Menyiapkan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian.
4. Menyiapkan lembar observasi dan berbagai instrumen pengumpul data yang akan digunakan dalam penelitian.
5. Menyiapkan alat evaluasi yang berupa soal-soal tes.

3.1.2 Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan implementasi atau penerapan dari rancangan, yaitu mengenakan tindakan di kelas (Arikunto, 2010:139).

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini adalah dengan melaksanakan perencanaan yang telah dibuat, yakni dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan metode *role playing* dengan multimedia. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama dilaksanakan separuh sintaks pembelajaran dan separuh sintaks dilanjutkan pada pertemuan kedua.

3.1.3 Observasi

Observasi adalah pelaksanaan pengamatan oleh pengamat (Arikunto, 2010:139). Observasi merupakan upaya merekam segala peristiwa dan kegiatan yang terjadi selama tindakan perbaikan itu berlangsung dengan atau tanpa alat bantu. Selanjutnya, observasi atau pengamatan sebagai alat penilaian banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang diamati.

Kegiatan observasi dalam penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif untuk mengamati keterampilan guru, aktivitas siswa, dan keterampilan bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia. Lembar observasi keterampilan guru terdiri atas delapan indikator pengamatan. Sedangkan aktivitas siswa terdiri atas tujuh indikator pengamatan. Masing-masing indikator pada keterampilan guru dan aktivitas siswa telah disesuaikan dengan sintaks *role playing* dengan multimedia.

3.1.4 Refleksi

Refleksi upaya untuk mengkaji apa yang telah dan/atau tidak terjadi, apa yang telah dihasilkan atau yang belum berhasil dituntaskan oleh tindakan perbaikan yang telah dilakukan (Subyantoro, 2007:50). Dalam penelitian ini, peneliti mengkaji keterampilan guru, aktivitas siswa, dan keterampilan bermain drama. Peneliti juga mengkaji apakah pembelajaran sudah berjalan efektif dengan mengkaji kekurangan dan membuat daftar permasalahan yang muncul selama pelaksanaan tindakan. Setelah itu, peneliti dan kolaborator membuat perencanaan tindak lanjut untuk siklus berikutnya berdasarkan daftar permasalahan tersebut, dalam rangka perbaikan untuk mencapai indikator yang ditetapkan.

3.2 PERENCANAAN TAHAP PENELITIAN

3.2.1 Siklus I

3.2.1.1 Perencanaan

1. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan materi drama meliputi pengertian drama, jenis-jenis drama, dan unsur-unsur drama.
2. Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran berupa multimedia pembelajaran yang terdiri atas *slide powerpoint* dan video.
3. Mempersiapkan alat evaluasi berupa soal-soal tes.
4. Mempersiapkan alat pengumpul data yaitu lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru, aktivitas siswa dalam pembelajaran, catatan lapangan, dan angket respon siswa.

5. Mempersiapkan lembar penilaian unjuk kerja keterampilan bermain drama.

3.2.1.2 Pelaksanaan Tindakan

1. Pertemuan Pertama

- a. Guru melakukan apersepsi.
- b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa.
- c. Guru memberikan motivasi kepada siswa.
- d. Siswa ditayangkan *slide powerpoint* yang memuat video, teks, animasi, yang berhubungan dengan materi drama.
- e. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang materi tentang meliputi pengertian drama, jenis-jenis drama, dan unsur-unsur drama.
- f. Guru memanggil beberapa siswa untuk maju menjelaskan isi cerita dan karakter tokoh dalam video drama yang baru saja ditampilkan.
- g. Guru membentuk siswa menjadi 8 kelompok, satu kelompok terdiri atas 5 siswa.
- h. Guru membagikan teks drama kepada masing-masing kelompok.
- i. Siswa berkumpul bersama kelompoknya untuk menentukan perannya masing-masing.
- j. Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk menentukan perlengkapan yang akan digunakan untuk pementasan drama pada pertemuan selanjutnya.
- k. Siswa diberi kesempatan untuk berlatih dalam kelompok.

l. Guru mengadakan undian untuk menentukan kelompok yang akan maju sekaligus menentukan pengamat yang ditugasi mengamati pertunjukkan masing-masing kelompok pada pertemuan selanjutnya.

m. Perwakilan kelompok maju menjelaskan hasil diskusi kelompok dalam menentukan perlengkapan yang dibutuhkan dalam bermain drama pada pertemuan selanjutnya.

n. Guru memberikan penguatan dan mengulas materi penting dalam pembelajaran.

o. Guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya hal-hal yang belum dipahami dalam pembelajaran.

p. Siswa bersama guru merefleksi dan menyimpulkan pembelajaran.

q. Guru memberikan umpan balik positif dan tindak lanjut agar siswa berlatih bermain drama bersama kelompoknya di rumah.

2. Pertemuan Kedua

a. Guru melakukan apersepsi.

b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

c. Guru memberikan motivasi kepada siswa.

d. Guru menayakan kesiapan siswa dalam bermain drama.

e. Guru mengecek perlengkapan yang akan digunakan siswa untuk bermain drama.

f. Guru menampilkan multimedia sebagai pengantar untuk memulai pelajaran.

- g. Guru melakukan tanya jawab berkaitan dengan materi yang ditampilkan dalam multimedia.
- h. Masing-masing kelompok mendapat lembar pengamatan untuk mengamati pementasan drama kelompok lain.
- i. Siswa maju memerankan drama bersama kelompoknya.
- j. Kelompok lain menyimak dan melakukan pengamatan pertunjukkan drama.
- k. Siswa mengomentari pertunjukkan masing-masing kelompok.
- l. Setelah seluruh naskah drama selesai dipentaskan, guru mengomentari pertunjukkan drama semua kelompok.
- m. Guru memberikan penguatan dan mengulas materi penting dalam pembelajaran.
- n. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya hal-hal yang belum dipahami dalam pembelajaran.
- o. Siswa bersama guru merefleksi dan menyimpulkan pembelajaran.
- p. Siswa mengerjakan soal evaluasi.
- q. Guru memberikan umpan balik positif dan tindak lanjut.

3.2.1.3 Observasi

1. Melakukan pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia.
2. Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia.

3. Melakukan penilaian keterampilan bermain drama dalam aspek pelafalan, intonasi, ekspresi, dan improvisasi.
4. Mencatat hasil observasi, baik keaktifan siswa secara individual maupun kerjasama siswa dalam kelompok belajar.

3.2.1.4 Refleksi

1. Menganalisis hasil observasi pada siklus I.
2. Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan pada siklus I.
3. Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran pada siklus I.
4. Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus I.
5. Menyusun perencanaan tindak lanjut untuk siklus II.

3.2.2 Siklus II

3.2.2.1 Perencanaan

1. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan materi drama meliputi nama-nama tokoh, karakter tokoh, dan amanat dalam drama.
2. Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran berupa multimedia pembelajaran yang terdiri atas *slide powerpoint* dan video.
3. Mempersiapkan alat evaluasi berupa soal-soal tes.
4. Mempersiapkan alat pengumpul data yaitu lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru, aktivitas siswa dalam pembelajaran, catatan lapangan, dan angket respon siswa.
5. Mempersiapkan lembar penilaian unjuk kerja keterampilan bermain drama untuk mengetahui keterampilan siswa dalam bermain drama.

3.2.2.2 Pelaksanaan Tindakan

1. Pertemuan Pertama

- a. Guru melakukan apersepsi.
- b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa.
- c. Guru memberikan motivasi kepada siswa.
- d. Guru melakukan tanya jawab berkaitan dengan pementasan drama pada pertemuan yang lalu kemudian guru mengomentari dan memberikan masukan.
- e. Siswa ditayangkan multimedia pembelajaran.
- f. Guru menjelaskan materi pembelajaran dan melakukan tanya jawab dengan siswa tentang materi tersebut.
- g. Siswa ditayangkan video drama.
- h. Guru melakukan diskusi klasikal tentang nama tokoh, amanat, dan karakter tokoh dalam video tersebut.
- i. Guru membentuk siswa menjadi 8 kelompok, masing-masing kelompok terdiri atas 5-6 siswa.
- j. Guru membagikan teks drama kepada masing-masing kelompok.
- k. Siswa berkumpul bersama kelompoknya untuk menentukan perannya masing-masing.
- l. Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk menentukan perlengkapan apa saja yang akan digunakan untuk pementasan drama pada pertemuan selanjutnya.

- m. Siswa diberi kesempatan untuk menghafalkan teks drama dan berlatih dalam kelompok.
- n. Siswa dengan bimbingan guru berlatih pelafalan, intonasi, ekspresi, dan improvisasi dalam bermain drama.
- o. Guru mengadakan undian untuk menentukan kelompok yang akan maju sekaligus menentukan pengamat yang ditugasi mengamati pertunjukkan masing-masing kelompok pada pertemuan selanjutnya.
- p. Salah satu kelompok maju berlatih drama di depan kelas.
- q. Siswa dan guru mengomentari penampilan drama kelompok yang baru saja maju.
- r. Guru memberikan *rewards* kepada siswa.
- s. Guru memberikan penguatan dan mengulas materi penting dalam pembelajaran.
- t. Guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya hal-hal yang belum dipahami dalam pembelajaran.
- u. Siswa bersama guru merefleksi dan menyimpulkan pembelajaran.
- v. Guru memberikan umpan balik positif dan tindak lanjut agar siswa berlatih bermain drama bersama kelompoknya di rumah.

2. Pertemuan Kedua

- a. Guru melakukan apersepsi.
- b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- c. Guru memberikan motivasi kepada siswa.
- d. Guru menayakan kesiapan siswa dalam bermain drama.

- e. Guru mengecek perlengkapan yang akan digunakan siswa untuk bermain drama.
- f. Guru menampilkan multimedia sebagai pengantar untuk memulai pelajaran.
- g. Masing-masing kelompok mendapatkan lembar pengamatan untuk mengamati pementasan drama kelompok lain.
- h. Siswa maju memerankan drama bersama kelompoknya.
- i. Kelompok lain menyimak dan melakukan pengamatan pertunjukan drama.
- j. Kelompok pengomentor, mengomentari pertunjukan kelompok yang baru saja maju.
- k. Setelah seluruh naskah drama selesai dipentaskan, guru mengomentari pertunjukan drama semua kelompok.
- l. Guru memberikan *rewards* kepada kelompok terbaik, pemeran putra terbaik, dan pemeran putri terbaik.
- m. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya hal-hal yang belum dipahami dalam pembelajaran.
- n. Siswa bersama guru merefleksi dan menyimpulkan pembelajaran.
- o. Siswa mengerjakan soal evaluasi.
- p. Guru memberikan umpan balik positif dan tindak lanjut.

3.2.2.3 Observasi

1. Melakukan pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia.

2. Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia.
3. Melakukan penilaian keterampilan bermain drama dalam aspek pelafalan, intonasi, ekspresi, dan improvisasi.
4. Mencatat hasil observasi, baik keaktifan siswa secara individual maupun kerjasama siswa dalam kelompok belajar.

3.2.2.4 Refleksi

1. Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan pada siklus II.
2. Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran pada siklus II.
3. Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus II.
4. Menyusun perencanaan tindak lanjut untuk siklus III (apabila diperlukan).

3.3 SUBJEK PENELITIAN

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN Purwoyoso 06 Kecamatan Ngaliyan kota Semarang dengan subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas V sebanyak 41 siswa yang terdiri atas 19 siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan.

3.4 VARIABEL PENELITIAN

Hadi (dalam Arikunto, 2010:159) mendefinisikan variabel sebagai gejala yang bervariasi. Gejala adalah objek penelitian, sehingga variabel adalah objek penelitian yang bervariasi.

Dalam penelitian ini terdapat beberapa variabel yang saling mempengaruhi. Variabel yang diselidiki dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Keterampilan guru dalam pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia pada siswa kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang.
2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia pada siswa kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang.
3. Keterampilan bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia pada siswa kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang.

3.5 DATA DAN CARA PENGUMPULAN DATA

3.5.1 Sumber data

Sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana dapat diperoleh (Arikunto, 2010:172). Dalam penelitian ini sumber data diperoleh dari berbagai sumber yaitu sebagai berikut.

3.5.1.1 Siswa

Sumber data siswa diperoleh dari hasil observasi yang diperoleh secara sistematis selama pelaksanaan siklus pertama sampai siklus kedua, hasil evaluasi, dan hasil wawancara guru pengamat (observer).

3.5.1.2 Guru

Sumber data guru berasal dari lembar observasi keterampilan guru dalam pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia.

3.5.1.3 Data dokumen

Sumber data dokumen berupa data awal hasil tes sebelum dilakukan tindakan dan hasil tes setelah dilakukan tindakan. Data dokumen ini didukung oleh foto atau video sebagai bukti bahwa penelitian sudah dilaksanakan.

3.5.1.4 Catatan lapangan

Sumber *data* yang berupa catatan lapangan berasal dari catatan selama proses pembelajaran berupa data keterampilan guru, aktivitas siswa, dan keterampilan bermain drama pada siklus 1 maupun siklus 2.

3.5.1.5 Angket

Sumber data yang berupa angket respon siswa berasal dari apa yang dirasakan siswa selama mengikuti pembelajaran angket berupa jawaban ya atau tidak yang diisi oleh siswa setelah pembelajaran selesai.

3.5.2 Jenis Data

3.5.2.1 Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa nilai hasil belajar siswa yang dapat dianalisis secara deskriptif (Arikunto, 2009:131). Dalam penelitian ini data kuantitatif diwujudkan dengan hasil belajar kognitif selama mengikuti pembelajaran bermain drama melalui metode *role playing* dengan multimedia.

3.5.2.2 Data kualitatif

Data kualitatif yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang ekspresi siswa tentang tingkat pemahaman terhadap suatu mata pelajaran (kognitif), pandangan siswa tentang metode belajar yang baru (afektif), aktivitas siswa mengikuti pelajaran, perhatian, antusias dalam belajar, kepercayaan diri, motivasi belajar dan sejenisnya (Arikunto, 2009:131).

Dalam penelitian ini, data kualitatif diperoleh dari analisis hasil observasi dengan instrumen penelitian berupa lembar pengamatan keterampilan guru, aktivitas siswa, keterampilan bermain drama, angket, serta catatan lapangan dengan menerapkan metode *role playing* dengan multimedia.

3.5.3 Teknik Pengumpulan Data

3.5.3.1 Teknik Tes

Menurut Arikunto (2010:193) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok.

Wahyuni dan Ibrahim (2012:11) menjelaskan tes adalah suatu cara untuk mengadakan evaluasi yang berbentuk tugas atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh peserta tes (perorangan atau kelompok) sehingga menghasilkan skor tentang prestasi atau tingkah laku peserta tes, yang dibandingkan dengan nilai standar tertentu yang telah ditetapkan.

Metode tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian prestasi belajar. Tes diberikan kepada siswa secara individu

untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa. Tes ini dilaksanakan pada akhir pembelajaran siklus I dan siklus II. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis. Tes tertulis yang digunakan adalah soal-soal pilihan ganda.

3.5.3.2 Teknik Nontes

Teknik nontes dilakukan dengan cara observasi menggunakan alat pengumpulan data berupa observasi, catatan lapangan, dokumentasi, dan angket.

1. Observasi

Menurut Keraf (2004:183) observasi adalah pengamatan langsung terhadap suatu obyek yang akan diteliti. Observasi bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang tepat mengenai obyek penelitian.

Metode observasi dalam penelitian ini berisi catatan yang menggambarkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan keterampilan bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia.

2. Catatan lapangan

Wiriaatmaja (2009:125) menyatakan bahwa salah satu sumber informasi penting dalam penelitian tindakan kelas adalah catatan lapangan (*fields notes*) yang dibuat oleh peneliti/mitra peneliti yang melakukan pengamatan atau observasi. Berbagai aspek dalam pembelajaran di kelas, suasana kelas, pengelolaan kelas, hubungan interaksi guru dengan siswa, interaksi siswa dengan siswa, iklim sekolah, maupun aspek-aspek lain dalam pembelajaran semuanya dapat dibaca kembali dari catatan lapangan.

Catatan lapangan digunakan untuk mencatat segala peristiwa penting yang terjadi sehubungan dengan tindakan yang dilakukan oleh guru pada saat

pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia. Catatan lapangan berguna untuk mengetahui kegiatan selama proses pembelajaran bermain drama pada siklus I dan II yang belum tercantumkan dalam alat pengumpulan data yang lain.

3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, ceritera, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa, dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar dan film (Sugiyono, 2009:329).

Dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi. Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa data awal hasil evaluasi kemampuan siswa, foto, dan video yang diambil saat penelitian berlangsung.

4. Angket (Kuesioner)

Angket atau kuesioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden). Instrumen atau alat pengumpulan datanya juga disebut angket sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh responden (Sukmadinata, 2009:219). Menurut Keraf (2004:161) data yang

diperoleh dari angket cukup banyak dibandingkan wawancara dan tersebar secara merata dalam wilayah yang akan diselidiki.

Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang respon siswa mengenai pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia.

3.6 TEKNIK ANALISIS DATA

Pada penelitian ini, data dianalisis dengan teknik analisis data secara kuantitatif dan kualitatif. Data tes dianalisis dengan teknik kuantitatif, sedangkan data nontes dianalisis dengan teknik kualitatif.

3.6.1 Kuantitatif

Data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif, dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan mean atau rerata. Adapun penyajian data kuantitatif dipaparkan dalam bentuk persentase.

Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.

1. Menentukan skor berdasarkan proporsi

Menggunakan rumus:

$$\text{Skor} = \frac{B}{S_t} \times 100 \text{ (rumus bila menggunakan skala 0-100)}$$

Keterangan:

B = banyaknya butir yang dijawab benar (dalam bentuk pilihan ganda) atau jumlah skor jawaban benar pada tiap butir/ item soal pada tes bentuk penguraian).

S_t = skor teoritis (Poerwanti, 2008:6.15)

2. Mencari nilai rerata (mean)

Aqib (2010:40), menyatakan bahwa untuk mencari nilai rata-rata satu kelas, yaitu dengan rumus sebagai berikut.

$$x = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan :

x = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa

3. Menentukan ketuntasan klasikal

Aqib (2010:41), menyatakan bahwa untuk mengetahui persentase ketuntasan belajar klasikal, menggunakan rumus sebagai berikut.

$$p = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Hasil penghitungan dikonsultasikan dengan kriteria ketuntasan belajar siswa yang dikelompokkan ke dalam dua kategori tuntas dan tidak tuntas, dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 3.1 Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa Individual

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi
≥ 65	Tuntas
< 65	Tidak Tuntas

(KKM mata pelajaran bahasa Indonesia SDN Purwoyoso 06 Semarang)

Hasil perhitungan tersebut dapat pula dikonsultasikan dengan tabel kriteria penilaian kualitatif yang dikelompokkan dalam empat kategori yaitu sangat baik, baik, cukup, dan kurang sebagai berikut.

Tabel 3.2 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa dalam Persen (%)

Pencapaian Tujuan Pembelajaran	Kualifikasi	Tingkat Keberhasilan Pembelajaran
85-100%	Sangat Baik (SB)	Berhasil
65-84%	Baik (B)	Berhasil
55-64%	Cukup (C)	Tidak Berhasil
0-54%	Kurang (K)	Tidak Berhasil

(Aqib, dkk., 2008:161)

3.6.2 Kualitatif

Data kualitatif berupa data lembar hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan penilaian unjuk kerja siswa dalam bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia, serta hasil catatan lapangan dan angket yang dianalisis dengan analisis deskriptif kualitatif. Data

kualitatif dipaparkan dalam kalimat yang dipisah-pisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan.

Data kualitatif ini diperoleh dari pengolahan data yang didapat dari instrumen pengamatan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan lembar penilaian unjuk kerja siswa dalam bermain drama. Poerwanti dkk (2008:6.9), menjelaskan dalam bentuk contoh instrumen untuk mengukur minat peserta didik yang telah berhasil dibuat adalah 10 butir. Jika rentangan yang dipakai adalah 1-5 maka skor terendah adalah 10 dan skor tertinggi adalah 50. Dengan demikian mediannya adalah $(10 + 50)/2$ yaitu sebesar 30. Jika dibagi menjadi 4 kategori maka skala 10-20 termasuk kurang aktif, 21-30 cukup aktif, 31-40 aktif dan skala 41-50 sangat aktif.

Maka dari contoh tersebut untuk menentukan skor dalam 4 kategori, langkah-langkah yang ditempuh yaitu:

- a) menentukan skor maksimal dan skor minimal;
- b) menentukan median;

$$Me = \frac{\text{nilai terendah} + \text{nilai tertinggi}}{2}$$

- c) menentukan rentan skor.

Jika:

M = nilai maksimal

K = nilai minimal

Q1 = kuartil 1

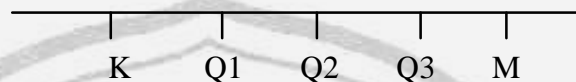
Q2 = kuartil 2

Q3 = kuartil 3

$$Q1 = \frac{K+Me}{2}$$

$$Q2 = Me$$

$$Q3 = \frac{Me+M}{2}$$



Maka didapatkan kategori kriteria ketuntasan sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kategori Kriteria Ketuntasan

Kriteria ketuntasan	Kategori
$Q3 \leq \text{skor} \leq M$	Sangat baik
$Q2 \leq \text{skor} < Q3$	Baik
$Q1 \leq \text{skor} < Q2$	Cukup
$K \leq \text{skor} < Q1$	Kurang

Berdasarkan kriteria ketuntasan tersebut, maka diperoleh kriteria penilaian keterampilan guru, aktivitas siswa, dan tes unjuk kerja bermain drama. Deskripsi kualitatif aktivitas siswa dan tes unjuk kerja disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 3.4 Deskripsi Kualitatif Keterampilan Guru, Aktivitas Siswa, dan Keterampilan Bermain Drama Siswa

Rata-rata skor per indikator	Keterampilan Guru	Aktivitas Siswa	Keterampilan Bermain Drama	Kategori
$3 \leq \text{rata-rata skor} \leq 4$	$24 \leq \text{skor} \leq 32$	$21 \leq \text{skor} \leq 28$	$12 \leq \text{skor} \leq 16$	Sangat baik (A)
$2 \leq \text{rata-rata skor} < 3$	$16 \leq \text{skor} < 24$	$14 \leq \text{skor} < 21$	$8 \leq \text{skor} < 12$	Baik (B)
$1 \leq \text{rata-rata skor} < 2$	$8 \leq \text{skor} < 16$	$7 \leq \text{skor} < 14$	$4 \leq \text{skor} < 8$	Cukup (C)
$0 \leq \text{rata-rata skor} < 1$	$0 \leq \text{skor} < 8$	$0 \leq \text{skor} < 7$	$0 \leq \text{skor} < 4$	Kurang (D)

3.7 INDIKATOR KEBERHASILAN

Metode *role playing* dengan multimedia dapat meningkatkan keterampilan bermain drama pada siswa kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang dengan indikator sebagai berikut.

1. Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia meningkat dengan kategori sekurang-kurangnya baik ($16 \leq \text{skor} < 24$).
2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia meningkat dengan kategori sekurang-kurangnya baik ($14 \leq \text{skor} < 21$).
3. Keterampilan bermain drama siswa menggunakan metode *role playing* dengan multimedia meningkat dengan kategori sekurang-kurangnya baik ($8 \leq \text{skor} < 12$) serta mengalami ketuntasan belajar individual ≥ 65 dan ketuntasan belajar klasikal sebesar 75%..

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian melalui metode *role playing* dengan multimedia diperoleh dari observasi pada saat pembelajaran dan evaluasi yang dilaksanakan disetiap akhir pertemuan pada setiap siklus untuk melihat dan mengukur keterampilan bermain drama siswa. Data kualitatif yang diperoleh berupa hasil observasi pada saat berlangsungnya pembelajaran yang berupa keterampilan guru dan aktivitas siswa yang disajikan dalam bentuk data kualitatif dan deskriptif. Hasil tes yang diperoleh di setiap evaluasi berupa data kuantitatif.

Metode *role playing* dengan multimedia yang digunakan peneliti terbukti dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan keterampilan bermain drama siswa kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang. Hal tersebut terlihat dari hasil observasi proses pembelajaran. Observasi dilakukan pada keterampilan guru, aktivitas siswa, dan keterampilan siswa dalam bermain drama.

Penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan.

Pada penelitian ini, pengamatan dilakukan terhadap guru dan seluruh siswa kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang. Jumlah siswa yang diamati adalah 41 siswa yang terdiri atas 19 siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan. Peneliti bekerjasama dengan guru kelas V SDN Purwoyoso 06, yaitu bapak Sutardi, S.Pd.

sebagai kolaborator yang membantu selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Selain itu, peneliti dibantu oleh tiga observer untuk mengamati aktivitas siswa, keterampilan bermain drama, dan catatan lapangan. Berikut adalah paparan hasil penelitian yang diperoleh, meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan keterampilan bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia di kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang.

4.1.1 Hasil Penelitian Siklus I

Penelitian siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan, pertemuan pertama yaitu pada hari Sabtu tanggal 16 Februari 2013 dan pertemuan kedua pada hari Selasa tanggal 19 Februari 2013 dengan alokasi waktu 2x35 menit untuk setiap pertemuan. Pembelajaran yang dilaksanakan pada penelitian siklus I pertemuan pertama yaitu pembagian skenario drama, menentukan peran pemain dalam teks drama yang berjudul: Berbagi; Pedagang Kaya dan Miskin; Peristiwa Rengasdengklok; dan Cinderella, serta siswa berlatih drama dalam kelompok. Sedangkan pembelajaran pada pertemuan kedua yaitu dilaksanakannya pementasan drama untuk semua kelompok. Berikut ini adalah uraian pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan.

4.1.1.1 Hasil Keterampilan Guru

Berdasarkan kegiatan observasi keterampilan guru yang telah dilakukan selama proses pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia pada siklus I diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4.1 Hasil Keterampilan Guru Siklus I

No.	Indikator yang diamati	Tingkat Kemampuan					Jumlah	Kategori
		0	1	2	3	4		
1.	Melaksanakan prapembelajaran				√		3	A
2.	Melaksanakan apersepsi				√		3	A
3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran				√		3	A
4.	Menggunakan multimedia pembelajaran				√		3	A
5.	Membimbing siswa dalam berdiskusi dan berlatih drama				√		3	A
6.	Mengelola kelas saat pementasan drama			√			2	B
7.	Memberikan penguatan terhadap penampilan drama			√			2	B
8.	Menyimpulkan materi dan melakukan evaluasi				√		3	A
Jumlah skor							22	
Persentase Keberhasilan							68,75%	
Kategori							Baik	

Keterangan: $24 \leq \text{skor} \leq 32$ (Sangat Baik); $16 \leq \text{skor} < 24$ (Baik); $8 \leq \text{skor} < 16$ (Cukup); $0 \leq \text{skor} < 8$ (Kurang)

Indikator keterampilan guru yang diamati pada siklus I pertemuan 1 yaitu aspek melaksanakan prapembelajaran, melaksanakan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran, menggunakan multimedia pembelajaran, dan membimbing siswa dalam berdiskusi dan berlatih drama. Sedangkan pada pertemuan ke-2 indikator keterampilan guru yang diamati yaitu membimbing siswa mementaskan drama dan mengomentari pementasan drama, memberikan penguatan terhadap penampilan drama, serta menyimpulkan materi dan melakukan evaluasi.

Berdasarkan hasil observasi keterampilan guru siklus I, pada indikator melaksanakan prapembelajaran, guru memperoleh skor 3. Ini berarti bahwa guru telah mengondisikan siswa di tempat duduk masing-masing, melakukan salam, presensi, dan menyiapkan skenario drama. Namun, guru belum menyiapkan sumber belajar. Pada aspek pertama ini, guru mendapatkan kategori A.

Pada indikator melaksanakan apersepsi, guru memperoleh skor 3. Hal ini menunjukkan bahwa guru dalam melakukan apersepsi telah sesuai dengan materi, mampu menarik perhatian siswa, dan menyampaikannya dengan bahasa yang jelas, tetapi guru belum memberikan motivasi kepada siswa untuk mengikuti pembelajaran. Pada aspek kedua, guru mendapatkan kategori A.

Untuk indikator menyampaikan tujuan pembelajaran guru memperoleh skor 3. Hal ini berarti bahwa guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran telah sesuai dengan indikator dan menyampaikannya dengan kalimat yang mudah dipahami siswa. Namun, guru belum menuliskan tujuan pembelajaran di papan tulis. Sehingga siswa belum mengetahui kompetensi apa yang hendak dicapai pada pembelajaran tersebut. Pada aspek ketiga, guru mendapatkan kategori A.

Pada indikator menggunakan multimedia pembelajaran, guru memperoleh skor 3. Multimedia yang ditampilkan guru sudah sesuai dengan indikator dan mampu menarik perhatian siswa. Namun, guru belum melibatkan siswa saat menggunakan multimedia pembelajaran. Pada aspek keempat, guru mendapatkan kategori A.

Ketika guru membimbing siswa dalam berdiskusi dan berlatih drama, guru memperoleh skor 3. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah mengatur tempat

duduk sesuai dengan kelompok dan berkeliling membimbing diskusi siswa, dan menanyakan kesulitan siswa saat berdiskusi. Guru belum maksimal dalam membimbing siswa saat berlatih drama dalam kelompoknya. Pada aspek kelima, guru mendapatkan kategori A.

Ketika siswa melakukan pementasan drama dan mengomentari pementasan drama kelompok lain, guru melakukan pengelolaan kelas. Pada indikator mengelola kelas saat pementasan drama guru memperoleh skor 2. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah memanggil kelompok yang akan mementaskan drama sesuai dengan nomor undian dan mengecek perlengkapan pementasan drama. Guru belum mengondisikan penonton agar fokus memperhatikan pementasan drama dan memberikan bimbingan kepada kelompok pengomentar. Hal ini menyebabkan suasana pementasan drama menjadi kurang kondusif, karena siswa yang menjadi penonton ramai dan mengganggu siswa yang sedang mementaskan drama. Selain itu, siswa yang berlaku menjadi kelompok pengomentar juga masih bingung akan tugasnya karena tidak memperoleh bimbingan dari guru. Pada aspek keenam, guru mendapatkan kategori B.

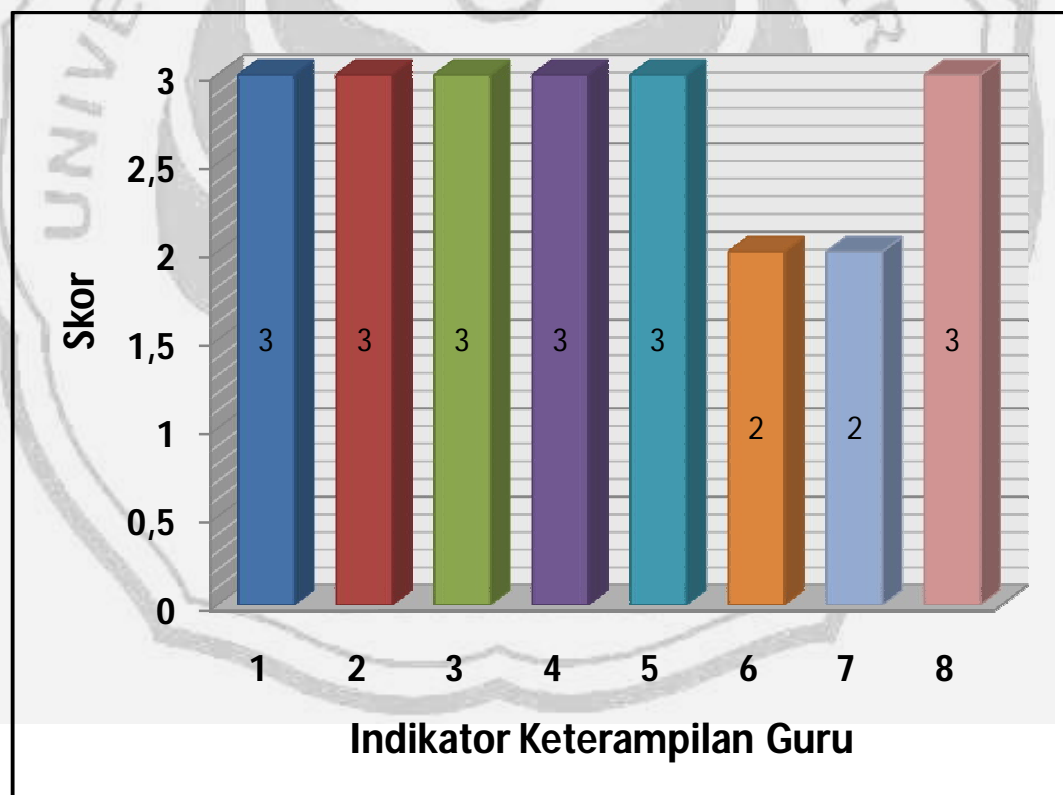
Setelah siswa mementaskan drama, guru juga memberikan penguatan terhadap penampilan drama. Pada indikator ini, guru memperoleh skor 2 karena guru hanya memberikan penguatan secara lisan dan tepuk tangan. Guru belum memberikan penguatan berupa simbol/hadiah kepada siswa. Pada aspek ketujuh, guru mendapatkan kategori B.

Untuk aspek terakhir yaitu menyimpulkan materi dan melakukan evaluasi guru memperoleh skor 3. Guru telah membimbing siswa menyimpulkan

materi pembelajaran, memberikan evaluasi, dan memberikan kesempatan kepada siswa yang belum jelas untuk bertanya. Namun guru belum memberikan umpan balik kepada siswa. Pada aspek kedelapan, guru mendapatkan kategori A.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa presentase keberhasilan keterampilan guru mencapai 65,63% dengan skor yang diperoleh sebanyak 21 dengan kategori baik.

Keterampilan guru tersebut dapat disajikan dalam bentuk diagram seperti berikut:



Gambar 4.1 Diagram Keterampilan Guru Siklus I

4.1.1.2 Hasil Aktivitas Siswa

Berdasarkan kegiatan observasi aktivitas siswa yang telah dilakukan selama proses pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia pada siklus I diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4.2 Hasil Aktivitas Siswa Siklus I

No.	Indikator yang diamati	Jumlah siswa yang mendapatkan skor					Jumlah skor	Rata-rata	%	Kategori
		0	1	2	3	4				
1.	Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran	0	0	3	8	0	120	2,93	73%	B
2.	Menyimak dan menyerap informasi melalui multimedia pembelajaran	0	2	16	23	0	103	2,51	63%	B
3.	Berdiskusi dalam kelompok	0	3	23	12	3	97	2,37	59%	B
4.	Berlatih drama dalam kelompok	0	0	3	38	0	120	2,93	73%	B
5.	Mementaskan drama bersama kelompok	0	0	3	34	4	124	3,02	76%	A
6.	Mengamati pementasan drama kelompok lain	0	0	14	24	3	112	2,73	68%	B
7.	Menyimpulkan materi dan mengerjakan evaluasi	0	0	18	20	3	108	2,63	66%	B
Rerata skor								19,12		
Persentase Keberhasilan								68,29%		
Kategori								Baik		

Keterangan: $21 \leq \text{skor} \leq 28$ (Sangat Baik); $14 \leq \text{skor} < 21$ (Baik); $7 \leq \text{skor} < 14$ (Cukup); $0 \leq \text{skor} < 7$ (Kurang)

Indikator aktivitas siswa yang diamati pada siklus I pertemuan 1 yaitu aspek kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran, menyimak dan menyerap informasi melalui multimedia pembelajaran, berdiskusi dalam kelompok, dan

berlatih drama dalam kelompok. Sedangkan pada pertemuan ke-2 indikator aktivitas siswa yang diamati yaitu mementaskan drama bersama kelompok, mengamati pementasan drama kelompok lain, serta menyimpulkan materi dan mengerjakan evaluasi.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa siklus I, pada indikator kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran, 3 siswa telah hadir tepat waktu dan tertib di tempat duduk masing-masing. Sedangkan 38 siswa telah hadir tepat waktu, tertib di tempat duduk masing-masing, dan menyiapkan alat tulis yang akan digunakan untuk belajar seperti bolpoin, pensil, penggaris, dan buku tulis. Namun siswa belum menyiapkan buku sumber/buku paket yang akan digunakan untuk belajar. Indikator kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran memperoleh rata-rata skor 2,93 dengan kategori baik (B). Oleh karena itu, dapat dijadikan acuan atau pertimbangan pada siklus berikutnya.

Pada indikator menyimak dan menyerap informasi melalui multimedia pembelajaran, 2 siswa sudah duduk tegak tetapi belum menyimak multimedia pembelajaran. 16 siswa duduk tegak dan fokus menyimak multimedia yang ditampilkan. Sedangkan 23 siswa lainnya duduk tegak, fokus menyimak multimedia, dan mencatat materi yang diperoleh saat multimedia ditampilkan. Pada siklus I, siswa belum aktif dalam mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Sehingga pada indikator menyimak dan menyerap informasi melalui multimedia pembelajaran memperoleh rata-rata skor 2,51 dengan kategori baik (B). Oleh karena itu, dapat dijadikan acuan atau pertimbangan pada siklus berikutnya.

Untuk indikator berdiskusi dalam kelompok, 3 siswa sudah mengikuti petunjuk yang diberikan guru dalam berdiskusi. 23 siswa mengikuti petunjuk yang diberikan guru dan duduk sesuai dengan kelompoknya. Terdapat 12 siswa yang sudah mengikuti petunjuk guru, duduk bersama kelompoknya, dan ikut berdiskusi dalam menentukan peran pemain. Sedangkan 3 siswa sudah mengikuti petunjuk guru, duduk bersama kelompoknya, dan ikut berdiskusi dalam menentukan peran dan perlengkapan yang digunakan dalam bermain drama. Indikator berdiskusi dalam kelompok memperoleh rata-rata skor 2,37 dengan kategori baik (B). Oleh karena itu, dapat dijadikan acuan atau pertimbangan pada siklus berikutnya.

Dilihat dari aspek berlatih drama dalam kelompok, 3 siswa sudah berkumpul dengan kelompoknya dan berlatih drama sesuai dengan peran yang diperoleh. 38 siswa sudah berkumpul sesuai kelompok, berlatih drama sesuai dengan peran yang diperoleh, dan bekerjasama dengan anggota kelompok dalam berlatih. Namun mereka belum berperan aktif dalam berlatih drama. Mereka masih bermalasan dalam berlatih drama bersama kelompok. Sehingga indikator berlatih drama dalam kelompok memperoleh rata-rata skor 2,93 dengan kategori baik (B). Oleh karena itu, dapat dijadikan acuan atau pertimbangan pada siklus berikutnya.

Indikator berikutnya adalah memantaskan drama bersama kelompok. Sebagian besar siswa sudah berani maju dalam memantaskan drama bersama kelompoknya. 3 siswa sudah berani maju dan tidak malu-malu melakukan dialog dalam pementasan drama. 34 siswa berani maju, tidak malu-malu melakukan

dialog dalam pementasan drama, dan menghayati tokoh yang diperankan. Sedangkan 4 siswa lainnya sudah berani maju mementaskan drama, tidak malu-malu melakukan dialog, menghayati tokoh drama yang diperankan, dan bekerjasama dengan anggota kelompok saat pementasan drama. Indikator mementaskan drama bersama kelompok memperoleh rata-rata skor 3,02 dengan kategori sangat baik (A). Oleh karena itu, dapat dijadikan acuan atau pertimbangan pada siklus berikutnya.

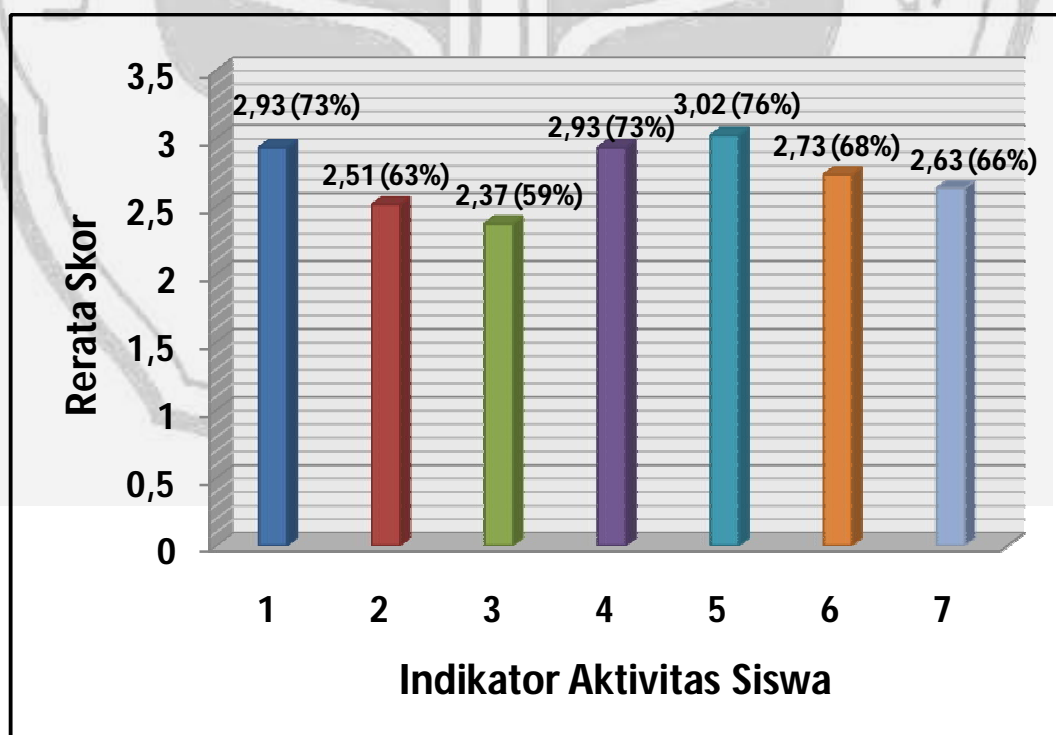
Pada saat mengamati pementasan drama kelompok lain siswa diberi lembar pengamatan pementasan drama. Pada indikator ini, 14 siswa duduk di kelompoknya masing-masing dan fokus memperhatikan pementasan drama kelompok lain. 24 siswa duduk di kelompok masing-masing, fokus memperhatikan pementasan drama kelompok lain, dan ikut memberikan pendapat dalam mengerjakan lembar pengamatan pementasan drama. Sedangkan 3 siswa lainnya duduk di kelompok masing-masing, fokus memperhatikan pementasan drama kelompok lain, ikut memberikan pendapat dalam mengerjakan lembar pengamatan pementasan drama, dan maju mengomentari pementasan drama kelompok lain. Berdasarkan kondisi tersebut, maka indikator mengamati pementasan drama kelompok lain memperoleh rata-rata skor 2,73 dengan kategori baik (B). Oleh karena itu, dapat dijadikan acuan atau pertimbangan pada siklus berikutnya.

Indikator yang terakhir adalah menyimpulkan materi dan mengerjakan evaluasi. Terdapat 18 siswa yang ikut menyimpulkan materi dan mengerjakan evaluasi namun belum tepat waktu dalam mengumpulkannya. 20 siswa ikut

menyimpulkan materi dan mengerjakan evaluasi dengan tepat waktu. Sedangkan hanya 3 siswa yang ikut menyimpulkan materi, mengerjakan evaluasi dengan tepat waktu, dan berani mengemukakan hasil kesimpulan. Sehingga indikator menyimpulkan materi dan mengerjakan evaluasi memperoleh rata-rata skor 2,63 dengan kategori baik (B). Oleh karena itu, dapat dijadikan acuan atau pertimbangan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan data hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia pada siklus I memperoleh rerata skor 19,12 dengan kategori baik dan persentase yang diperoleh sebesar 68,29%.

Aktivitas siswa tersebut dapat disajikan dalam bentuk diagram seperti berikut:



Gambar 4.2 Diagram Aktivitas Siswa Siklus I

4.1.1.3 Hasil Keterampilan Bermain Drama

4.1.1.3.1 Deskripsi Keterampilan Bermain Drama

Hasil observasi keterampilan bermain drama pada siklus I dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4.3 Hasil Keterampilan Bermain Drama Siklus I

No.	Aspek yang diamati	Jumlah siswa yang mendapat skor					Jumlah Skor	Rata-rata	%	Kategori
		0	1	2	3	4				
1.	Pelafalan	0	3	17	20	1	101	2,46	62%	B
2.	Intonasi	0	11	23	7	0	78	1,90	48%	C
3.	Ekspresi	0	17	20	3	1	70	1,71	43%	C
4.	Improvisasi	6	19	12	4	0	55	1,34	34%	C
Rerata skor								7,41		
Persentase Keberhasilan								46,34%		
Kategori								Cukup		

Keterangan: $12 \leq \text{skor} \leq 16$ (Sangat Baik); $8 \leq \text{skor} < 12$ (Baik); $4 \leq \text{skor} < 8$ (Cukup); $0 \leq \text{skor} < 4$ (Kurang)

Berdasarkan hasil observasi keterampilan bermain drama siswa siklus I, pada aspek pelafalan terdapat 3 siswa berbicara dengan lafal yang tersendat-sendat dan mengucapkan dengan suara yang pelan. 17 siswa berbicara dengan lafal yang tersendat-sendat namun mengucapkan dengan suara yang keras. 20 siswa berbicara dengan lafal yang jelas dan suara yang keras, tetapi masih ada beberapa kata yang salah ucap. Sedangkan hanya terdapat 1 siswa yang berbicara dengan lafal yang jelas, suara yang keras, dan tidak ada kata yang salah ucap. Aspek pelafalan memperoleh rata-rata skor 2,46 dan masuk dalam kategori penilaian baik (B). Oleh karena itu, dapat dijadikan acuan atau pertimbangan pada siklus berikutnya.

Pada aspek intonasi, diperoleh data 11 siswa menggunakan intonasi dengan nada naik atau nada menurun saja dalam berdialog. 23 siswa menggunakan intonasi nada naik, nada menurun dan nada datar dalam melakukan dialog. 7 siswa menggunakan nada naik, menurun, datar, dan sudah menggunakan nada naik turun atau nada turun naik. Pada siklus I ini, belum ada siswa yang melakukan dialog menggunakan intonasi nada naik, menurun, datar, naik-turun, dan turun-naik. Sehingga pada aspek intonasi memperoleh rata-rata skor 1,90 dan masuk dalam kategori penilaian cukup (C). Oleh karena itu, diperlukan tindak lanjut pada siklus II.

Aspek berikutnya adalah ekspresi. Berdasarkan hasil observasi, 17 siswa menggunakan ekspresi wajah tetapi belum sesuai dengan isi dialog. 20 siswa telah menggunakan ekspresi wajah yang sesuai dengan isi dialog. 3 siswa menggunakan ekspresi wajah yang tepat dan keluwesan dalam berekspresi. Sedangkan hanya terdapat 1 siswa yang menggunakan ekspresi wajah yang tepat, keluwesan, dan gerak-gerik tubuh ketika berdialog. Sehingga pada aspek ekspresi memperoleh rata-rata skor 1,71 dan masuk dalam kategori penilaian cukup (C). Oleh karena itu, diperlukan tindak lanjut pada siklus II.

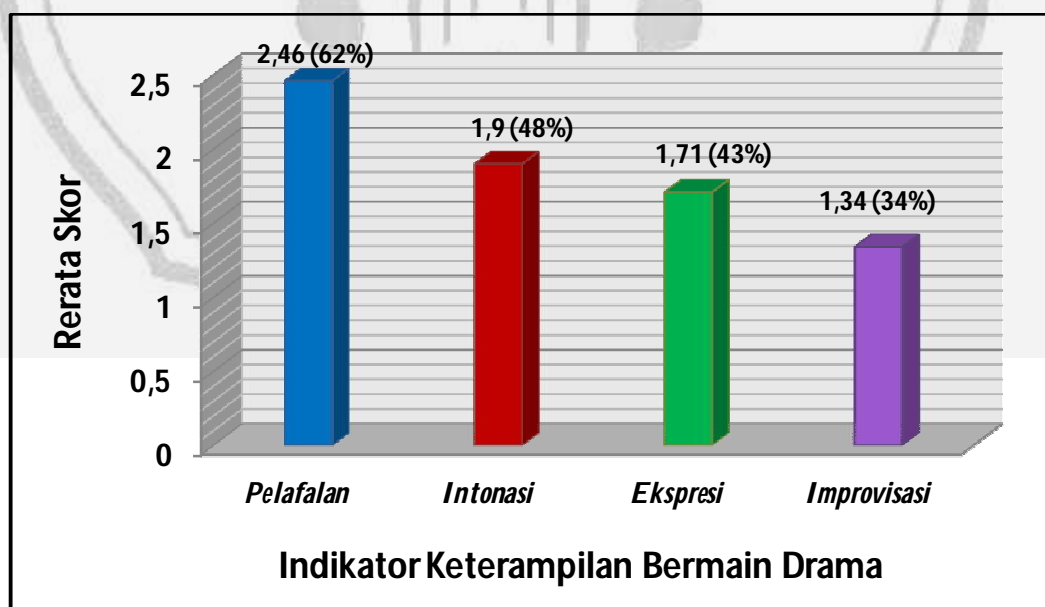
Aspek yang terakhir adalah improvisasi. Pada aspek ini diperoleh data 6 siswa belum menggunakan improvisasi dalam bermain drama. 19 siswa menggunakan variasi gerakan tubuh atau dialog namun belum sesuai peran yang dibawakan. 12 siswa hanya 1x menggunakan variasi gerakan tubuh atau dialog dengan benar sesuai peran yang dibawakan. 4 siswa lainnya sudah spontan menggunakan variasi gerakan tubuh dan dialog dengan benar sesuai dengan peran

yang dibawakan. Pada siklus I ini, belum ada siswa yang spontan dan luwes menggunakan variasi gerakan tubuh dan dialog dengan benar sesuai peran yang dibawakan. Sehingga pada aspek improvisasi memperoleh rata-rata skor 1,34 dan masuk dalam kategori penilaian cukup (C). Oleh karena itu, diperlukan tindak lanjut pada siklus II.

Berdasarkan uraian tersebut, terlihat bahwa dari empat aspek yang diamati, hanya terdapat 1 aspek yang mengalami ketuntasan yaitu pada aspek Pelafalan. Sedangkan 3 aspek lainnya yaitu aspek intonasi, ekspresi, dan improvisasi belum mengalami ketuntasan.

Berdasarkan data hasil observasi keterampilan bermain drama siswa pada siklus I memperoleh rerata skor 7,41 dengan kategori cukup dan persentase yang diperoleh sebesar 46,34%.

Keterampilan bermain drama siswa dapat disajikan dalam bentuk diagram seperti berikut:



Gambar 4.3 Diagram Keterampilan Bermain Drama Siklus I

4.1.1.3.2 Deskripsi Hasil Belajar

Untuk mengukur hasil belajar siswa dalam bermain drama pada siklus I, guru memberikan tes akhir pada siswa. Dalam tes akhir ini, siswa mengerjakan soal tertulis yang dikerjakan secara individu. Jumlah siswa yang mengikuti tes siklus I adalah 41 siswa dengan mengerjakan 10 soal pilihan ganda dengan materi pengertian drama, jenis-jenis drama, unsur-unsur drama, isi cerita dalam drama, karakter tokoh dan perangkat pendukung dalam bermain drama. Hasil belajar ini merupakan data kuantitatif sebagai data pendukung guru untuk menentukan ketuntasan siswa dalam hal keterampilan bermain drama dengan metode *role playing* dengan multimedia. Guru juga dapat mengetahui tingkat ketercapaian materi yang telah diajarkan berdasarkan hasil belajar siswa.

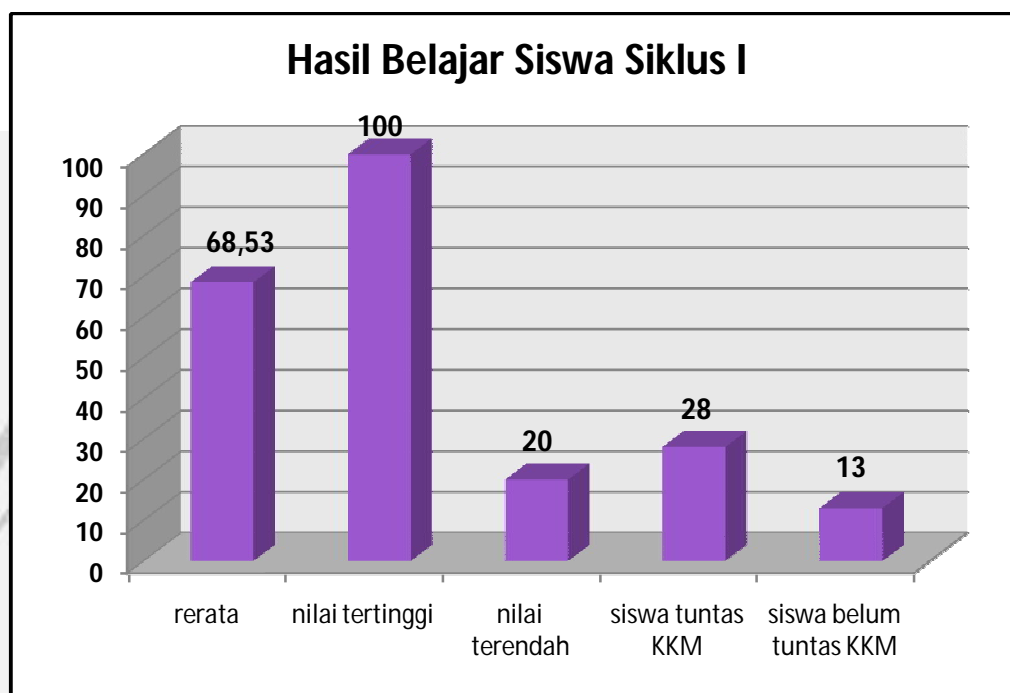
Berikut adalah data hasil tes tertulis siswa dalam pembelajaran bermain drama:

Tabel 4.4
Hasil Belajar Siswa Siklus I

No.	Pencapaian	Prasiklus	Siklus I
1.	Nilai rata-rata	60,30	68,53
2.	Nilai terendah	25	20
3.	Nilai tertinggi	82,5	100
4.	Jumlah siswa tuntas	14	28
5.	Jumlah siswa tidak tuntas	27	13

Berdasarkan data hasil belajar siswa dalam pembelajaran bermain drama melalui metode *role playing* dengan multimedia pada siklus I menunjukkan bahwa dari 41 siswa, sebanyak 28 siswa tuntas sedangkan 13 siswa tidak tuntas. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 68,53 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 20.

Data hasil belajar bermain drama dapat dijabarkan dalam diagram batang sebagai berikut.



Gambar 4.4 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus I

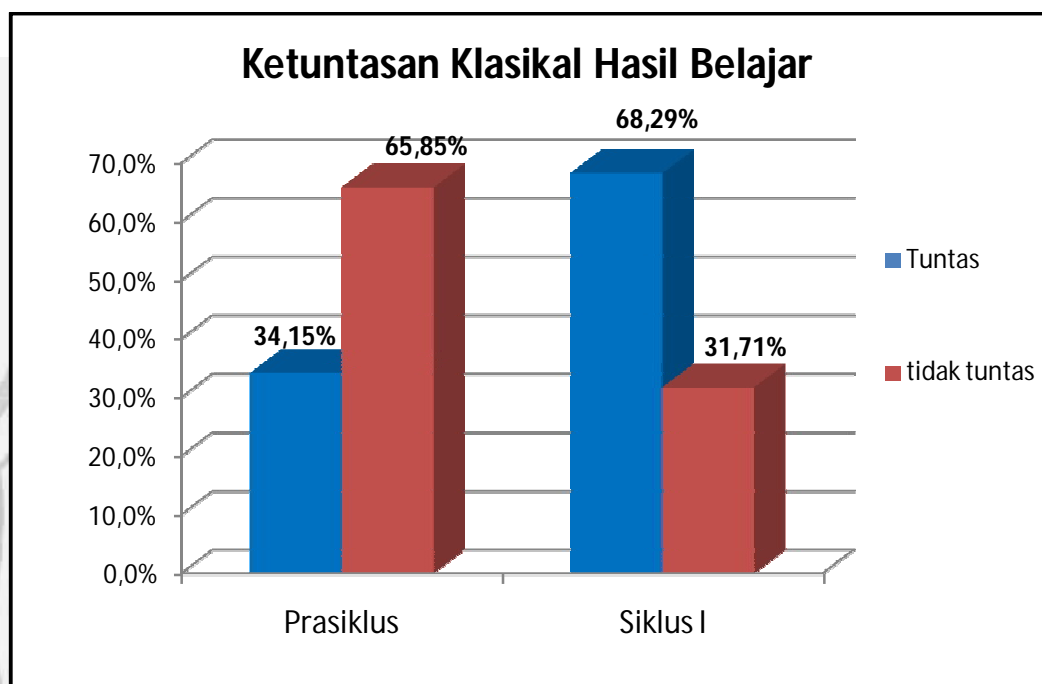
Sedangkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.5
Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I

Pencapaian	Prasiklus	Siklus I
Tuntas	34,15%	68,29%
Tidak tuntas	65,85%	31,71%

Berdasarkan tabel 4.5, dapat dilihat bahwa persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 68,29%, sedangkan persentase ketidaktuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 31,71%. Ketuntasan hasil belajar pada

siklus I mengalami peningkatan dibandingkan prasiklus. Ketuntasan hasil belajar secara klasikal disajikan dalam diagram batang sebagai berikut:



Gambar 4.5 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Persentase ketuntasan klasikal hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 68,29% dan belum mencapai batas minimal yang ditentukan dalam indikator keberhasilan penelitian yaitu 75% sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus II.

4.1.1.4 Paparan Data Nontes Siklus I

Hasil nontes ini terdiri atas analisis data hasil catatan lapangan, dokumentasi, dan angket. Untuk hasil selengkapnya, akan diuraikan sebagai berikut.

4.1.1.4.1 Hasil Catatan Lapangan

Salah satu instrumen yang digunakan untuk mendapatkan data nontes dalam penelitian ini adalah catatan lapangan. Catatan lapangan digunakan untuk mencatat segala peristiwa penting yang terjadi sehubungan dengan tindakan yang dilakukan oleh guru pada saat pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia. Catatan lapangan berisi catatan guru selama pembelajaran berlangsung apabila ada hal-hal yang muncul dalam proses pembelajaran, misalnya pada suasana kelas, pengelolaan kelas, hubungan interaksi guru dengan siswa, interaksi siswa dengan siswa, dan iklim sekolah. Catatan lapangan berguna untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi dan sebagai masukan guru dalam melakukan refleksi. Catatan lapangan pada penelitian ini dibuat oleh mitra peneliti yang melakukan pengamatan atau observasi terhadap pembelajaran.

Berdasarkan catatan lapangan siklus I, keaktifan siswa selama proses pembelajaran masih kurang. Hal ini terlihat dari sedikitnya siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran. Pada kegiatan awal, masih banyak siswa yang diam ketika ditanya guru berkaitan dengan materi pembelajaran. Hanya ada dua siswa yang mau mengungkapkan pendapatnya ketika ditanya oleh guru.

Pengkondisian kelas yang dilakukan guru masih kurang, terbukti dengan tidak kondusifnya kelas. Siswa juga kurang aktif dalam kegiatan berdiskusi kelompok. Masih terlihat beberapa siswa yang asik berbicara sendiri dan tidak mendengarkan petunjuk yang diberikan oleh guru. Guru belum membimbing siswa dalam berlatih drama bersama kelompoknya. Sehingga siswa terlihat ber-

malas-malasan untuk berlatih drama. Selain itu, ada beberapa siswa yang membuat gaduh di dalam kelas sehingga mengganggu berlangsungnya proses pembelajaran.

Saat pementasan drama berlangsung, ada beberapa siswa yang belum hafal dialog. Pada kegiatan mengamati dan mengomentari pementasan drama, beberapa siswa belum melakukannya dengan baik. Mereka sibuk latihan drama dengan kelompoknya sendiri sehingga tidak mengamati drama yang sedang dipentaskan dengan sungguh-sungguh.

Pada kegiatan akhir, siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran dan melakukan refleksi tetapi siswa belum seluruhnya ikut dalam kegiatan tersebut. Ketika mengerjakan soal evaluasi terlihat beberapa siswa bekerja sama dengan temannya serta tidak tepat waktu dalam mengumpulkan lembar jawaban.

4.1.1.4.2 Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa, dan lain-lain (Sugiyono, 2009:329).

Dokumentasi foto digunakan sebagai bukti visual kegiatan pembelajaran selama penelitian berlangsung. Dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi. Pengambilan foto siklus I difokuskan pada kegiatan selama proses pembelajaran, yaitu pada pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia.

Pada proses pengambilan gambar ini, peneliti dibantu oleh seorang teman sejawat (Hidayah T.). Adapun aktivitas-aktivitas yang didokumentasi melalui foto pada siklus I antara lain: (1) aktivitas awal pembelajaran; (2) diskusi kelompok siswa; (3) pementasan drama kelompok; dan (4) mengomentari pementasan drama kelompok lain.

Untuk mengetahui berbagai aktivitas pada saat pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia, dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.6 Aktivitas Awal Pembelajaran Bermain Drama (dok. Hidayah T.)

Gambar 4.6 menunjukkan kondisi awal pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia. Pada kegiatan awal, guru menyampaikan apersepsi dengan melakukan tanya jawab tentang drama. Setelah itu, guru menampilkan multimedia yang berupa *slide powerpoint* dan video. Guru menampilkan video drama komedi yang berjudul Cinderella. Saat multimedia

ditampilkan, guru juga menjelaskan materi-materi penting tentang drama. Siswa terlihat memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru dengan baik dan mencatat materi yang terdapat pada multimedia.



Gambar 4.7 Aktivitas Diskusi Kelompok Siswa (dok. Hidayah T.)

Gambar 4.7 menunjukkan kegiatan diskusi kelompok siswa. Guru membentuk siswa menjadi 8 kelompok, masing-masing kelompok beranggotakan 5-6 siswa yang heterogen baik kemampuan akademis maupun jenis kelamin. Guru membagikan teks drama yang berjudul Berbagi, Pedagang Kaya dan Miskin, Peristiwa Rengasdengklok, dan Cinderela. Masing-masing kelompok mendapatkan satu teks drama. Kemudian semua kelompok diberi tugas untuk berdiskusi menentukan peran pemain dalam teks drama yang diperoleh dan perlengkapan yang dibutuhkan dalam pementasan drama. Guru juga membimbing siswa ketika berdiskusi dengan cara berkeliling dan menanyakan kesulitan yang dihadapi siswa ketika berdiskusi.

Aktivitas selanjutnya yang didokumentasi melalui foto pada siklus I adalah aktivitas pementasan drama kelompok. Dokumentasi tersebut menunjukkan aktivitas siswa yang sedang mementaskan drama bersama kelompok. Drama yang dipentaskan berjudul *Berbagi*, *Pedagang Kaya dan Miskin*, *Peristiwa Rengasdengklok*, dan *Cinderela*. Siswa maju mementaskan drama berdasarkan nomor undian yang telah ditentukan. Dalam pementasan drama tersebut, masih terlihat beberapa siswa yang belum hafal dialog. Siswa masih mengucapkan dialog dengan suara yang pelan dan belum menggunakan ekspresi wajah yang tepat. Mereka juga belum banyak melakukan improvisasi dalam bermain drama.

Aktivitas lain yang didokumentasi adalah aktivitas mengomentari pementasan drama kelompok lain. Dokumentasi tersebut menunjukkan kegiatan mengomentari pementasan drama kelompok lain. Guru menugaskan siswa yang tidak maju untuk mengamati dan mengomentari pementasan drama secara berkelompok. Setelah drama selesai dipentaskan, kelompok pengomentari maju untuk mengomentari pementasan drama tersebut. Begitu seterusnya sampai semua kelompok mendapat giliran maju mementaskan drama. Pada kegiatan mengamati dan mengomentari pementasan drama kelompok lain, beberapa siswa belum melakukannya dengan baik. Mereka sibuk latihan drama dengan kelompoknya sendiri sehingga tidak mengamati drama yang sedang dipentaskan dengan sungguh-sungguh. Hal ini diharapkan tidak terjadi pada siklus berikutnya.

4.1.1.4.3 Hasil Angket

Angket respon siswa merupakan cara guru untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan, sehingga dalam

pelaksanaan pembelajarannya guru dapat melakukan perbaikan berdasarkan respon siswa. Angket tersebut berisi enam buah pertanyaan tentang respon siswa terhadap pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia. Angket diberikan kepada seluruh siswa setelah pembelajaran pada siklus I. Berikut adalah data hasil respon siswa berdasarkan angket yang telah diisi oleh siswa.

Tabel 4.6
Data Angket Respon Siswa Siklus I

No.	Pertanyaan	Persentase Jawaban Siswa	
		Ya	Tidak
1.	Apakah kalian senang dengan pembelajaran bermain drama yang ibu guru berikan?	100%	0%
2.	Apakah dengan pembelajaran tadi kalian lebih bersemangat untuk belajar?	100%	0%
3.	Apakah media pembelajaran yang ditampilkan membantumu dalam memahami materi?	100%	0%
4.	Apakah pembelajaran tadi membuat kalian lebih mudah dalam bermain drama?	100%	0%
5.	Apakah kalian mengalami kesulitan dalam memahami materi pada pembelajaran tadi?	5%	95%
6.	Bersediakah kalian mengikuti pembelajaran bermain drama seperti ini lagi?	98%	2%

Berdasarkan hasil angket respon siswa pada siklus I, sebanyak 41 siswa atau 100% siswa menyatakan senang dengan pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia. Hal tersebut terlihat dari

data angket yang telah diisi siswa, keseluruhan dari mereka menjawab Ya pada pertanyaan pertama.

Aspek yang kedua yaitu semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran bermain drama. Sebanyak 41 siswa atau 100% siswa menyatakan lebih bersemangat belajar setelah mengikuti pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia. Hal tersebut terlihat dari data angket yang telah diisi siswa, keseluruhan dari mereka menjawab Ya pada pertanyaan kedua.

Aspek yang ketiga yaitu tentang respon siswa terhadap media pembelajaran yang ditampilkan. Sebanyak 41 siswa atau 100% siswa menyatakan bahwa media pembelajaran yang ditampilkan membantu mereka dalam memahami materi. Hal tersebut terlihat dari data angket yang telah diisi siswa, keseluruhan dari mereka menjawab Ya pada pertanyaan ketiga.

Aspek berikutnya adalah kemudahan yang dirasakan siswa setelah mengikuti pembelajaran bermain menggunakan metode *role playing* dengan multimedia. Sebanyak 41 siswa atau 100% siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan metode *role playing* dengan multimedia membuat mereka lebih mudah dalam bermain drama. Hal tersebut terlihat dari data angket yang telah diisi siswa, keseluruhan dari mereka menjawab Ya pada pertanyaan keempat.

Aspek selanjutnya adalah tentang pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Sebanyak 5% dari keseluruhan siswa menyatakan mengalami kesulitan dalam memahami materi pada pembelajaran bermain drama meng-

gunakan metode *role playing* dengan multimedia, sedangkan 95% menyatakan tidak mengalami kesulitan. Hal tersebut terlihat dari data angket yang telah diisi siswa, 2 siswa menjawab Ya dan 39 siswa menjawab Tidak pada pertanyaan kelima.

Adapun aspek yang terakhir adalah kesediaan siswa untuk mengikuti pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia. Sebanyak 98% dari keseluruhan siswa menyatakan bersedia lagi mengikuti pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia, sedangkan 2% menyatakan tidak bersedia lagi mengikuti pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia. Hal tersebut terlihat dari data angket yang telah diisi siswa, 40 siswa menjawab Ya dan 1 siswa menjawab Tidak pada pertanyaan keenam.

Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia dapat meningkatkan motivasi siswa dan mempermudah siswa dalam memahami materi sehingga siswa senang dengan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

4.1.1.5 Refleksi

Berdasarkan hasil observasi, hasil tes, dan nontes yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada siklus I belum memuaskan. Oleh karena itu, peneliti dan kolaborator melakukan diskusi untuk menemukan masalah apa saja yang muncul selama penelitian. Hasil diskusi menyimpulkan permasalahan yang muncul pada penelitian siklus I adalah sebagai berikut.

- a. Guru kurang maksimal dalam mengelola kelas saat pembelajaran karena masih banyak siswa yang ramai di kelas.
- b. Guru kurang maksimal dalam membimbing siswa berlatih drama dalam kelompok.
- c. Guru kurang maksimal dalam mengondisikan siswa yang menjadi penonton saat pementasan drama berlangsung. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang fokus dalam menonton pementasan drama. Siswa yang mementaskan drama juga kurang berkonsentrasi karena suasana kelas ramai dan kurang kondusif.
- d. Guru dalam memberikan penguatan masih berupa penguatan verbal dan gestural saja, belum menggunakan simbol atau dalam bentuk hadiah.
- e. Aktivitas siswa dalam pembelajaran masih kurang terutama pada indikator berdiskusi dalam kelompok yang mendapatkan rata-rata skor terendah dibandingkan indikator lainnya yaitu 2,37 dengan kategori baik.
- f. Keterampilan bermain drama masih kurang terutama pada aspek improvisasi yang mendapatkan rata-rata skor paling rendah yaitu 1,34 dengan kategori cukup.
- g. Persentase ketuntasan hasil belajar klasikal adalah 68,29%. Hal ini belum mencapai ketuntasan yang diharapkan yaitu 75%.

4.1.1.6 Revisi

Setelah dilakukan refleksi, selanjutnya adalah menenukan langkah-langkah perbaikan untuk tindakan berikutnya. Adapun revisi yang perlu dilakukan diantaranya adalah sebagai berikut.

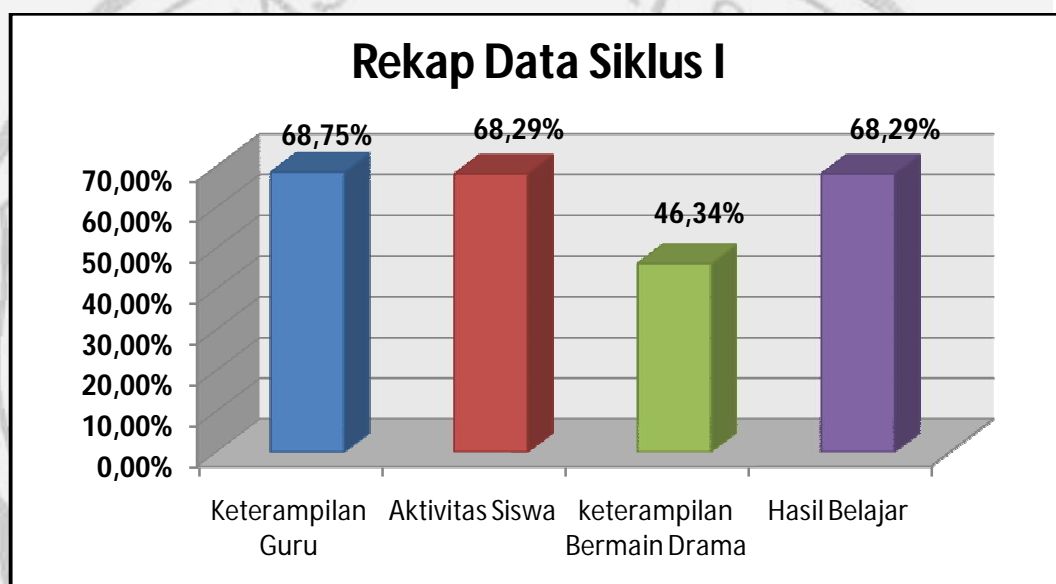
- a. Guru meningkatkan pengelolaan kelas dan mengajarkan disiplin pada siswa agar tidak ramai di kelas. Guru juga dapat memberikan *punishment* bagi siswa yang ramai di kelas untuk memberikan efek jera.
- b. Guru memberikan bimbingan dan kesempatan kepada siswa untuk menghafalkan teks drama dan berlatih drama bersama kelompoknya.
- c. Menyediakan tempat untuk pementasan drama dan tempat penonton sehingga siswa yang menjadi penonton tidak mengganggu siswa yang sedang mementaskan drama.
- d. Guru memberikan penguatan secara verbal, gestural/gerakan, sentuhan, maupun dengan simbol/ hadiah.
- e. Pada kegiatan berdiskusi dalam kelompok, guru membimbing siswa secara keseluruhan dalam menentukan peran pemain dan perlengkapan yang dibutuhkan dalam bermain drama. Guru dapat menjelaskan karakter masing-masing tokoh sehingga siswa dapat lebih mudah dalam kegiatan berdiskusi menentukan peran yang sesuai.
- f. Guru memberikan contoh cara berimprovisasi yang tepat dan memberikan kesempatan siswa untuk berlatih improvisasi.
- g. Memaksimalkan pembelajaran pada siklus II agar jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar dapat meningkat.

Dari perolehan data pada siklus I dapat dilihat pada rekap sebagai berikut:

Tabel 4.7 Rekap Perolehan Data Pada Siklus I

No.	Pencapaian	Siklus I
1.	Keterampilan guru	68,75%
2.	Aktivitas siswa	68,29%
3.	Keterampilan bermain drama	46,34%
4.	Hasil belajar	68,29%

Dapat dilihat juga dalam diagram sebagai berikut.

**Gambar 4.8** Diagram Rekap Perolehan Data Siklus I

4.1.2 Hasil Penelitian Siklus II

Penelitian siklus II dilaksanakan dua kali pertemuan. Pertemuan pertama yaitu pada hari Sabtu tanggal 23 Februari 2013 dan pertemuan kedua pada hari Selasa tanggal 26 Februari 2013 dengan alokasi waktu 2x35 menit untuk setiap pertemuan. Pembelajaran yang dilaksanakan pada penelitian siklus II pertemuan pertama yaitu pembagian skenario drama, menentukan peran pemain dalam teks drama: Malin Kundang; Pentingnya Kedisiplinan, Konser Noah, dan Maling

Bukan Maling, serta berlatih drama dalam kelompok. Sedangkan pembelajaran pertemuan kedua yaitu dilaksanakannya pementasan drama untuk semua kelompok.

4.1.2.1 Hasil Keterampilan Guru

Berdasarkan kegiatan observasi keterampilan guru yang telah dilakukan selama proses pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia pada siklus II diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4.8 Hasil Keterampilan Guru Siklus II

No.	Indikator yang diamati	Tingkat Kemampuan					Jumlah	Kategori
		0	1	2	3	4		
1.	Melaksanakan prapembelajaran				√		3	A
2.	Melaksanakan apersepsi					√	4	A
3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran					√	4	A
4.	Menggunakan multimedia pembelajaran				√		3	A
5.	Membimbing siswa dalam berdiskusi dan berlatih drama					√	4	A
6.	Mengelola kelas saat pementasan drama				√		3	A
7.	Memberikan penguatan terhadap penampilan drama				√		3	A
8.	Menyimpulkan materi dan melakukan evaluasi					√	4	A
Jumlah skor							28	
Persentase Keberhasilan							87,5%	
Kategori							Sangat Baik	

Keterangan: $24 \leq \text{skor} \leq 32$ (Sangat Baik); $16 \leq \text{skor} < 24$ (Baik); $8 \leq \text{skor} < 16$ (Cukup); $0 \leq \text{skor} < 8$ (Kurang)

Indikator keterampilan guru yang diamati pada siklus II pertemuan 1 yaitu aspek melaksanakan prapembelajaran, melaksanakan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran, menggunakan multimedia pembelajaran, dan membimbing siswa dalam berdiskusi dan berlatih drama. Sedangkan pada pertemuan ke-2 indikator keterampilan guru yang diamati yaitu membimbing siswa mementaskan drama dan mengomentari pementasan drama, memberikan penguatan terhadap penampilan drama, serta menyimpulkan materi dan melakukan evaluasi.

Berdasarkan hasil observasi keterampilan guru siklus II, pada indikator melaksanakan prapembelajaran, guru memperoleh skor 3. Ini berarti bahwa guru telah mengondisikan siswa di tempat duduk masing-masing, melakukan salam, presensi, dan menyiapkan skenario drama. Guru belum menyiapkan sumber belajar yang akan digunakan untuk pembelajaran. Pada aspek pertama ini, guru mendapatkan kategori A.

Pada indikator melaksanakan apersepsi, guru memperoleh skor 4. Hal ini menunjukkan bahwa guru dalam melakukan apersepsi telah sesuai dengan materi, mampu menarik perhatian siswa, menyampaikannya dengan bahasa yang jelas, dan memberikan motivasi kepada siswa untuk mengikuti pembelajaran. Pada aspek kedua, guru mendapatkan kategori A.

Untuk indikator menyampaikan tujuan pembelajaran guru memperoleh skor 4. Hal ini berarti bahwa guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator dan menyampaikannya dengan kalimat yang mudah dipahami siswa, dan telah menuliskan tujuan pembelajaran di papan tulis. Pada aspek ketiga, guru mendapatkan kategori A.

Pada indikator menggunakan multimedia pembelajaran, guru memperoleh skor 3. Multimedia yang ditampilkan guru sudah sesuai dengan indikator dan mampu menarik perhatian siswa. Guru belum melibatkan siswa saat menggunakan multimedia pembelajaran. Pada aspek keempat, guru mendapatkan kategori A.

Ketika guru membimbing siswa dalam berdiskusi dan berlatih drama, guru memperoleh skor 4. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah mengatur tempat duduk sesuai dengan kelompok dan berkeliling membimbing diskusi siswa, menanyakan kesulitan siswa saat berdiskusi. Dan membimbing siswa saat berlatih drama dalam kelompoknya. Pada aspek kelima, guru mendapatkan kategori A.

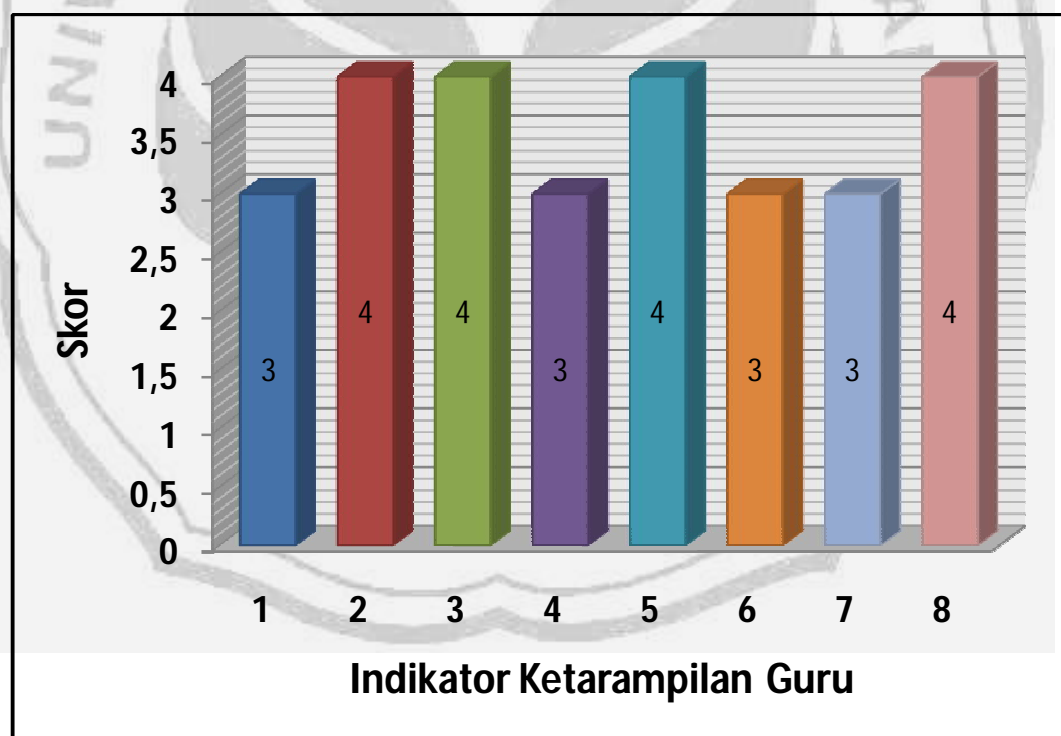
Ketika siswa melakukan pementasan drama dan mengomentari pementasan drama kelompok lain, guru melakukan pengelolaan kelas. Pada indikator mengelola kelas saat pementasan drama guru memperoleh skor 3. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah memanggil kelompok yang akan mementaskan drama sesuai dengan nomor undian, mengecek perlengkapan pementasan drama, dan mengondisikan penonton agar fokus memperhatikan pementasan drama. Guru tidak memberikan bimbingan kepada kelompok pengomentari. Pada aspek keenam, guru mendapatkan kategori A.

Setelah siswa mementaskan drama, guru juga memberikan penguatan terhadap penampilan drama. Pada indikator ini, guru memperoleh skor 3 karena guru telah memberikan penguatan secara lisan, tepuk tangan, dan simbol/hadiah berupa piala. Guru belum memberikan penguatan secara menyeluruh kepada siswa. Pada aspek ketujuh, guru mendapatkan kategori A.

Untuk aspek terakhir yaitu menyimpulkan materi dan melakukan evaluasi guru memperoleh skor 4. Guru telah membimbing siswa menyimpulkan materi pembelajaran, memberikan evaluasi, memberikan kesempatan kepada siswa yang belum jelas untuk bertanya, dan memberikan umpan balik kepada siswa. Pada aspek kedelapan, guru mendapatkan kategori A.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa ketuntasan keterampilan guru mencapai 87,5% dengan skor yang diperoleh sebanyak 28 dengan kategori sangat baik.

Keterampilan guru tersebut dapat disajikan dalam bentuk diagram seperti berikut:



Gambar 4.9 Diagram Keterampilan Guru Siklus II

4.1.2.2 Hasil Aktivitas Siswa

Berdasarkan kegiatan observasi aktivitas siswa yang telah dilakukan selama proses pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia pada siklus II diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4.9 Hasil Aktivitas Siswa Siklus II

No.	Indikator	Jumlah siswa yang mendapatkan skor					Jumlah skor	Rata-rata	%	Kategori
		0	1	2	3	4				
1.	Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran	0	0	0	41	0	123	3	75%	A
2.	Menyimak dan menyerap informasi melalui multimedia pembelajaran	0	0	0	40	1	124	3,02	76%	A
3.	Berdiskusi dalam kelompok	0	0	18	14	9	114	2,78	70%	B
4.	Berlatih drama dalam kelompok	0	0	0	23	18	141	3,44	86%	A
5.	Mementaskan drama bersama kelompok	0	0	0	20	21	144	3,51	88%	A
6.	Mengamati pementasan drama kelompok lain	0	0	0	33	8	131	3,20	80%	A
7.	Menyimpulkan materi dan mengerjakan evaluasi	0	0	11	28	2	114	2,78	70%	B
Rerata skor								21,73		
Persentase keberhasilan								77,61%		
Kategori								Sangat Baik		

Keterangan: $21 \leq \text{skor} \leq 28$ (Sangat Baik); $14 \leq \text{skor} < 21$ (Baik); $7 \leq \text{skor} < 14$ (Cukup); $0 \leq \text{skor} < 7$ (Kurang)

Indikator aktivitas siswa yang diamati pada siklus II pertemuan 1 yaitu indikator kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran, menyimak dan menyerap informasi melalui multimedia pembelajaran, berdiskusi dalam kelompok, dan berlatih drama dalam kelompok. Sedangkan pada pertemuan ke-2 indikator aktivitas siswa yang diamati yaitu mementaskan drama bersama kelompok, mengamati pementasan drama kelompok lain, serta menyimpulkan materi dan mengerjakan evaluasi.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa siklus II, pada indikator kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran, 41 siswa telah hadir tepat waktu, tertib di tempat duduk masing-masing, dan menyiapkan alat tulis yang akan digunakan untuk belajar seperti bolpoin, pensil, penggaris, dan buku tulis. Siswa belum mempunyai sendiri buku sumber/buku paket yang digunakan untuk belajar. Indikator kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran memperoleh rata-rata skor 3 dengan kategori sangat baik (A). Pada indikator ini mengalami kenaikan rata-rata sebesar 0,07 dari siklus I.

Pada indikator menyimak dan menyerap informasi melalui multimedia pembelajaran, 40 siswa duduk tegak, fokus dalam menyimak media multimedia, dan mencatat materi yang diperoleh saat menyimak media yang ditampilkan. Sedangkan 1 siswa lainnya sudah duduk tegak, fokus menyimak media, mencatat materi, dan mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi. Sehingga pada indikator menyimak dan menyerap informasi melalui multimedia pembelajaran memperoleh rata-rata skor 3 dengan kategori sangat baik (A). Pada indikator ini mengalami kenaikan rata-rata sebesar 0,51 dari siklus I.

Untuk indikator berdiskusi dalam kelompok, 18 siswa mengikuti petunjuk yang diberikan guru dan duduk sesuai dengan kelompoknya tetapi belum melakukan diskusi dalam menentukan perlengkapan yang digunakan untuk bermain drama. Terdapat 14 siswa yang sudah mengikuti petunjuk guru, duduk bersama kelompoknya, dan ikut berdiskusi dalam menentukan peran pemain. Sedangkan 9 siswa lainnya sudah mengikuti petunjuk guru, duduk sesuai kelompoknya, dan ikut berdiskusi dalam menentukan peran dan perlengkapan yang digunakan dalam bermain drama. Sehingga indikator berdiskusi dalam kelompok memperoleh rata-rata skor 2,78 dengan kategori baik (B). Pada indikator ini mengalami kenaikan rata-rata sebesar 0,41 dari siklus I.

Dilihat dari indikator berlatih drama dalam kelompok, 23 siswa sudah berkumpul sesuai dengan kelompoknya, berlatih drama sesuai peran yang diperoleh, dan bekerjasama dengan anggota kelompok dalam bermain drama. Sedangkan 18 siswa lainnya berkumpul sesuai kelompoknya, berlatih drama sesuai peran yang diperoleh, bekerjasama dengan anggota kelompok, dan berperan aktif ketika berlatih drama dalam kelompok. Pada siklus II, siswa sudah memiliki inisiatif sendiri dalam berlatih drama. Sehingga indikator berlatih drama dalam kelompok memperoleh rata-rata skor 3,44 dengan kategori sangat baik (A). Pada indikator ini mengalami kenaikan rata-rata sebesar 0,51 dari siklus I.

Indikator berikutnya adalah mementaskan drama bersama kelompok. Sebagian besar siswa sudah berani maju dalam memantaskan drama bersama kelompoknya. 20 siswa sudah berani maju mementaskan drama, tidak malu-malu saat melakukan dialog dalam pementasan drama, dan sudah menghayati tokoh

yang diperankan. Sedangkan 21 siswa berani maju mementaskan drama, tidak malu-malu saat melakukan dialog dalam pementasan drama, menghayati tokoh yang diperankan, dan melakukan kerjasama dengan anggota kelompok saat pementasan drama. Sehingga indikator mementaskan drama bersama kelompok memperoleh rata-rata skor 3,51 dengan kategori sangat baik (A). Pada indikator ini mengalami kenaikan rata-rata sebesar 0,49 dari siklus I.

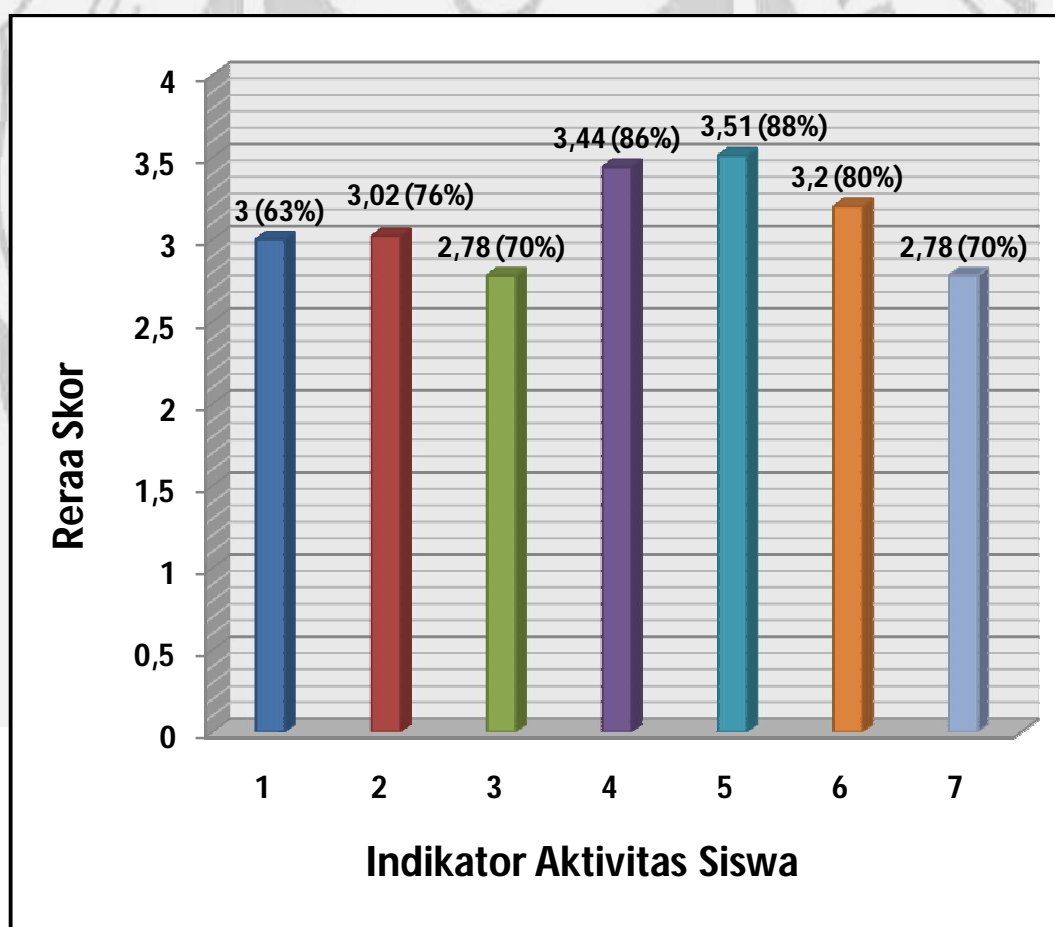
Saat mengamati pementasan drama kelompok lain siswa diberi lembar pengamatan pementasan drama. Pada aspek ini, 33 siswa duduk di kelompoknya masing-masing, fokus memperhatikan pementasan drama kelompok lain, dan ikut memberikan pendapat dalam mengerjakan lembar pengamatan pementasan drama. Sedangkan 8 siswa lainnya duduk di kelompok masing-masing, fokus memperhatikan pementasan drama, ikut memberikan pendapat dalam mengerjakan lembar pengamatan pementasan drama, dan maju mengomentari pementasan drama kelompok lain. Berdasarkan kondisi tersebut, maka pada indikator mengamati pementasan drama kelompok lain memperoleh rata-rata skor 3,20 dengan kategori sangat baik (A). Pada indikator ini mengalami kenaikan rata-rata sebesar 0,47 dari siklus I.

Indikator yang terakhir adalah menyimpulkan materi dan mengerjakan evaluasi. Terdapat 11 siswa yang ikut menyimpulkan materi dan mengerjakan evaluasi pembelajaran tetapi belum tepat waktu. 28 siswa sudah ikut menyimpulkan materi dan mengerjakan evaluasi dengan tepat waktu. Sedangkan 2 siswa lainnya mengerjakan evaluasi dengan tepat waktu, ikut memberikan pendapat dalam kegiatan menyimpulkan pembelajaran, serta berani untuk menge-

mukakan hasil kesimpulan. Sehingga pada indikator menyimpulkan materi dan mengerjakan evaluasi memperoleh rata-rata skor 2,78 dengan kategori baik (B). Pada aspek ini mengalami kenaikan rata-rata sebesar 0,15 dari siklus I.

Berdasarkan data hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia pada siklus II memperoleh rerata skor 21,73 dengan kategori sangat baik dan persentase yang diperoleh sebesar 77,61%.

Aktivitas siswa tersebut dapat disajikan dalam bentuk diagram seperti berikut:



Gambar 4.10 Diagram Aktivitas Siswa Siklus II

4.1.2.3 Keterampilan Bermain Drama

4.1.2.3.1 Deskripsi Keterampilan Bermain Drama

Hasil observasi keterampilan bermain drama pada siklus II dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4.10 Hasil Keterampilan Bermain Drama Siklus II

No.	Aspek yang diamati	Jumlah siswa yang mendapat skor					Jumlah Skor	Rata-rata	%	Kategori
		0	1	2	3	4				
1.	Pelafalan	0	0	12	15	14	125	3,05	76%	A
2.	Intonasi	0	0	5	33	3	121	2,95	74%	B
3.	Ekspresi	0	0	0	13	28	151	3,68	92%	A
4.	Improvisasi	0	0	0	34	7	130	3,17	79%	A
Rerata Skor								12,85		
Persentase Keberhasilan								80,34%		
Kategori								Sangat Baik		

Keterangan: $12 \leq \text{skor} \leq 16$ (Sangat Baik); $8 \leq \text{skor} < 12$ (Baik); $4 \leq \text{skor} < 8$ (Cukup); $0 \leq \text{skor} < 4$ (Kurang)

Berdasarkan hasil observasi keterampilan bermain drama siswa siklus II, pada aspek pelafalan terdapat 12 siswa yang berbicara dengan lafal tersendat-sendat namun mengucapkan dengan suara yang keras. 15 siswa berbicara dengan lafal yang jelas dan suara yang keras, tetapi masih ada beberapa kata yang salah ucap. Sedangkan 14 siswa lainnya sudah berbicara dengan lafal yang jelas, suara yang keras, dan tidak ada kata yang salah ucap. Sehingga pada aspek pelafalan memperoleh rata-rata skor 3,05 dan masuk dalam kategori penilaian sangat baik (A). Pada aspek pelafalan mengalami kenaikan rata-rata sebesar 0,59 dari siklus I.

Pada aspek intonasi, diperoleh data 5 siswa menggunakan intonasi nada naik, nada menurun dan nada datar dalam melakukan dialog. 33 siswa menggunakan nada naik, menurun, datar, dan sudah menggunakan nada naik

turun atau nada turun naik. Sedangkan 3 siswa lainnya sudah melakukan dialog dengan menggunakan intonasi nada naik, menurun, datar, naik-turun, dan turun-naik. Sehingga pada aspek intonasi memperoleh rata-rata skor 2,95 dan masuk dalam kategori penilaian baik (B). Pada aspek intonasi mengalami kenaikan rata-rata sebesar 1,05 dari siklus I.

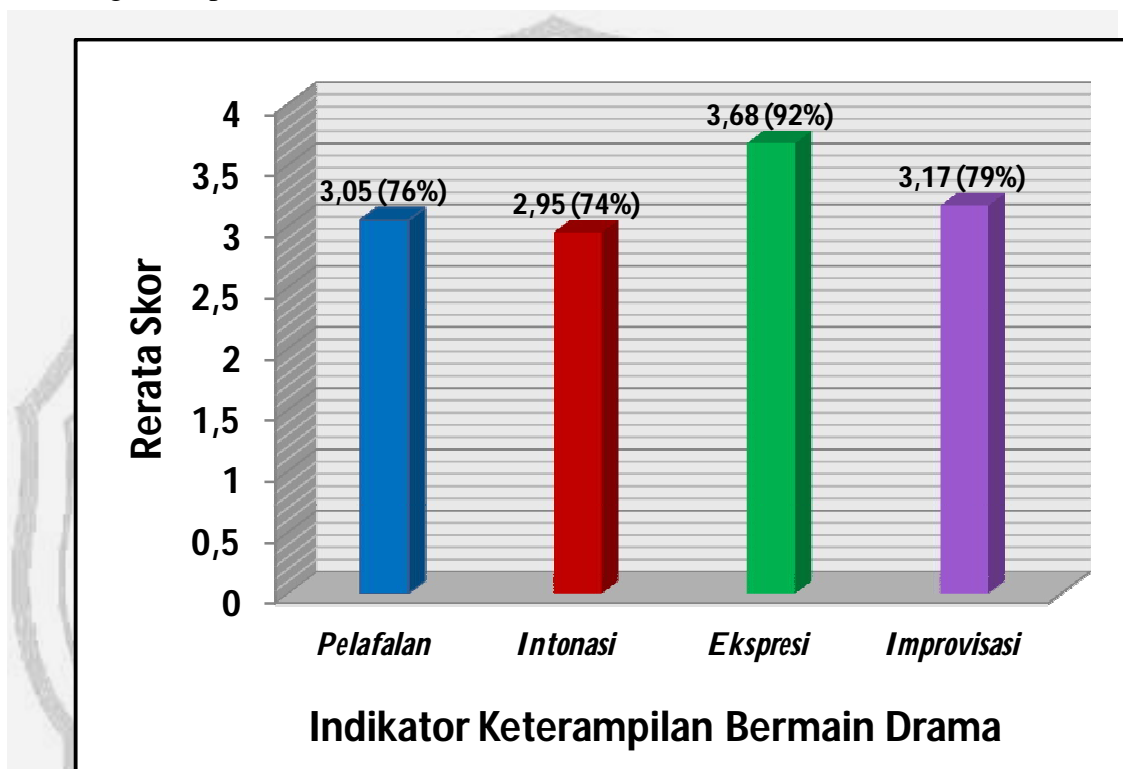
Aspek berikutnya adalah ekspresi. Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa sudah dapat bermain drama dengan menggunakan ekspresi wajah. 13 siswa bermain drama dengan menggunakan ekspresi wajah yang tepat dan keluwesan dalam berekspresi. Sedangkan 28 siswa lainnya sudah menggunakan ekspresi wajah yang tepat, keluwesan, dan gerak-gerak tubuh ketika berdialog. Sehingga pada aspek ekspresi memperoleh rata-rata skor 3,68 dan masuk dalam kategori penilaian sangat baik (A). Pada aspek ekspresi mengalami kenaikan rata-rata sebesar 1,97 dari siklus I.

Aspek yang terakhir adalah improvisasi. Pada aspek ini diperoleh data 34 siswa spontan melakukan variasi gerakan tubuh dan dialog dengan benar sesuai dengan peran yang dibawakan. Sedangkan 7 siswa lainnya sudah spontan dan luwes menggunakan variasi gerakan tubuh dan dialog dengan benar sesuai peran yang dibawakan. Sehingga pada aspek improvisasi memperoleh rata-rata skor 3,17 dan masuk dalam kategori penilaian sangat baik (A). Pada aspek improvisasi mengalami kenaikan rata-rata sebesar 1,83 dari siklus I.

Berdasarkan uraian tersebut, terlihat bahwa dari keempat aspek yang diamati yaitu aspek pelafalan, intonasi, ekspresi, dan improvisasi telah mencapai kategori sekurang-kurangnya baik. Hasil observasi keterampilan bermain drama

siswa pada siklus II memperoleh rerata skor 12,85 dengan kategori sangat baik (A) dan persentase yang diperoleh sebesar 80,34%.

Keterampilan bermain drama tersebut dapat disajikan dalam bentuk diagram seperti berikut:



Gambar 4.11 Diagram Keterampilan Bermain Drama Siklus II

4.1.2.3.2 Deskripsi Hasil Belajar

Pada siklus II ini guru memberikan tes tertulis kepada siswa yang dikerjakan secara individu. Jumlah siswa yang mengikuti tes siklus II adalah 41 siswa dengan mengerjakan 10 soal pilihan ganda dengan materi nama-nama tokoh dalam drama, karakter tokoh dalam drama, dan amanat dalam drama.

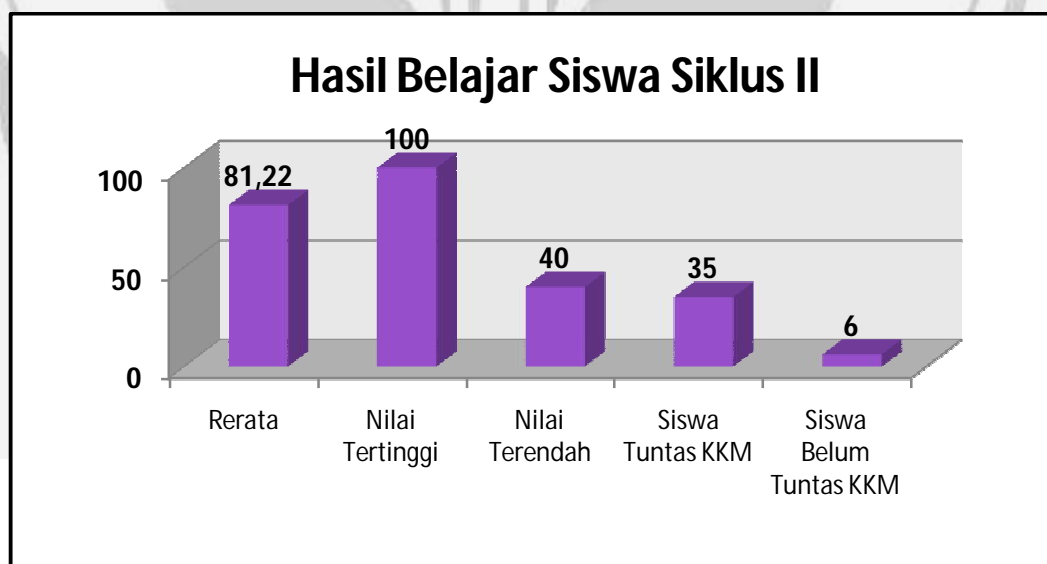
Berdasarkan hasil tes tertulis diperoleh data seperti yang tersaji dalam tabel berikut:

Tabel 4.11
Hasil Belajar Siswa Siklus II

No.	Pencapaian	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1.	Nilai rata-rata	60,30	68,53	81,22
2.	Nilai terendah	25	20	40
3.	Nilai tertinggi	82,5	100	100
4.	Jumlah siswa tuntas	14	28	35
5.	Jumlah siswa tidak tuntas	27	13	6

Berdasarkan data hasil belajar siswa dalam pembelajaran bermain drama melalui metode *role playing* dengan multimedia pada siklus II menunjukkan bahwa dari 41 siswa, sebanyak 35 siswa tuntas sedangkan 6 siswa tidak tuntas. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 81,22 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 40.

Data hasil belajar siswa dalam pembelajaran bermain drama dapat dijabarkan dalam diagram batang sebagai berikut.



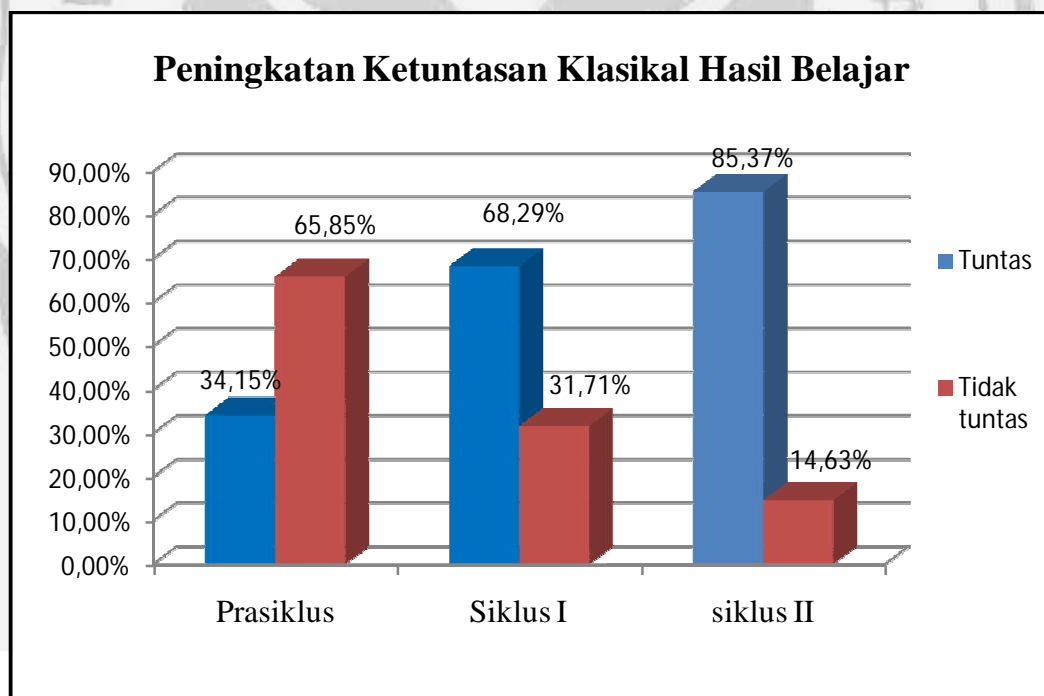
Gambar 4.12 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus II

Sedangkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.12
Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II

Pencapaian	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Tuntas	34,15%	68,29%	85,37%
Tidak tuntas	65,85%	31,71%	14,63 %

Berdasarkan tabel 4.13, dapat dilihat bahwa persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II sebesar 85,37%, sedangkan persentase ketidaktuntasan hasil belajar siswa pada siklus II sebesar 14,63 %. Ketuntasan hasil belajar pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan prasiklus dan siklus I. Ketuntasan hasil belajar secara klasikal disajikan dalam diagram batang sebagai berikut:



Gambar 4.13 Diagram Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Persentase ketuntasan klasikal hasil belajar siswa pada siklus II yaitu 85,37%, artinya ketuntasan tersebut telah mencapai batas minimal yang ditentukan dalam indikator keberhasilan penelitian yaitu 75%.

4.1.2.4 Paparan Data Nontes Siklus II

Hasil nontes ini terdiri atas analisis data hasil catatan lapangan, dokumentasi, dan angket. Untuk hasil selengkapnya, akan diuraikan sebagai berikut.

4.1.2.4.1 Hasil Catatan Lapangan

Pada siklus II, peneliti masih menggunakan catatan lapangan sebagai salah satu instrumen untuk mendapatkan data nontes. Berdasarkan pengamatan observer, secara keseluruhan proses pembelajaran bermain drama pada siklus II dapat dikatakan baik.

Untuk pelaksanaan tindakan siklus II, pembelajaran sudah berjalan dengan tertib dan lancar. Siswa sudah banyak yang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Siswa juga lebih aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Hal tersebut terlihat dari banyaknya siswa yang berebut untuk menjawab pertanyaan. Pada siklus II, guru telah membimbing diskusi kelompok dengan baik. Guru juga telah membimbing siswa berlatih drama bersama kelompoknya. Ketika disuruh berlatih drama dalam kelompok, siswa terlihat antusias dan aktif dalam berlatih drama. Pada pembelajaran siklus II siswa lebih mudah kondisikan dibandingkan siklus I.

Saat pementasan drama, sebagian besar siswa sudah hafal dialog. Siswa melafalkan dialog dengan suara yang keras dan lafal yang tepat. Mereka juga sudah menggunakan intonasi, ekspresi, dan improvisasi dalam bermain drama. Pada kegiatan mengamati dan mengomentari pementasan drama, siswa sudah memperhatikan dan memberi komentar yang sesuai dengan penampilan drama. Kelompok pengomentari juga menentukan pemeran terbaik dalam kelompok yang diamati.

Pada kegiatan akhir, siswa bersama guru mengulas kembali materi yang telah dipelajari (refleksi) dan membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, sebagian besar siswa sudah berpartisipasi dalam kegiatan tersebut. Ketika mengerjakan soal evaluasi, siswa sudah mengerjakan evaluasi dengan tenang serta mengumpulkan dengan tertib dan tepat waktu. Pada akhir pembelajaran, guru telah memberikan umpan balik kepada siswa. Berdasarkan catatan lapangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya.

4.1.2.4.2 Dokumentasi

Dokumentasi foto masih digunakan dalam pembelajaran bermain drama pada siklus II. Dokumentasi ini digunakan sebagai bukti autentik dilaksanakannya penelitian pada pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia.

Pada siklus II kegiatan yang didokumentasi melalui foto antara lain: (1) guru menampilkan multimedia pembelajaran; (2) guru membimbing siswa ber-

diskusi kelompok; (3) guru membimbing siswa berlatih drama dalam kelompok; (4) aktivitas pementasan drama kelompok; (5) aktivitas mengomentari pementasan drama kelompok lain; dan (6) aktivitas mengerjakan soal evaluasi. Deskripsi hasil dokumentasi foto pada pembelajaran siklus II adalah sebagai berikut.

Aktivitas pertama yang didokumentasi melalui foto pada siklus II adalah Guru menampilkan multimedia pembelajaran. Dokumentasi tersebut menunjukkan kegiatan guru menampilkan multimedia pembelajaran. Saat multimedia ditampilkan, siswa menyimak dan mencatat materi penting yang terdapat pada multimedia. Guru juga menampilkan video drama yang berjudul “Seburuk Keras Semanis Madu”. Siswa terlihat antusias dan tertarik pada video drama yang ditayangkan oleh guru. Setelah video ditayangkan, beberapa siswa maju untuk menyebutkan nama-nama tokoh, menjelaskan karakter tokoh, dan menjelaskan amanat yang terkandung dalam video drama tersebut. Siswa yang berani maju diberi penghargaan berupa bintang.

Aktivitas kedua yang didokumentasi melalui foto pada siklus II adalah guru membimbing siswa berdiskusi kelompok. Pada siklus II, saat berdiskusi kelompok setiap siswa mendapatkan *coocard* yang ditempelkan di dada. Hal ini bertujuan untuk mempermudah observer dalam mengamati aktivitas siswa. Selain itu, setiap kelompok juga mendapatkan papan nama berwarna kuning sebagai papan identitas kelompok. Guru membagikan teks drama yang berjudul Malin Kundang, Pentingnya Kedisiplinan, Konser Noah, dan Maling Bukan Maling. Setiap kelompok mendapatkan satu teks drama. Guru menugaskan setiap kelompok untuk mendiskusikan peran pemain dan perlengkapan yang dibutuhkan

dalam pementasan drama berdasarkan teks drama yang telah diperoleh. Siswa terlihat aktif dalam kegiatan berdiskusi. Guru memberikan bimbingan secara menyeluruh kepada kelompok yang menemui kesulitan dalam berdiskusi.



Gambar 4.14 Guru Membimbing Siswa Berlatih Drama dalam Kelompok (dok. Hidayah T.)

Gambar 4.14 menunjukkan kegiatan guru membimbing siswa berlatih drama dalam kelompok. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih drama di depan kelas. Saat berlatih drama, siswa diperbolehkan membawa teks drama. Namun saat melakukan pementasan drama, siswa harus menghafalkan teks drama. Guru mendampingi siswa dan memberikan bimbingan cara bermain drama menggunakan pelafalan, intonasi, ekspresi, dan improvisasi yang tepat. Siswa terlihat antusias dalam berlatih drama bersama kelompoknya.



Gambar 4.15 Aktivitas Pementasan Drama Kelompok (dok. Hidayah T.)

Gambar 4.15 memperlihatkan siswa sedang mementaskan drama bersama kelompok. Pada gambar tersebut drama yang dipentaskan berjudul Malin Kundang. Drama yang dipentaskan pada siklus II berjudul Malin Kundang, Pentingnya Kedisiplinan, Konser Noah, dan Maling Bukan Maling. Sebelum melakukan pementasan drama, siswa memperkenalkan diri terlebih dahulu kepada penonton. Siswa maju mementaskan drama berdasarkan nomor undian yang telah ditentukan. Saat pementasan drama, sebagian besar siswa sudah melafalkan dialog dengan intonasi yang tepat. Mereka juga sudah mampu berekspresi dan berimprovisasi dalam bermain drama.

Seperti halnya pada siklus I, pada siklus II siswa juga mendapatkan tugas mengomentari pementasan drama kelompok lain. Guru menugaskan setiap kelompok untuk mengamati dan mengomentari pementasan drama. Kelompok yang bertugas mengamati pementasan drama kelompok lain disebut kelompok pengomentari. Setelah drama selesai dipentaskan, kelompok pengomentari maju

untuk mengomentari pementasan drama tersebut. Begitu seterusnya sampai semua kelompok mendapat giliran maju mementaskan drama. Pada siklus II, siswa sudah memperhatikan dan memberi komentar yang sesuai dengan penampilan drama. Setiap kelompok pengomentari juga menentukan pemeran terbaik pada masing-masing kelompok pementasan drama.

Aktivitas selanjutnya yang didokumentasi melalui foto pada siklus II yaitu aktivitas mengerjakan soal evaluasi. Siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu. Mereka mengerjakan soal evaluasi dengan tenang serta mengumpulkannya dengan tertib dan tepat waktu. Soal evaluasi ini merupakan alat yang digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bermain drama.

4.1.2.4.3 Hasil Angket

Angket merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden). Instrumen atau alat pengumpulan datanya juga disebut angket sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh responden (Sukmadinata, 2009:219).

Pengisian angket pada siklus II ini merupakan hal yang tidak baru lagi bagi siswa karena pada siklus sebelumnya siswa juga sudah diminta untuk mengisi angket. Pada saat pengisian angket ini, siswa tampak antusias mendapatkan angket dan mengisinya. Setelah semua siswa mendapatkan angket, mereka segera mengisi angket tersebut.

Seperti pada siklus I, angket pada siklus II juga berisi enam pertanyaan, yaitu: (1) apakah kalian senang dengan pembelajaran bermain drama yang ibu guru berikan?; (2) apakah dengan pembelajaran tadi kalian lebih bersemangat untuk belajar?; (3) apakah media pembelajaran yang ditampilkan membantumu dalam memahami materi?; (4) apakah pembelajaran tadi membuat kalian lebih mudah dalam bermain drama?; (5) apakah kalian mengalami kesulitan dalam memahami materi pada pembelajaran tadi?; dan (6) bersediakah kalian mengikuti pembelajaran bermain drama seperti ini lagi?.

Berikut adalah data hasil respon siswa berdasarkan angket yang telah diisi oleh siswa.

Tabel 4.13
Data Angket Respon Siswa Siklus II

No	Pertanyaan	Persentase Jawaban Siswa	
		Ya	Tidak
1.	Apakah kalian senang dengan pembelajaran bermain drama yang ibu guru berikan?	100%	0%
2.	Apakah dengan pembelajaran tadi kalian lebih bersemangat untuk belajar?	100%	0%
3.	Apakah media pembelajaran yang ditampilkan membantumu dalam memahami materi?	100%	0%
4.	Apakah pembelajaran tadi membuat kalian lebih mudah dalam bermain drama?	100%	0%
5.	Apakah kalian mengalami kesulitan dalam memahami materi pada pembelajaran tadi?	5%	95%
6.	Bersediakah kalian mengikuti pembelajaran bermain drama seperti ini lagi?	100%	0%

Berdasarkan hasil angket respon siswa pada siklus II, sebanyak 41 siswa atau 100% siswa menyatakan senang dengan pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia. Hal tersebut terlihat dari data angket yang telah diisi siswa, keseluruhan dari mereka menjawab Ya pada pertanyaan yang pertama.

Aspek yang kedua yaitu semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran bermain drama. Sebanyak 41 siswa atau 100% siswa menyatakan lebih bersemangat belajar setelah mengikuti pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia. Hal tersebut terlihat dari data angket yang telah diisi siswa, keseluruhan dari mereka menjawab Ya pada pertanyaan yang kedua.

Aspek yang ketiga yaitu tentang respon siswa terhadap media pembelajaran yang ditampilkan. Sebanyak 41 siswa atau 100% siswa menyatakan bahwa media pembelajaran yang ditampilkan membantu mereka dalam memahami materi. Hal tersebut terlihat dari data angket yang telah diisi siswa, keseluruhan dari mereka menjawab Ya pada pertanyaan yang ketiga.

Aspek berikutnya adalah kemudahan yang dirasakan siswa setelah mengikuti pembelajaran bermain menggunakan metode *role playing* dengan multimedia. Sebanyak 41 siswa atau 100% siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan metode *role playing* dengan multimedia membuat mereka lebih mudah dalam bermain drama. Hal tersebut terlihat dari data angket yang telah diisi siswa, keseluruhan dari mereka menjawab Ya pada pertanyaan keempat.

Aspek selanjutnya adalah tentang pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Sebanyak 5% dari keseluruhan siswa menyatakan mengalami kesulitan dalam memahami materi pada pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia, sedangkan 95% menyatakan tidak mengalami kesulitan. Hal tersebut terlihat dari data angket yang telah diisi siswa, 2 siswa menjawab Ya dan 39 siswa menjawab Tidak pada pertanyaan kelima.

Adapun aspek yang terakhir adalah kesediaan siswa untuk mengikuti pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia. Sebanyak 41 siswa atau 100% siswa menyatakan bersedia lagi mengikuti pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia. Hal tersebut terlihat dari data angket yang telah diisi siswa, 41 siswa menjawab Ya pada pertanyaan keenam.

Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran bermain drama pada siklus II dapat meningkatkan motivasi siswa dan mempermudah siswa dalam memahami materi sehingga siswa senang dan bersedia lagi melaksanakan pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia.

4.1.2.5 Refleksi

Pada siklus II ini kegiatan pembelajaran secara keseluruhan sudah berlangsung baik. Keterampilan guru, aktivitas siswa, keterampilan bermain drama, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bermain drama pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan siklus sebelumnya.

Penelitian tindakan kelas ini hanya berhenti pada siklus II karena hasil pada siklus II sudah mengalami peningkatan, yaitu dari rerata kelas pada siklus I 68,53 menjadi 81,22 pada siklus II. Persentase ketuntasan klasikal juga meningkat dari 68,29% pada siklus I meningkat menjadi 85,37% pada siklus II. Ketuntasan klasikal tersebut sudah melebihi yang diharapkan yaitu 75%.

Keterampilan guru mengalami peningkatan dari skor 22 dengan kategori baik pada siklus I menjadi 28 dengan kategori sangat baik pada siklus II. Aktivitas siswa mengalami peningkatan dari rerata skor 19,12 dengan kategori baik pada siklus I menjadi 21,73 dengan kategori sangat baik pada siklus II. Keterampilan bermain drama juga mengalami peningkatan dari rerata skor 7,41 dengan kategori cukup pada siklus I menjadi 12,85 dengan kategori sangat baik pada siklus II. Kelemahan-kelemahan pada siklus II tidak terlalu tampak, karena semua indikator yang telah ditentukan sudah terlaksana dengan baik. Selanjutnya, hasil pengumpulan data, hasil pengamatan dan temuan-temuan selama pelaksanaan siklus I sampai siklus II dijadikan dasar pembuatan laporan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan.

4.1.2.6 Revisi

Pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia yang diterapkan sudah berhasil dengan baik, namun perbaikan harus tetap dilakukan pada pembelajaran bermain drama selanjutnya agar dapat berlangsung lebih baik lagi. Perbaikan yang perlu dilakukan adalah guru dapat memotivasi siswa untuk agar dapat berlai drama secara mandiri dan menekankan pembelajaran bermain drama pada hal-hal yang positif agar dapat menjadi contoh

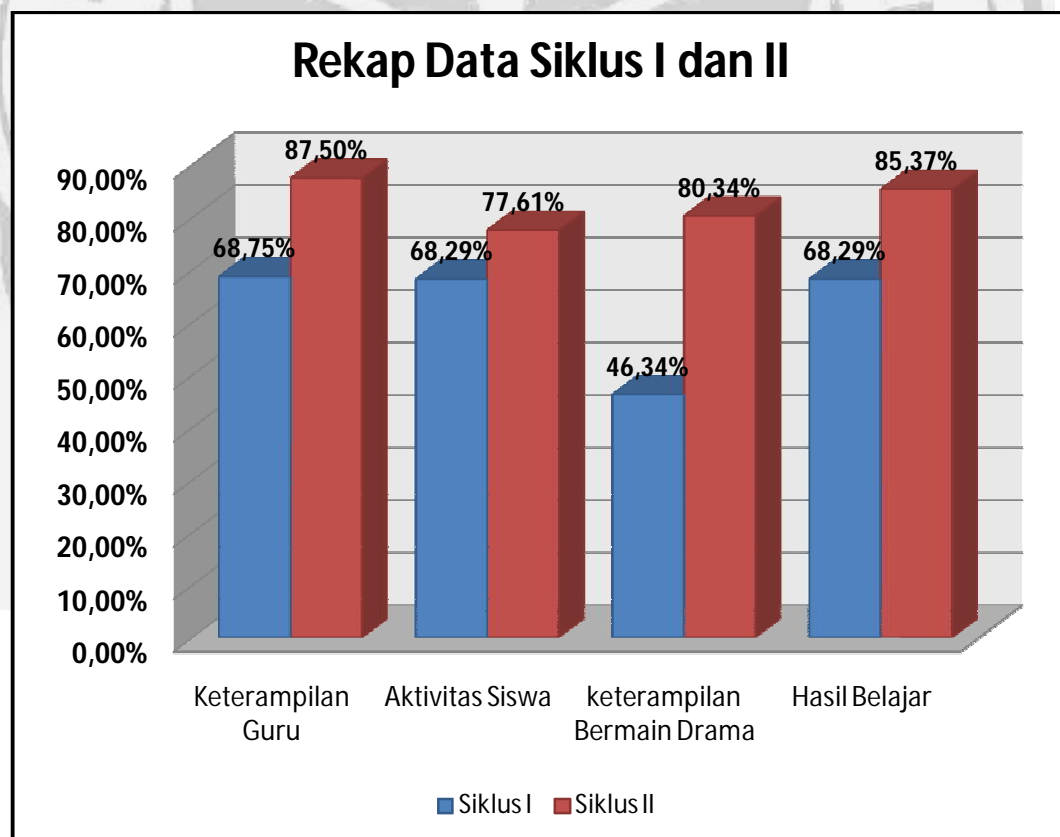
yang baik bagi siswa. Selain itu, guru juga dapat menganjurkan siswa untuk membawa buku sumber untuk menambah referensi materi siswa dalam belajar.

Dari perolehan data pada siklus I dan II dapat dilihat pada rekap sebagai berikut:

Tabel 4.14 Rekap Pemerolehan Data Pada Siklus I dan II

No.	Pencapaian	Siklus I	Siklus II
1	Keterampilan guru	68,75%	87,5%
2	Aktivitas siswa	68,29%	77,61%
3	Keterampilan bermain drama	46,34%	80,34%
4	Hasil belajar	68,29%	85,37%

Dapat dilihat juga dalam diagram sebagai berikut.



Gambar 4.16 Diagram Rekap Perolehan Data Siklus I dan Siklus II

4.2 PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian

Pembahasan pada penelitian didasarkan pada hasil observasi dan refleksi pada setiap siklusnya. Siklus I merupakan pengenalan tindakan awal dalam rangka perbaikan pembelajaran. Sedangkan siklus II merupakan perbaikan hasil analisis pada siklus I. Dalam penelitian ini, proses pembelajaran bermain drama dilaksanakan melalui penggunaan metode *role playing* dengan multimedia.

4.2.1.1 Hasil Keterampilan Guru

Hasil keterampilan guru pada siklus I memperoleh skor 22 dengan kategori baik. Pada siklus II terjadi peningkatan skor menjadi 28 dengan kategori sangat baik. Persentase keberhasilan keterampilan guru pada siklus I 68,75% dan meningkat menjadi 87,5% pada siklus II. Guru menyelenggarakan pembelajaran bermain drama dengan menerapkan keterampilan dasar guru dalam mengajar. Beberapa keterampilan dasar guru dalam mengajar yaitu keterampilan memberi penguatan, keterampilan bertanya, keterampilan menggunakan variasi, keterampilan menjelaskan, keterampilan membuka dan menutup pelajaran, keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan, keterampilan mengelola kelas, dan keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil (Hasibuan dan Moedjiono, 2009:58-88).

Peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran bermain drama pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.15 Data Keterampilan Guru Siklus I dan II

No	Indikator	Perolehan skor	
		Siklus I	Siklus II
1.	Melaksanakan prapembelajaran	3	3
2.	Melaksanakan apersepsi	3	4
3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	3	4
4.	Menggunakan multimedia	3	3
5.	Membimbing siswa dalam berdiskusi dan berlatih drama	3	4
6.	Mengelola kelas saat pementasan drama	2	3
7.	Memberikan penguatan terhadap penampilan drama	2	3
8.	Menyimpulkan materi dan melakukan evaluasi	3	4
Jumlah skor		22	28
Persentase Keberhasilan		68,75%	87,5%
Kategori		Baik	Sangat Baik

Keterangan: $24 \leq \text{skor} \leq 32$ (Sangat Baik); $16 \leq \text{skor} < 24$ (Baik); $8 \leq \text{skor} < 16$ (Cukup); $0 \leq \text{skor} < 8$ (Kurang)

Berdasarkan tabel 4.16 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran bermain drama dari siklus I hingga siklus II. Penjabaran dari setiap indikator adalah sebagai berikut.

4.2.1.1.1 Melaksanakan Prapembelajaran

Pada indikator melaksanakan prapembelajaran guru memperoleh skor 3 pada siklus I dan skor 3 pada siklus II. Hal ini berarti guru sudah mengondisikan siswa di tempat duduk masing-masing, melakukan salam, presensi, dan menyiapkan skenario drama namun guru belum menyiapkan sumber belajar yang akan digunakan pada proses pembelajaran.

Melaksanakan prapembelajaran erat kaitannya dengan keterampilan dasar keterampilan membuka pelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Hasibuan dan Moedjiono (2009:58-88) keterampilan membuka pelajaran diartikan sebagai perbuatan guru untuk menciptakan suasana siap mental dan menimbulkan perhatian siswa agar terpusat kepada apa yang akan dipelajari.

4.2.1.1.2 Melaksanakan Apersepsi

Pada indikator melaksanakan apersepsi guru memperoleh skor 3 pada siklus I dan skor 4 pada siklus II. Pada siklus I guru telah melakukan apersepsi sesuai dengan materi, mampu menarik perhatian siswa, dan menyampaikan apersepsi dengan bahasa yang jelas. Namun guru belum memberikan motivasi kepada siswa. Pada siklus II guru melakukan perbaikan dengan cara memberikan motivasi kepada siswa pada saat proses pembelajaran.

Ketika melaksanakan apersepsi, guru melakukan kegiatan tanya jawab dengan siswa. Oleh karena itu, melaksanakan apersepsi erat kaitannya dengan keterampilan bertanya. Hal ini sesuai dengan pendapat Hasibuan dan Moedjiono (2009:58-88) keterampilan bertanya diartikan sebagai ucapan verbal yang meminta respon dari seseorang yang dikenai. Respon yang diberikan dapat berupa pengetahuan sampai dengan hal-hal yang merupakan hasil pertimbangan.

4.2.1.1.3 Menyampaikan Tujuan Pembelajaran

Pada indikator menyampaikan tujuan pembelajaran guru memperoleh skor 3 pada siklus I dan skor 4 pada siklus II. Pada siklus I guru telah menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator dan menyampaikannya dengan kalimat yang mudah dipahami siswa. Namun guru belum menuliskan tujuan

pembelajaran di papan tulis sehingga siswa belum mengetahui kompetensi apa yang hendak dicapai pada pembelajaran tersebut. Pada siklus II guru melakukan perbaikan dengan cara menuliskan tujuan pembelajaran di papan tulis.

Menyampaikan tujuan pembelajaran erat kaitannya dengan keterampilan menjelaskan. Hal ini sesuai dengan pendapat Hasibuan dan Moedjiono (2009:58-88) keterampilan menjelaskan, diartikan sebagai penyajian informasi lisan yang diorganisasikan secara sistematis dengan tujuan menunjukkan hubungan. Pene-
kanaan memberikan penjelasan adalah proses penalaran siswa, dan bukan indok-
trinasi.

4.2.1.1.4 *Menggunakan Multimedia*

Pada indikator multimedia guru memperoleh skor 3 pada siklus I dan skor 3 pada siklus II. Hal ini berarti guru telah menggunakan multimedia dalam menyampaikan materi, multimedia yang ditampilkan sesuai dengan indikator, dan mampu menarik perhatian siswa namun guru belum melibatkan siswa dalam penggunaan multimedia.

Menggunakan multimedia erat kaitannya dengan keterampilan meng-
gunakan variasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Hasibuan dan Moedjiono
(2009:58-88) keterampilan menggunakan variasi, diartikan sebagai perbuatan
guru dalam konteks proses belajar-mengajar yang bertujuan mengatasi kebosanan
siswa, sehingga dalam proses belajarnya siswa senantiasa menunjukkan kete-
kunan, keantusiasan, serta berperan secara aktif.

4.2.1.1.5 Membimbing Siswa dalam Berdiskusi dan Berlatih Drama

Pada indikator membimbing siswa dalam berdiskusi dan berlatih drama guru memperoleh skor 3 pada siklus I dan skor 4 pada siklus II. Pada siklus I guru telah mengatur tempat duduk sesuai dengan kelompok, berkeliling membimbing diskusi siswa, dan menanyakan kesulitan siswa saat berdiskusi. Namun guru belum membimbing siswa saat berlatih drama bersama kelompoknya. Pada siklus II guru melakukan perbaikan dengan cara membimbing siswa dalam berlatih drama. Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghafalkan teks drama.

Membimbing siswa dalam berdiskusi dan berlatih drama erat kaitannya dengan keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil. Hal ini sesuai dengan pendapat Hasibuan dan Moedjiono (2009:58-88) keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, diartikan sebagai suatu proses yang teratur dengan melibatkan sekelompok siswa dalam interaksi tatap muka kooperatif yang optimal dengan tujuan berbagai informasi atau pengalaman, mengambil keputusan atau memecahkan masalah.

4.2.1.1.6 Mengelola Kelas Saat Pementasan Drama

Pada indikator mengelola kelas saat pementasan drama guru memperoleh skor 2 pada siklus I dan skor 3 pada siklus II. Pada siklus I guru telah memanggil kelompok yang akan mementaskan drama sesuai dengan nomor undian dan mengecek perlengkapan pementasan drama. Namun guru belum mengondisikan penonton dan memberikan bimbingan kepada kelompok pengomentor. Sehingga suasana kelas saat pementasan drama masih terlihat ramai. Hal tersebut

menyebabkan siswa yang mementaskan drama terganggu oleh keramaian penonton. Pada siklus II guru melakukan perbaikan pengelolaan kelas dengan cara menondisikan penonton agar lebih tertib saat pementasan drama berlangsung.

Mengelola kelas saat pementasan drama erat kaitannya dengan keterampilan mengelola kelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Hasibuan dan Moedjiono (2009:58-88) keterampilan mengelola kelas, diartikan sebagai keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya ke kondisi yang optimal jika terjadi gangguan baik dengan cara mendisiplinkan ataupun melakukan kegiatan remedial.

4.2.1.1.7 Memberikan Penguatan Terhadap Penampilan Drama

Pada indikator memberikan penguatan terhadap pementasan drama guru memperoleh skor 2 pada siklus I dan skor 3 pada siklus II. Pada siklus I guru telah memberikan penguatan secara lisan dan tepuk tangan ketika siswa selesai mementaskan drama. Namun guru belum memberikan penguatan berupa simbol/hadiah. Penguatan tersebut juga belum diberikan secara menyeluruh kepada siswa. Pada siklus II guru melakukan perbaikan dengan cara memberikan penguatan secara lisan, tepuk tangan, dan simbol/hadiah kepada siswa berupa piala. Piala tersebut diberikan kepada kelompok terbaik, pemeran putra dan putri terbaik.

Memberikan penguatan terhadap penampilan drama erat kaitannya dengan keterampilan memberi penguatan. Hal ini sesuai dengan pendapat Hasibuan dan Moedjiono (2009:58-88) keterampilan memberi penguatan, diartikan sebagai tingkah laku guru dalam merespon secara positif tingkah laku siswa yang memungkinkan tingkah laku itu timbul kembali. Penguatan dapat berupa: (1)

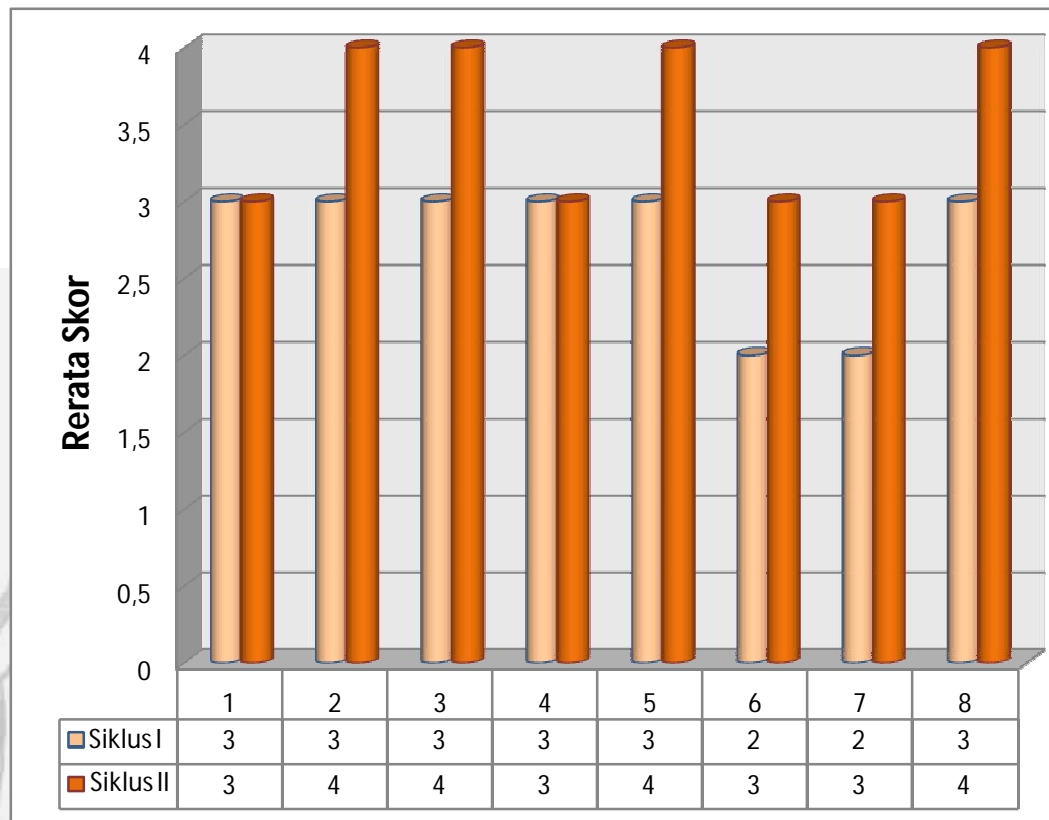
penguatan verbal seperti kata-kata “bagus” “baik” “tepat” atau kalimat, (2) penguatan gestur seperti ekspresi wajah, (3) penguatan dengan cara mendekati, (4) penguatan dengan sentuhan, (5) penguatan dengan memberi kegiatan yang menyenangkan, (6) penguatan berupa tanda atau benda.

4.2.1.1.8 Menyimpulkan materi dan melakukan evaluasi

Pada indikator menyimpulkan materi dan melakukan evaluasi guru memperoleh skor 3 pada siklus I dan skor 4 pada siklus II. Pada siklus I guru telah membimbing siswa menyimpulkan materi pembelajaran, memberikan evaluasi, dan memberikan kesempatan kepada siswa yang belum jelas untuk bertanya. Namun guru belum melakukan umpan balik diakhir pembelajaran. Pada siklus II guru melakukan perbaikan yaitu melakukan umpan balik diakhir pembelajaran dengan cara memberikan tindak lanjut berupa PR dan nasihat agar siswa belajar lagi dirumah.

Menyimpulkan materi dan melakukan evaluasi erat kaitannya dengan keterampilan menutup pelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Hasibuan dan Moedjiono (2009:58-88) keterampilan menutup pelajaran adalah kegiatan guru untuk mengakhiri kegiatan inti pelajaran. Maksudnya adalah memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari siswa, mengetahui tingkat pencapaian siswa, dan tingkat keberhasilan guru dalam proses belajar-mengajar.

Data-data yang telah dipaparkan juga dapat ditunjukkan dalam diagram peningkatan ketercapaian indikator keterampilan guru pada pembelajaran bermain drama melalui metode *role playing* dengan multimedia dari siklus pertama dan siklus kedua yaitu sebagai berikut.



Gambar 4.17 Diagram Peningkatan Indikator Keterampilan Guru Siklus I dan siklus II

Keterangan:

1. Melaksanakan prapembelajaran
2. Melaksanakan apersepsi
3. Menyampaikan tujuan pembelajaran
4. Menggunakan multimedia pembelajaran
5. Membimbing siswa dalam berdiskusi dan berlatih drama
6. Mengelola kelas saat pementasan drama
7. Memberikan penguatan terhadap penampilan drama
8. Menyimpulkan materi dan melakukan evaluasi

Berdasarkan data hasil pengamatan keterampilan guru pada siklus I dan II, dapat dilihat bahwa keterampilan guru dalam pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia mengalami peningkatan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keterampilan guru dalam pembelajaran dapat meningkat melalui penggunaan metode *role playing* dengan multimedia.

4.2.1.2 Hasil Aktivitas Siswa

Bersumber dari kegiatan observasi aktivitas siswa pada siklus I dan II pada pembelajaran bermain drama melalui metode *role playing* dengan multimedia akan dijabarkan sebagai berikut.

Perolehan rerata skor aktivitas siswa dalam pembelajaran bermain drama melalui metode *role playing* dengan multimedia pada siklus I adalah 19,12 dan persentase yang diperoleh sebesar 68,29% dengan kategori baik. Sedangkan pada siklus II, rerata skor aktivitas siswa yang didapatkan adalah 21,73 dan persentase sebesar 77,61% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan data tersebut, terlihat peningkatan persentase yang didapatkan pada aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II, yaitu dari 68,29% menjadi 77,61%.

Peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran bermain drama pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.16 Data Aktivitas Siswa Siklus I dan II

No	Indikator	Rata-rata skor	
		Siklus I	Siklus II
1.	Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran	2,93	3
2.	Menyimak dan menyerap informasi melalui multimedia pembelajaran	2,51	3,02
3.	Berdiskusi dalam kelompok	2,37	2,78
4.	Berlatih drama dalam kelompok	2,93	3,44
5.	Mementaskan drama bersama kelompok	3,02	3,51
6.	Mengamati pementasan drama kelompok lain	2,73	3,20
7.	Menyimpulkan materi dan mengerjakan evaluasi	2,63	2,78
Rerata skor		19,12	21,73
Persentase Keberhasilan		68,29%	77,61%
Kategori		Baik	Sangat Baik

Keterangan: $21 \leq \text{skor} \leq 28$ (Sangat Baik); $14 \leq \text{skor} < 21$ (Baik); $7 \leq \text{skor} < 14$ (Cukup); $0 \leq \text{skor} < 7$ (Kurang)

Berdasarkan tabel 4.16 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran bermain drama dari siklus I hingga siklus II. Penjabaran dari setiap indikator adalah sebagai berikut.

4.2.1.2.1 Kesiapan Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran

Indikator kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran terdapat 4 deskriptor yaitu (1) siswa datang tepat waktu sebelum pelajaran dimulai, (2) siswa datang tepat waktu dan tertib di tempat duduk masing-masing, (3) siswa datang tepat waktu, tertib di tempat duduk masing-masing, dan menyiapkan alat tulis yang digunakan untuk belajar, dan (4) siswa datang tepat waktu, tertib di tempat

duduk masing-masing, menyiapkan alat tulis yang digunakan untuk belajar, dan menyiapkan buku sumber.

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa pada indikator pertama, siklus I memperoleh rata-rata skor 2,93 dengan kategori baik. Rinciannya adalah dari 41 siswa, tidak ada siswa yang memperoleh skor 0; tidak ada siswa yang memperoleh skor 1; 3 siswa memperoleh skor 2 artinya deskriptor 2 tampak; 38 siswa memperoleh skor 3 artinya deskriptor 3 tampak; dan tidak ada siswa memperoleh skor 4. Jadi, pada indikator kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran pada siklus I, sebagian besar siswa datang tepat waktu, tertib di tempat duduk masing-masing, dan menyiapkan alat tulis yang digunakan untuk belajar tetapi siswa belum menyiapkan buku sumber sebagai referensi.

Pada siklus II terjadi peningkatan rata-rata skor pada indikator kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran yaitu 3 dengan kategori sangat baik. Rinciannya adalah dari 41 siswa, tidak ada siswa yang memperoleh skor 0; tidak ada siswa yang memperoleh skor 1; tidak ada siswa yang memperoleh skor 2; 41 siswa memperoleh skor 3 artinya deskriptor 3 tampak; dan tidak ada siswa memperoleh skor 4. Jadi, dapat disimpulkan ketika pembelajaran siklus II berlangsung siswa telah melakukan persiapan dengan baik.

Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran erat kaitannya dengan kegiatan belajar siswa yang disebut *emotional activities*. Hal ini sesuai dengan pendapat Diedrich (dalam Sardiman, 2011:101) *emotional activities* misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

4.2.1.2.2 Menyimak dan Menyerap Informasi Melalui Multimedia Pembelajaran

Indikator menyimak dan menyerap informasi melalui multimedia pembelajaran terdapat 4 deskriptor yaitu (1) sikap duduk tegak, (2) siswa duduk tegak dan fokus menyimak multimedia yang ditampilkan, (3) siswa duduk tegak, fokus menyimak multimedia, dan mencatat materi yang diperoleh saat menyimak media, dan (4) siswa duduk tegak, fokus menyimak multimedia, mencatat materi, dan mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa pada indikator kedua, siklus I memperoleh rata-rata skor 2,51 dengan kategori baik. Rinciannya adalah dari 41 siswa, tidak ada siswa yang memperoleh skor 0; 2 siswa yang memperoleh skor 1 artinya deskriptor 1 tampak; 16 siswa memperoleh skor 2 artinya deskriptor 2 tampak; 23 siswa memperoleh skor 3 artinya deskriptor 3 tampak; dan tidak ada siswa memperoleh skor 4. Jadi, pada indikator menyimak dan menyerap informasi melalui multimedia pembelajaran pada siklus I, sebagian besar siswa duduk tegak, fokus menyimak multimedia, dan mencatat materi yang diperoleh saat menyimak media.

Pada siklus II terjadi peningkatan rata-rata skor pada indikator menyimak dan menyerap informasi melalui multimedia pembelajaran yaitu 3,02 dengan kategori sangat baik. Rinciannya adalah dari 41 siswa, tidak ada siswa yang memperoleh skor 0; tidak ada siswa yang memperoleh skor 1; tidak ada siswa yang memperoleh skor 2; 40 siswa memperoleh skor 3 artinya deskriptor 3 tampak; dan 1 siswa memperoleh skor 4 artinya deskriptor 4 tampak. Jadi, pada indikator menyimak dan menyerap informasi melalui multimedia pembelajaran

pada siklus II, sebagian besar siswa duduk tegak, fokus menyimak multimedia, dan mencatat materi yang diperoleh saat menyimak media.

Menyimak dan menyerap informasi melalui multimedia pembelajaran erat kaitannya dengan kegiatan belajar siswa yang disebut *listening activities* dan *visual activities*. Hal ini sesuai dengan pendapat Diedrich (dalam Sardiman, 2011:101) *listening activities* misalnya, mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, piano. Sedangkan *visual activities* misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, dan pekerjaan orang lain.

4.2.1.2.3 Berdiskusi dalam Kelompok

Indikator berdiskusi dalam kelompok terdapat 4 deskriptor yaitu (1) mengikuti petunjuk yang diberikan guru, (2) mengikuti petunjuk yang diberikan guru dan duduk sesuai dengan kelompoknya, (3) mengikuti petunjuk yang diberikan guru, duduk sesuai dengan kelompoknya, dan berdiskusi dalam menentukan peran pemain dan (4) mengikuti petunjuk yang diberikan guru, duduk sesuai dengan kelompoknya, berdiskusi dalam menentukan peran pemain, dan perlengkapan yang diperlukan dalam bermain drama.

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa pada indikator ketiga, siklus I memperoleh rata-rata skor 2,37 dengan kategori baik. Rinciannya adalah dari 41 siswa, tidak ada siswa yang memperoleh skor 0; 3 siswa yang memperoleh skor 1 artinya deskriptor 1 tampak; 23 siswa memperoleh skor 2 artinya deskriptor 2 tampak; 12 siswa memperoleh skor 3 artinya deskriptor 3 tampak; dan 3 siswa memperoleh skor 4 artinya deskriptor 4 tampak. Jadi, pada indikator berdiskusi dalam kelompok pada siklus I, sebagian besar siswa sudah mengikuti petunjuk

yang diberikan guru dan duduk sesuai dengan kelompoknya tetapi mereka belum maksimal dalam mendiskusikan peran dan perlengkapan yang dibutuhkan dalam bermain drama.

Pada siklus II terjadi peningkatan rata-rata skor pada indikator berdiskusi dalam kelompok yaitu 2,78 dengan kategori baik. Rinciannya adalah dari 41 siswa, tidak ada siswa yang memperoleh skor 0; tidak ada siswa yang memperoleh skor 1; 18 siswa yang memperoleh skor 2 artinya deskriptor 2 tampak; 14 siswa memperoleh skor 3 artinya deskriptor 3 tampak; dan 9 siswa memperoleh skor 4 artinya deskriptor 4 tampak.

Pada kegiatan berdiskusi dalam kelompok siswa aktif melakukan kegiatan seperti bertukar pendapat dan mengajukan pertanyaan dengan teman sekelompoknya. Kegiatan berdiskusi dalam kelompok erat kaitannya dengan kegiatan belajar siswa yang disebut *oral activities*. Hal ini sesuai dengan pendapat Diedrich (dalam Sardiman, 2011:101) *oral activities* misalnya, menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, dan interupsi.

4.2.1.2.4 Berlatih Drama dalam Kelompok

Indikator berlatih drama dalam kelompok terdapat 4 deskriptor yaitu (1) berkumpul sesuai dengan kelompoknya, (2) berkumpul sesuai kelompok dan berlatih drama sesuai dengan peran yang diperoleh, (3) berkumpul sesuai kelompok, berlatih drama sesuai dengan peran yang diperoleh, dan bekerjasama dengan anggota kelompok dalam berlatih drama, dan (4) berkumpul sesuai kelompok, berlatih drama sesuai dengan peran yang diperoleh, bekerjasama

dengan anggota kelompok dalam berlatih drama, dan berperan aktif ketika berlatih dalam kelompok.

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa pada indikator keempat, siklus I memperoleh rata-rata skor 2,93 dengan kategori baik. Rinciannya adalah dari 41 siswa, tidak ada siswa yang memperoleh skor 0; tidak ada yang memperoleh skor 1; 3 siswa memperoleh skor 2 artinya deskriptor 2 tampak; 38 siswa memperoleh skor 3 artinya deskriptor 3 tampak; dan tidak ada yang memperoleh skor 4. Jadi, pada indikator berlatih drama dalam kelompok pada siklus I, sebagian besar siswa sudah berkumpul sesuai dengan kelompoknya, berlatih drama sesuai peran yang diperoleh, dan bekerjasama dengan anggota kelompok dalam berlatih drama.

Pada siklus II terjadi peningkatan rata-rata skor pada indikator berlatih drama dalam kelompok yaitu 3,44 dengan kategori sangat baik. Rinciannya adalah dari 41 siswa, tidak ada siswa yang memperoleh skor 0; tidak ada siswa yang memperoleh skor 1; tidak ada siswa yang memperoleh skor 2; 23 siswa memperoleh skor 3 artinya deskriptor 3 tampak; dan 18 siswa memperoleh skor 4 artinya deskriptor 4 tampak. Pada siklus II, siswa sudah bekerja sama dan berperan aktif dalam berlatih drama dalam kelompok.

Kegiatan berlatih drama dalam kelompok erat kaitannya dengan kegiatan belajar siswa yang disebut *motor activities*. Hal ini sesuai dengan pendapat Diedrich (dalam Sardiman, 2011:101) *motor activities* misalnya melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.

4.2.1.2.5 Mementaskan Drama Bersama Kelompok

Indikator mementaskan drama bersama kelompok terdapat 4 deskriptor yaitu (1) berani maju mementaskan drama, (2) berani maju mementaskan drama dan tidak malu-malu saat melakukan dialog dalam pementasan drama, (3) berani maju mementaskan drama, tidak malu-malu saat melakukan dialog dalam pementasan drama, dan menghayati tokoh yang diperankan, dan (4) berani maju mementaskan drama, tidak malu-malu saat melakukan dialog dalam pementasan drama, menghayati tokoh yang diperankan, dan bekerjasama dengan anggota kelompok saat pementasan.

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa pada indikator kelima, siklus I memperoleh rata-rata skor 3,02 dengan kategori sangat baik. Rinciannya adalah dari 41 siswa, tidak ada siswa yang memperoleh skor 0; tidak ada siswa yang memperoleh skor 1; 3 siswa memperoleh skor 2 artinya deskriptor 2 tampak; 34 siswa memperoleh skor 3 artinya deskriptor 3 tampak; dan 4 siswa memperoleh skor 4 artinya deskriptor 4 tampak. Jadi, pada indikator mementaskan drama bersama kelompok pada siklus I, sebagian besar siswa sudah berani maju mementaskan drama, tidak malu-malu saat melakukan dialog, dan menghayati tokoh yang diperankan tetapi mereka belum bekerjasama dengan anggota kelompok saat pementasan.

Pada siklus II terjadi peningkatan rata-rata skor pada indikator mementaskan drama bersama kelompok yaitu 3,51 dengan kategori sangat baik. Rinciannya adalah dari 41 siswa, tidak ada siswa yang memperoleh skor 0; tidak ada siswa yang memperoleh skor 1; tidak ada siswa yang memperoleh skor 2; 20

siswa memperoleh skor 3 artinya deskriptor 3 tampak; dan 21 siswa memperoleh skor 4 artinya deskriptor 4 tampak. Pada siklus II sebagian besar siswa sudah dapat mementaskan drama dengan baik.

Kegiatan mementaskan drama bersama kelompok erat kaitannya dengan kegiatan belajar siswa yang disebut *motor activities*. Hal ini sesuai dengan pendapat Diedrich (dalam Sardiman, 2011:101) *motor activities* misalnya melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.

4.2.1.2.6 Mengamati Pementasan Drama Kelompok Lain

Indikator mengamati pementasan drama kelompok lain terdapat 4 deskriptor yaitu (1) duduk dikelompoknya masing-masing, (2) duduk dikelompoknya masing-masing dan fokus memperhatikan pementasan drama kelompok lain (3) duduk dikelompoknya masing-masing, fokus memperhatikan pementasan drama kelompok lain, dan ikut memberikan pendapat dalam mengerjakan lembar pengamatan pementasan drama, dan (4) duduk dikelompoknya masing-masing, fokus memperhatikan pementasan drama kelompok lain, ikut memberikan pendapat dalam mengerjakan lembar pengamatan pementasan drama, dan maju mengomentari pementasan drama kelompok lain.

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa pada indikator keenam, siklus I memperoleh rata-rata skor 2,73 dengan kategori baik. Rinciannya adalah dari 41 siswa, tidak ada siswa yang memperoleh skor 0; tidak ada yang memperoleh skor 1; 14 siswa yang memperoleh skor 2 artinya deskriptor 2 tampak; 24 siswa memperoleh skor 3 artinya deskriptor 3 tampak; dan 3 siswa memperoleh skor 4 artinya deskriptor 4 tampak. Jadi, pada indikator berdiskusi

dalam kelompok pada siklus I, sebagian besar siswa sudah mengikuti petunjuk yang diberikan guru dan duduk sesuai dengan kelompoknya tetapi mereka belum maksimal dalam mendiskusikan peran dan perlengkapan yang dibutuhkan dalam bermain drama.

Pada siklus II terjadi peningkatan rata-rata skor pada indikator mengamati pementasan drama kelompok lain yaitu 3,20 dengan kategori sangat baik. Rinciannya adalah dari 41 siswa, tidak ada siswa yang memperoleh skor 0; tidak ada siswa yang memperoleh skor 1; tidak ada siswa yang memperoleh skor 2; 33 siswa memperoleh skor 3 artinya deskriptor 3 tampak; dan 8 siswa memperoleh skor 4 artinya deskriptor 4 tampak. Jadi, pada siklus II sebagian besar siswa sudah melakukan kegiatan mengamati pementasan drama kelompok lain dengan baik.

Kegiatan mengamati pementasan drama kelompok lain erat kaitannya dengan kegiatan belajar siswa yang disebut *visual activities*. Hal ini sesuai dengan pendapat Diedrich (dalam Sardiman, 2011:101) *visual activities* misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, dan pekerjaan orang lain.

4.2.1.2.7 Menyimpulkan Materi dan Mengerjakan Evaluasi

Indikator menyimpulkan materi dan mengerjakan evaluasi terdapat 4 deskriptor yaitu (1) ikut menyimpulkan materi, (2) ikut menyimpulkan materi dan mengerjakan lembar evaluasi, (3) ikut menyimpulkan materi dan mengerjakan lembar evaluasi dengan tepat waktu, dan (4) ikut menyimpulkan materi,

mengerjakan lembar evaluasi dengan tepat waktu, dan berani mengemukakan hasil kesimpulan.

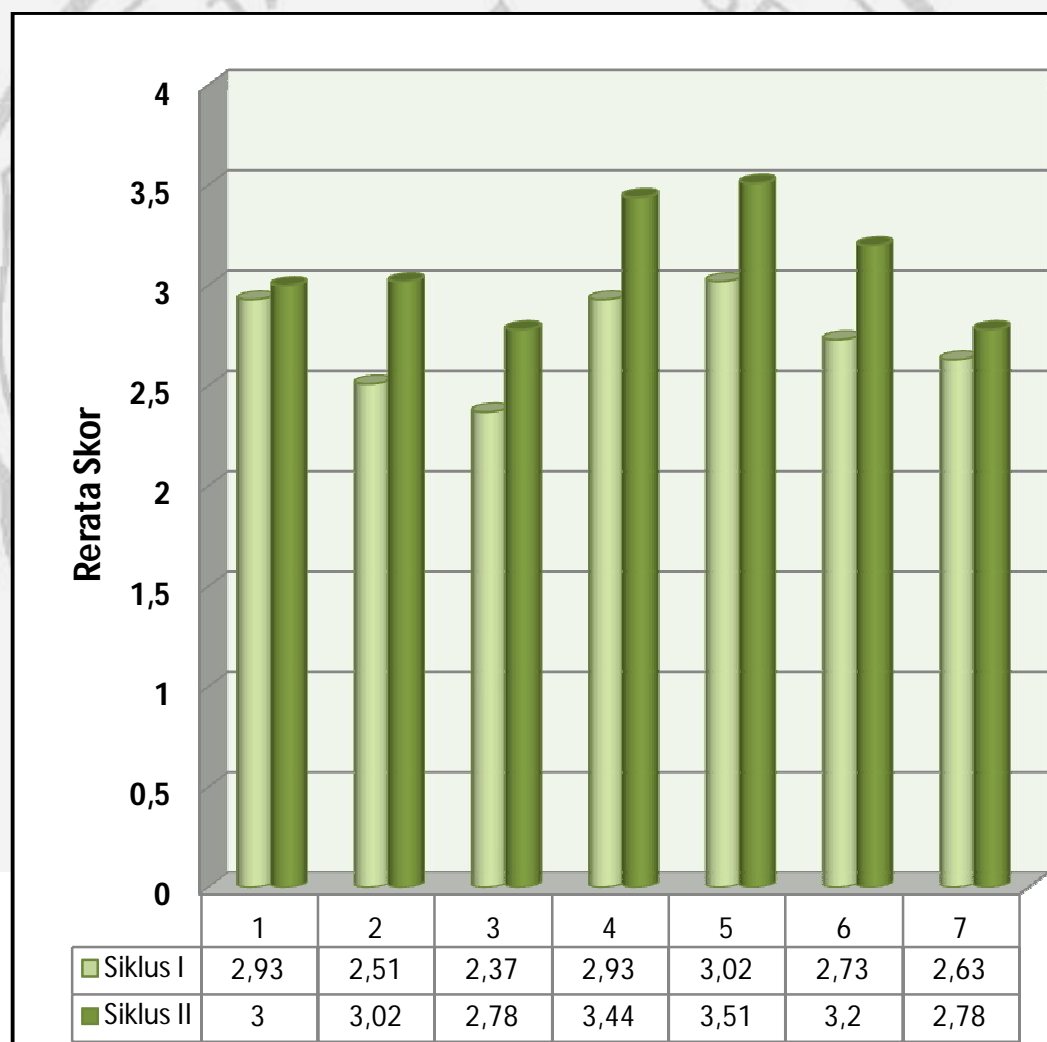
Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa pada indikator ketujuh, siklus I memperoleh rata-rata skor 2,63 dengan kategori baik. Rinciannya adalah dari 41 siswa, tidak ada siswa yang memperoleh skor 0; tidak ada yang memperoleh skor 1; 18 siswa yang memperoleh skor 2 artinya deskriptor 2 tampak; 20 siswa memperoleh skor 3 artinya deskriptor 3 tampak; dan 3 siswa memperoleh skor 4 artinya deskriptor 4 tampak. Jadi, pada indikator menyimpulkan materi dan mengerjakan evaluasi pada siklus I, sebagian besar siswa sudah menyimpulkan materi dan mengerjakan evaluasi namun mereka belum berani mengemukakan hasil kesimpulan.

Pada siklus II terjadi peningkatan rata-rata skor pada indikator mengamati pementasan drama kelompok lain yaitu 2,78 dengan kategori baik. Rinciannya adalah dari 41 siswa, tidak ada siswa yang memperoleh skor 0; tidak ada siswa yang memperoleh skor 1; 11 siswa yang memperoleh skor 2 artinya deskriptor 2 tampak; 28 siswa memperoleh skor 3 artinya deskriptor 3 tampak; dan 2 siswa memperoleh skor 4 artinya deskriptor 4 tampak. Jadi, pada siklus II sebagian sudah dapat menyimpulkan materi dan mengerjakan evaluasi dengan baik.

Pada kegiatan mengerjakan evaluasi siswa mengerjakan lembar soal dengan cara menulis dan memecahkan soal. Kegiatan menyimpulkan materi dan mengerjakan evaluasi erat kaitannya dengan kegiatan belajar siswa yang disebut *writing activities* dan *mental activities*. Hal ini sesuai dengan pendapat Diedrich

(dalam Sardiman, 2011:101) *writing activities* misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin. Sedangkan *mental activities* misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, dan mengambil keputusan.

Data-data yang telah dipaparkan juga dapat ditunjukkan dalam diagram peningkatan ketercapaian indikator aktivitas siswa melalui metode *role playing* dengan multimedia dari siklus pertama dan siklus kedua yaitu sebagai berikut.



Gambar 4.18 Diagram Peningkatan Indikator Aktivitas Siswa Siklus I dan siklus II

Keterangan:

1. Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran
2. Menyimak dan menyerap informasi melalui multimedia pembelajaran
3. Berdiskusi dalam kelompok
4. Berlatih drama dalam kelompok
5. Mementaskan drama bersama kelompok
6. Mengamati pementasan drama kelompok lain
7. Menyimpulkan materi dan mengerjakan evaluasi

Berdasarkan data hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus I dan II, dapat dilihat bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia mengalami peningkatan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode *role playing* dengan multimedia, siswa telah aktif terlibat dalam pembelajaran.

4.2.1.3 Hasil Keterampilan Bermain Drama

Bermain drama merupakan suatu kemampuan untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain agar memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi/memecahkan masalah (Hamzah, 2011:28). Sedangkan keterampilan bermain drama adalah suatu keterampilan seseorang mengekspresikan dirinya saat memerankan suatu peran atau karakter tokoh dalam drama (Waluyo, 2001:115).

Berdasarkan hasil observasi keterampilan bermain drama pada siklus I mendapatkan rerata skor 7,41 dengan persentase 46,34% yang termasuk dalam

kategori cukup dan pada siklus II keterampilan bermain drama mendapatkan rerata skor 12,85 dengan persentase 80,34% yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Peningkatan keterampilan bermain drama pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.17 Data Keterampilan Bermain Drama Siklus I dan II

No	Aspek	Rerata skor	
		Siklus I	Siklus II
1.	Pelafalan	2,46	3,05
2.	Intonasi	1,90	2,95
3.	Ekspresi	1,71	3,68
4.	Improvisasi	1,34	3,17
Rerata skor		7,41	12,85
Persentase keberhasilan		46,34%	80,34%
Kategori		Cukup	Sangat Baik

Keterangan: $12 \leq \text{skor} \leq 16$ (Sangat Baik); $8 \leq \text{skor} < 12$ (Baik); $4 \leq \text{skor} < 8$ (Cukup); $0 \leq \text{skor} < 4$ (Kurang)

Berdasarkan tabel 4.17 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan bermain drama dari siklus I hingga siklus II. Penjabaran dari setiap indikator adalah sebagai berikut.

4.2.1.3.1 Pelafalan

Indikator pelafalan terdapat 4 deskriptor yaitu (1) berbicara dengan lafal yang tersendat-sendat dan mengucapkan dengan suara yang pelan, (2) berbicara dengan lafal yang tersendat-sendat dan mengucapkan dengan suara yang keras, (3) berbicara dengan lafal yang jelas dan suara yang keras, tetapi ada kata yang salah

ucap, dan (4) berbicara dengan lafal yang jelas dan suara yang keras, tidak ada kata yang salah ucap.

Berdasarkan hasil pengamatan keterampilan bermain drama pada aspek pelafalan, siklus I memperoleh rata-rata skor 2,46 dengan kategori baik. Rinciannya adalah dari 41 siswa, tidak ada siswa yang memperoleh skor 0; 3 siswa yang memperoleh skor 1 artinya deskriptor 1 tampak; 17 siswa memperoleh skor 2 artinya deskriptor 2 tampak; 20 siswa memperoleh skor 3 artinya deskriptor 3 tampak; dan 1 siswa memperoleh skor 4 artinya deskriptor 4 tampak. Jadi, pada aspek pelafalan siklus I sebagian besar siswa sudah berbicara dengan lafal yang jelas dan suara yang keras tetapi masih ada beberapa kata yang salah ucap.

Pada siklus II terjadi peningkatan rata-rata skor pada indikator pelafalan yaitu 3,05 dengan kategori sangat baik. Rinciannya adalah dari 41 siswa, tidak ada siswa yang memperoleh skor 0; tidak ada siswa yang memperoleh skor 1; 12 siswa yang memperoleh skor 2 artinya deskriptor 2 tampak; 15 siswa memperoleh skor 3 artinya deskriptor 3 tampak; dan 14 siswa memperoleh skor 4 artinya deskriptor 4 tampak. Jadi, dapat disimpulkan pada siklus II siswa sudah dapat melafalkan dialog dengan baik .

Pelafalan dalam bermain drama erat kaitannya dengan kejelasan pengucapan kata atau kalimat dalam dialog. Hal ini sesuai dengan pendapat Khasan (2012) bahwa dalam pelafalan mencakup poin-poin yang mendukung dalam bermain drama yaitu artikulasi (kejelasan pengucapan), jeda dan intonasi (yang berfungsi sebagai pemenggalan kata atau kalimat sehingga menjadi intonasi pengucapan yang sesuai dengan konteks pembicaraan).

4.2.1.3.2 Intonasi

Indikator intonasi terdapat 4 deskriptor yaitu (1) berbicara hanya menggunakan nada naik (/) atau nada menurun (\) saja, (2) berbicara hanya menggunakan nada naik (/), nada menurun (\), dan nada datar (—), (3) berbicara menggunakan nada naik (/), nada datar (—), nada turun (\), dan nada naik-turun (^) atau turun-naik (v) (4) berbicara menggunakan nada naik (/), nada menurun (\), nada naik-turun (^), dan nada turun-naik (v).

Berdasarkan hasil pengamatan keterampilan bermain drama pada aspek intonasi, siklus I memperoleh rata-rata skor 1,90 dengan kategori cukup. Rinciannya adalah dari 41 siswa, tidak ada siswa yang memperoleh skor 0; 11 siswa yang memperoleh skor 1 artinya deskriptor 1 tampak; 23 siswa memperoleh skor 2 artinya deskriptor 2 tampak; 7 siswa memperoleh skor 3 artinya deskriptor 3 tampak; dan tidak ada siswa yang memperoleh skor 4. Jadi, pada aspek intonasi siklus I sebagian besar siswa dalam berbicara/mengucapkan dialog hanya menggunakan nada naik dan menurun.

Pada siklus II terjadi peningkatan rata-rata skor pada indikator pelafalan yaitu 2,95 dengan kategori baik. Rinciannya adalah dari 41 siswa, tidak ada siswa yang memperoleh skor 0; tidak ada siswa yang memperoleh skor 1; 5 siswa yang memperoleh skor 2 artinya deskriptor 2 tampak; 33 siswa memperoleh skor 3 artinya deskriptor 3 tampak; dan 3 siswa memperoleh skor 4 artinya deskriptor 4 tampak. Jadi, dapat disimpulkan pada siklus II siswa sudah menggunakan intonasi dalam dialog yang diucapkan.

Intonasi dalam bermain drama erat kaitannya dengan naik turunnya lagu kalimat dalam dialog. Dalam berdialog harus menggunakan intonasi agar permainan drama yang dipentaskan tidak terasa monoton, datar, dan membosankan. Hal ini sesuai dengan pendapat Khasan (2012) bahwa terdapat tiga macam tatanan intonasi, yaitu: (1) tekanan dinamik (keras-lemah); (2) tekanan nada (tekanan tentang tinggi rendahnya suatu kata); dan (3) tekanan tempo (memperlambat atau mempercepat pengucapan).

4.2.1.3.3 *Ekspresi*

Indikator ekspresi terdapat 4 deskriptor yaitu (1) menggunakan ekspresi wajah tetapi belum sesuai dengan isi dialog, (2) menggunakan ekspresi wajah yang tepat sesuai dengan isi dialog, (3) menggunakan ekspresi wajah yang tepat dan keluwesan dalam berekspresi, dan (4) menggunakan ekspresi wajah yang tepat, keluwesan, dan gerak-gerik tubuh ketika berdialog.

Berdasarkan hasil pengamatan keterampilan bermain drama pada aspek ekspresi, siklus I memperoleh rata-rata skor 1,71 dengan kategori cukup. Rinciannya adalah dari 41 siswa, tidak ada siswa yang memperoleh skor 0; 17 siswa yang memperoleh skor 1 artinya deskriptor 1 tampak; 20 siswa memperoleh skor 2 artinya deskriptor 2 tampak; 3 siswa memperoleh skor 3 artinya deskriptor 3 tampak; dan 11 siswa memperoleh skor 4 artinya deskriptor 4 tampak. Jadi, pada aspek ekspresi siklus I sebagian besar siswa sudah menggunakan ekspresi wajah namun mereka belum luwes dalam berekspresi.

Pada siklus II terjadi peningkatan rata-rata skor pada indikator ekspresi yaitu 3,68 dengan kategori sangat baik. Rinciannya adalah dari 41 siswa, tidak ada

siswa yang memperoleh skor 0; tidak ada siswa yang memperoleh skor 1; tidak ada siswa yang memperoleh skor 2; 13 siswa memperoleh skor 3 artinya deskriptor 3 tampak; dan 28 siswa memperoleh skor 4 artinya deskriptor 4 tampak. Jadi, dapat disimpulkan pada siklus II siswa sudah mampu berekspresi dalam mementaskan drama.

Ekspresi dalam bermain drama erat kaitannya dengan perubahan mimik pada wajah misalnya ekspresi marah, sedih, dan senang. Ekspresi wajah seseorang keluar secara alamiah, baik itu berbentuk perasaan atau ide secara khas. Hal ini sesuai dengan Saptaria (2006:50) aktivitas ekspresi merupakan bagian dari pikiran dan perasaan kita. Impuls-impuls, perasaan, aksi, dan reaksi yang dimiliki mengendap dan menghasilkan energi dari dalam yang selanjutnya keluar dalam bentuk presentasi kata-kata, bunyi, gerak tubuh, dan infeksi (perubahan nada suara).

4.2.1.3.4 *Improvisasi*

Indikator improvisasi terdapat 4 deskriptor yaitu (1) menggunakan variasi gerakan tubuh atau dialog namun belum sesuai dengan peran yang dibawakan, (2) hanya 1x menggunakan variasi gerakan tubuh atau dialog dengan benar sesuai peran yang dibawakan, (3) spontanitas menggunakan variasi gerakan tubuh dan dialog dengan benar sesuai peran yang dibawakan, dan (4) spontan dan luwes menggunakan variasi gerakan tubuh dan dialog dengan benar sesuai peran yang dibawakan.

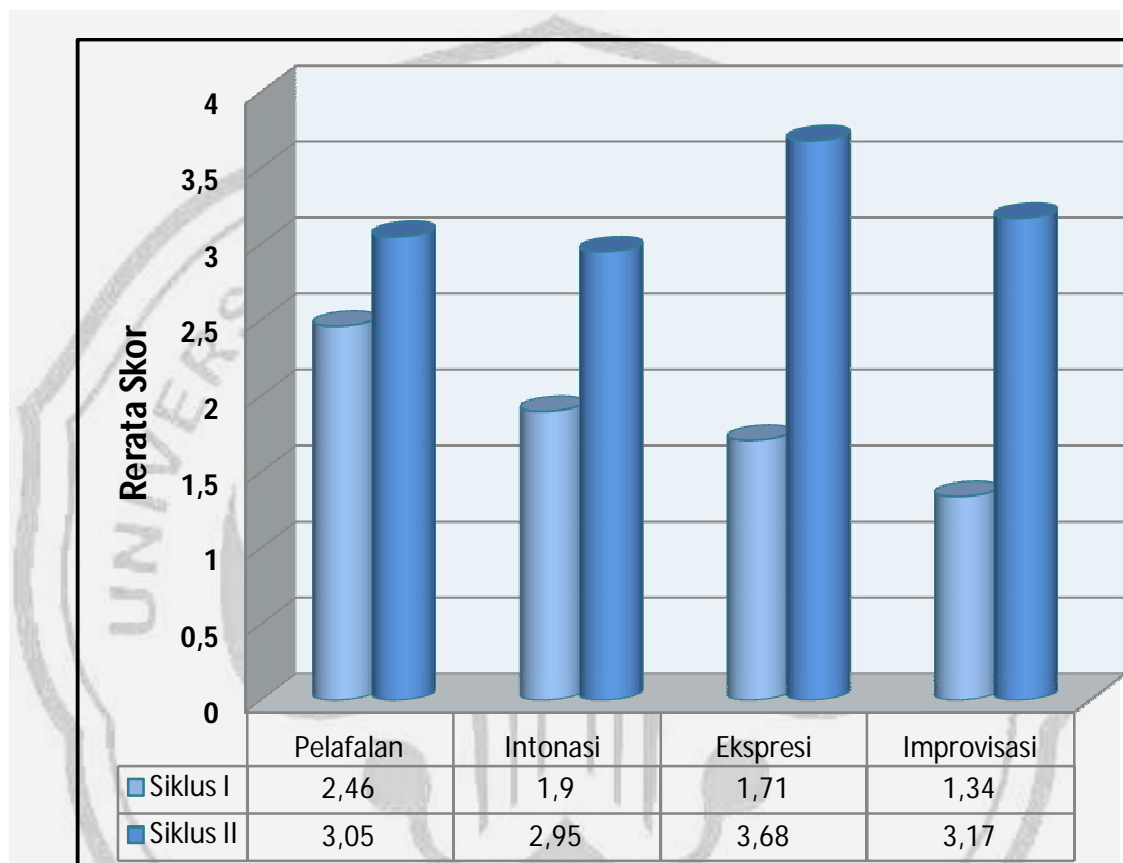
Berdasarkan hasil pengamatan keterampilan bermain drama pada aspek improvisasi, siklus I memperoleh rata-rata skor 1,34 dengan kategori cukup.

Rinciannya adalah dari 41 siswa, 6 siswa yang memperoleh skor 0; 19 siswa yang memperoleh skor 1 artinya deskriptor 1 tampak; 12 siswa memperoleh skor 2 artinya deskriptor 2 tampak; 4 siswa memperoleh skor 3 artinya deskriptor 3 tampak; dan tidak ada siswa yang memperoleh skor 4. Jadi, pada aspek improvisasi siklus I siswa sudah menggunakan variasi gerakan tubuh namun belum sesuai dengan peran yang dibawakan.

Pada siklus II terjadi peningkatan rata-rata skor pada indikator improvisasi yaitu 3,17 dengan kategori sangat baik. Rinciannya adalah dari 41 siswa, tidak ada siswa yang memperoleh skor 0; tidak ada siswa yang memperoleh skor 1; tidak ada siswa yang memperoleh skor 2; 34 siswa memperoleh skor 3 artinya deskriptor 3 tampak; dan 7 siswa memperoleh skor 4 artinya deskriptor 4 tampak. Jadi, dapat disimpulkan pada siklus II siswa sudah mampu berimprovisasi dalam mementaskan drama.

Improvisasi dalam bermain drama erat kaitannya dengan penciptaan plot yang sangat singkat dan diwujudkan dengan dialog yang tidak direncanakan dan dilatih sebelumnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Saptaria (2006:51) bahwa improvisasi adalah (1) menciptakan, merangkai, memainkan, menyajikan, sesuatu tanpa persiapan; (2) menampilkan sesuatu dengan mendadak; (3) melakukan begitu saja. Teknik ini digunakan sebagai eksperimen dengan suara, karakter, adaptasi dengan lingkungan yang berbeda, emosi serta variasi gerakan tubuh. Dengan latihan improvisasi yang benar, pemain drama akan mampu menciptakan akting wajar tetapi kuat mengesankan.

Data-data yang telah dipaparkan dapat ditunjukkan dalam diagram peningkatan ketercapaian aspek keterampilan bermain drama melalui metode *role playing* dengan multimedia dari siklus pertama dan siklus kedua yaitu sebagai berikut.



Gambar 4.19 Diagram Peningkatan Indikator Keterampilan Bermain Drama Siklus I dan siklus II

Berdasarkan data hasil pengamatan keterampilan bermain drama pada siklus I dan II, dapat dilihat bahwa keterampilan bermain drama dalam pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia mengalami peningkatan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode *role playing* dengan multimedia, keterampilan bermain drama siswa meningkat.

4.2.1.4 Hasil Belajar

Membicarakan tentang kegiatan belajar tentu tidak lepas dari hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar (Anni, 2007:5). Hasil belajar merupakan kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar. Hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku yang baru dari siswa yang bersifat menetap, fungsional, positif dan disadari (Anitah, 2008:2.19).

Hasil belajar siswa diperoleh dari kegiatan evaluasi dengan menggunakan tes tertulis pada akhir kegiatan pembelajaran bermain drama melalui metode *role playing* dengan multimedia. Berikut adalah paparan hasil evaluasi yang telah dilakukan pada penelitian ini, yang terdiri atas siklus I dan siklus II.

Peningkatan Hasil belajar pada prasiklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.18 Data Hasil Belajar Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

No.	Pencapaian	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	Nilai rata-rata	60,30	68,53	81, 22
2	Nilai terendah	25	20	40
3	Nilai tertinggi	82,5	100	100
4	Jumlah siswa tuntas	14	28	35
5	Jumlah siswa tidak tuntas	27	13	6
6	Persentase ketuntasan belajar klasikal	34,15%	68,29%	85,37%

Berdasarkan tabel 4.18 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar pada pembelajaran bermain drama dari siklus I hingga siklus II. Penjabaran peningkatan hasil belajar pada siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut.

Pada siklus I, Rata-rata hasil belajar siswa secara klasikal sebesar 68,53.

Perolehan nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 20. Siswa yang memenuhi KKM sebanyak 28 siswa dan yang belum memenuhi KKM sebanyak 13 siswa. Sehingga perolehan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 68,29% dengan kategori baik.

Nilai ketuntasan belajar setiap siswa disesuaikan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditentukan oleh SDN Purwoyoso 06 Semarang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V adalah 65, sedangkan indikator keberhasilan yang ditetapkan adalah 75%. Berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus 1 menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar klasikal siswa belum mencapai 75% sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus 2.

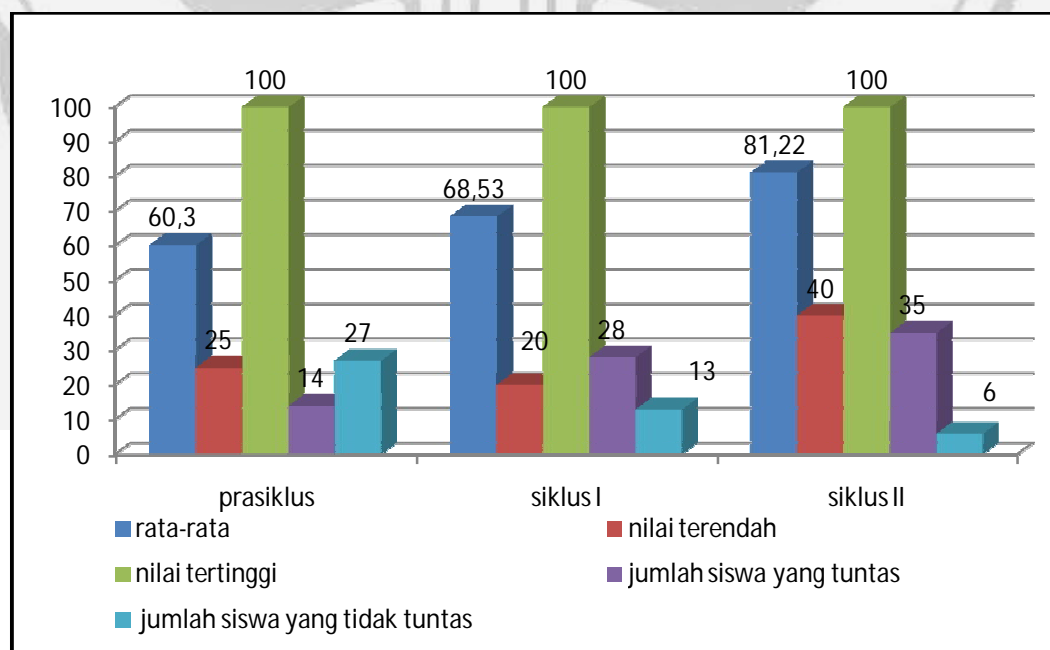
Sedangkan rata-rata hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus II sebesar 81,22. Kemudian untuk perolehan nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 40. Siswa yang memenuhi KKM sebanyak 35 siswa dan yang belum memenuhi KKM sebanyak 6 siswa. Sehingga perolehan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 85,34% dengan kategori sangat baik.

Dibandingkan data pada pada siklus I, perolehan pada siklus II ini mengalami peningkatan. Dibuktikan dengan meningkatnya persentase ketuntasan klasikal yang pada siklus I hanya sebesar 68,29% atau 28 siswa mencapai KKM dan pada siklus II diperoleh sebesar 85,34% atau 35 siswa mencapai KKM.

Pada siklus I ketuntasan klasikal hasil belajar siswa sebesar 68,29% dan siklus II ketuntasan klasikal hasil belajar siswa sebesar 85,34%. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal hasil belajar pada pembelajaran bermain drama melalui metode *role playing* dengan multimedia pada siswa kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang mengalami peningkatan sebanyak 17,05% dari siklus I ke siklus II.

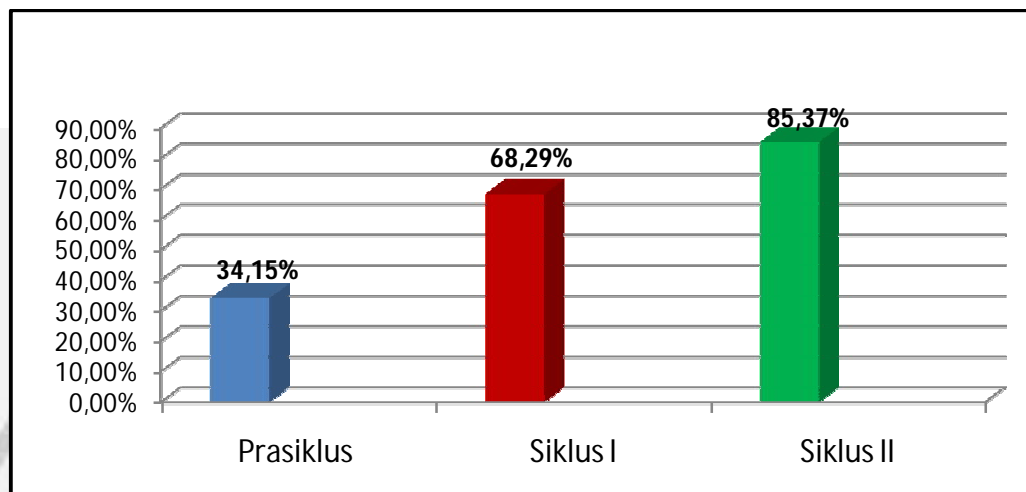
Melihat data hasil tes pada pembelajaran bermain drama melalui metode *role playing* dengan multimedia pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan dari siklus sebelumnya. Pada siklus II persentase ketuntasan klasikal mencapai 85,34%. dengan kategori sangat baik. Dengan demikian indikator keberhasilan yang ditentukan sebesar 75% dengan kategori baik telah tercapai pada siklus II.

Data yang telah dipaparkan dapat ditunjukkan dalam diagram sebagai berikut.



Gambar 4.20 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Sedangkan peningkatan persentase ketuntasan klasikal hasil belajar siswa pada prasiklus, siklus I, dan siklus II disajikan dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 4.21 Diagram Persentase Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siswa

Peningkatan hasil belajar ini cukup signifikan karena dipengaruhi oleh peningkatan keterampilan guru dan aktivitas siswa pada pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia.

4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian

Implikasi hasil penelitian ini yaitu adanya peningkatan yang terjadi pada pembelajaran bermain drama yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan keterampilan bermain drama melalui metode *role playing* dengan multimedia pada siswa kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang. Implikasi yang didapat dari hasil penelitian ini ada tiga yaitu implikasi teoretis, implikasi praktis, dan implikasi paedagogis.

Implikasi teoretis penelitian ini adalah untuk menambah wawasan guru dalam mengelola pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing*

dengan multimedia. Guru juga dapat lebih memahami kebutuhan dan kondisi siswa dalam pembelajaran sehingga dapat menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif bagi siswa. Selain itu juga dapat membuka wawasan akan beragamnya metode dan media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran.

Implikasi praktis penelitian ini adalah untuk menambah ilmu pengetahuan tentang penelitian tindakan kelas, sehingga dapat memotivasi guru dan peneliti lain untuk melakukan penelitian sejenis untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Penelitian ini juga dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan.

Implikasi paedagogis penelitian ini adalah memberikan gambaran tentang kaitan hasil penelitian dengan pembelajaran. Peningkatan hasil pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor tersebut yaitu keberhasilan guru dalam mengelola pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, dan siswa itu sendiri. Faktor-faktor tersebut saling berkaitan satu sama lain. Oleh karena itu, faktor-faktor tersebut harus dikembangkan dengan baik untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pada penelitian ini, setelah diterapkannya metode *role playing* dengan multimedia keterampilan guru, aktivitas siswa, dan keterampilan bermain drama siswa meningkat.

BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penerapan metode *role playing* dengan multimedia untuk meningkatkan keterampilan bermain drama siswa kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang, disimpulkan bahwa:

- 5.1.1 Keterampilan guru dalam pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I, skor yang diperoleh 22 dengan kategori baik. Pada siklus II, skor yang diperoleh 28 dengan kategori sangat baik. Keterampilan guru telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu sekurang-kurangnya mendapatkan kategori baik dengan skor $16 \leq \text{skor} < 24$. Hal ini menunjukkan bahwa metode *role playing* dengan multimedia dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran.
- 5.1.2 Aktivitas siswa dalam pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I, rerata skor yang diperoleh 19,12 dengan kategori baik. Pada siklus II, rerata skor yang diperoleh 21,73 dengan kategori sangat baik. Aktivitas siswa telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu sekurang-kurangnya mendapatkan kategori baik dengan skor $14 \leq \text{skor} < 21$. Hal ini menunjukkan

bahwa metode *role playing* dengan multimedia dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran.

5.1.3 Keterampilan bermain drama dalam pembelajaran bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil observasi keterampilan bermain drama pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I, rerata skor yang diperoleh 7,41 dengan kategori cukup. Pada siklus II, rerata skor yang diperoleh 21,73 dengan kategori sangat baik. Keterampilan bermain drama telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu sekurang-kurangnya mendapatkan kategori baik dengan skor $8 \leq \text{skor} < 12$. Selain itu, terjadi peningkatan hasil belajar yang didapatkan dari tes tertulis pada pembelajaran bermain drama. Pada siklus I memperoleh nilai rata-rata kelas 68,53 dan siklus II memperoleh nilai rata-rata kelas 81,22. Ketuntasan belajar siswa secara klasikal juga meningkat pada setiap siklusnya. Pada siklus I ketuntasan belajar siswa sebesar 68,29%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 85,37%. Hal tersebut telah memenuhi indikator keberhasilan yaitu sekurang-kurangnya 75% siswa kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang mengalami ketuntasan belajar individual ≥ 65 dalam pembelajaran bermain drama.

5.2 SARAN

Berdasarkan hasil simpulan dari penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang, peneliti dapat memberi saran sebagai berikut.

- 5.2.1 Guru dapat menggunakan metode *role playing* dengan multimedia sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain drama. Selain itu, guru juga dapat menggunakan berbagai metode, model, maupun pendekatan yang bervariasi, serta media yang menarik untuk siswa tidak hanya terbatas pada media pandang saja, tetapi harus mampu mengombinasikan media dan mengemasnya menjadi media yang menarik serta membuat pembelajaran lebih bermakna.
- 5.2.2 Siswa diharapkan banyak berlatih drama agar keterampilan siswa dalam bermain drama lebih meningkat.
- 5.2.3 Siswa diharapkan mampu berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, misalnya dengan menanyakan hal-hal yang kurang jelas dalam pembelajaran dan membaca banyak buku referensi sehingga ilmu pengetahuan yang dimiliki dapat bertambah dan berkembang.
- 5.2.4 Guru dan siswa diharapkan dapat bekerjasama dalam proses pembelajaran agar hasil belajar yang didapatkan lebih optimal dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Anitah W, Sri dkk. 2009. *Materi Pokok Strategi Pembelajaran SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Anni, Catharina Tri. 2007. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT Unnes Press.

Art, Al Adzani. 2012. *Drama*. (Online) (http://alad_zaniart.blogspot.com-/2012/04/drama.html, diakses tanggal 12 Januari 2013 pukul 14.47).

Arul, Kang. 2009. *Pengertian dan Fungsi Bahasa*. (Online) (<http://kangarul.-wordpress.com/2009/07/31/pengertian-dan-fungsi-bahasa/> diakses tanggal 9 Januari 2013 pukul 14.50).

Arikunto, Suharsimi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

_____. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka cipta.

Aqib, Zainal dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.

_____. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.

Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Refrensi.

Chaer, Abdul. 2006. *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Djamarah dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Doyin dan Wagiran. 2009. *Bahasa Indonesia Pengantar Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang: UNNES Press

Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

Hasibuan dan Moedjiono. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Herryanto, Nar dan H.M Akib Hamid. 2008. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Iru, La dan La Ode Safiun Arihi. 2012. *Analisis Penerapan Pendekatan, Metode, Strategi dan Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Keraf, Gorys. 2004. *Komposisi: Sebuah Pengantar Kemahiran Bahasa*. Flores. Nusa Indah.
- Khasan, Auriga Maulana. 2012. *Definisi, Unsur, dan Hal-Hal yang Harus Diperhatikan dalam Membaca Puisi*. (Online) (<http://aurigamaulana.blogspot.com/2012/04/definisi-unsur-dan-hal-hal-yang-harus.html>, diakses tanggal 22 Januari 2013 pukul 21.10).
- KTSP. 2006. *Standar Isi dan Standar Kompetensi Kelulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar SD/MI*. Jakarta: BP Cipta Jaya.
- Kurnia, Ingridwati. 2007. *Perkembangan Belajar Peserta Didik*. Jakarta: Depdiknas.
- Nurhayani. 2011. *Metode Role Playing*. (Online) (<http://nurhay13.blogspot.com/2011/11/metode-role-playing.html>, diakses tanggal 21 Januari 2013 pukul 23.05).
- Munir. 2012. *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Santoso, Eko Budi. 2011. *Metode Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing)*. (Online) (<http://ras-eko.blogspot.com/2011/05/metode-pembelajaran-bermain-peran-role.html>, diakses tanggal 12 Januari 2013 pukul 14.53).
- Saptaria, Rikrik El. 2006. *Acting Handbook: Panduan Praktis untuk Film dan Teater*. Badung: Rekayasa Sains.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Solchan. 2009. *Pendidikan Bahasa Indonesia di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Subana dan Sunarti. 2011. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia: Berbagai Pendekatan, Metode Teknik, dan Media Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Subyantoro. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: Rumah Indonesia.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukirman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Supriyadi. 2006. *Pembelajaran Sastra yang Apresiatif dan Integratif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Suyadi. 2011. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Diva Press.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmidia Buana Pustaka.
- Tarigan, H.G. 2008. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tim Dewan Skripsi. 2011. *Panduan Penyusunan Skripsi Mahasiswa S1 PGSD*. Semarang: Jurusan PGSD UNNES.
- Tim Penyusun Kamus Bahasa. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Uno, Hamzah B. 2011. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Poerwanti, Endang dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Pratiwi, Yuni. 2008. *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Wahyuni, Sri dan Abd. Syukur Ibrahim. 2012. *Asesmen Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Refika Aditama.

Waluyo, Herman J. 2003. *Drama Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: PT Haninditra Graha Widya.

Wiyanto, Arul. 2002. *Terampil Bermain Drama*. Jakarta: Grasindo.

Wiriaatmadja, Rochiati. 2009. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.





LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

Peningkatan Keterampilan Bermain Drama Menggunakan Metode *Role Playing*
dengan Multimedia pada Siswa Kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang

No	Variabel	Indikator Pengamatan	Sumber Data	Instrumen
1.	Keterampilan guru pada pembelajaran bermain drama menggunakan metode <i>role playing</i> dengan multimedia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melaksanakan prapembelajaran 2. Melaksanakan apersepsi 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran 4. Menggunakan multimedia pembelajaran 5. Membimbing siswa dalam berdiskusi dan berlatih drama 6. Mengelola kelas saat pementasan drama 7. Memberikan penguatan terhadap penampilan drama 8. Menyimpulkan materi dan melakukan evaluasi 	<ol style="list-style-type: none"> a. Guru b. Foto c. Video 	<ol style="list-style-type: none"> a. Lembar observasi b. Catatan lapangan c. Kamera digital
2.	Aktivitas siswa pada pembelajaran bermain drama menggunakan metode <i>role playing</i> dengan multimedia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran (<i>Emotional activities</i>) 2. Menyimak dan menyerap informasi melalui multimedia pembelajaran (<i>Listening activities, Visual activities</i>) 3. Berdiskusi dalam kelompok (<i>Oral activities</i>) 	<ol style="list-style-type: none"> a. Siswa b. Foto c. Video 	<ol style="list-style-type: none"> a. Lembar observasi b. Catatan lapangan c. Angket d. Kamera digital

		<ol style="list-style-type: none"> 4. Berlatih drama dalam kelompok (<i>Motor activities</i>) 5. Mementaskan drama bersama kelompok (<i>Motor activities</i>) 6. Mengamati pementasan drama kelompok lain (<i>Visual Activities</i>) 7. Menyimpulkan materi dan mengerjakan evaluasi (<i>Writing activities, Mental activities</i>) 		
3.	Keterampilan bermain drama menggunakan metode <i>role playing</i> dengan multimedia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelafalan 2. Intonasi 3. Ekspresi 4. Improvisasi 5. Menjelaskan pengertian drama 6. Menyebutkan jenis-jenis drama 7. Menjelaskan unsur-unsur drama 8. Menjelaskan isi cerita dalam teks drama 9. Menentukan karakter tokoh dalam teks drama 10. Mengidentifikasi perangkat pendukung dalam bermain drama 11. Menyebutkan nama-nama tokoh dalam teks drama 12. Menentukan amanat dalam teks drama 	<ol style="list-style-type: none"> a. Siswa b. Foto c. Video 	<ol style="list-style-type: none"> a. Tes unjuk kerja b. Tes tertulis c. Dokumentasi d. Catatan lapangan e. Kamera digital

LAMPIRAN 2

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU

Siklus.....

Nama Guru :
 Sekolah : SDN Purwoyoso 06 Semarang
 Kelas : V
 Hari/tanggal :

PETUNJUK

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor keterampilan guru!
2. Berilah tanda *check* (√) pada kolom checklist untuk setiap deskriptor yang muncul!
 - a. Jika tidak ada deskriptor yang tampak, maka beri angka 0 pada kolom skor.
 - b. Jika deskriptor 1 tampak, maka beri angka 1 pada kolom skor.
 - c. Jika deskriptor 2 tampak, maka beri angka 2 pada kolom skor.
 - d. Jika deskriptor 3 tampak, maka beri angka 3 pada kolom skor.
 - e. Jika deskriptor 4 tampak, maka beri angka 4 pada kolom skor.
3. Hal-hal yang tidak tampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.

No.	Indikator	Deskriptor	Checklist (√)	Skor
1.	Melaksanakan pra-pembelajaran	1. Mengondisikan siswa agar tenang di tempat duduk masing-masing 2. Mengondisikan siswa di tempat duduk masing-masing, melakukan salam, dan presensi 3. Mengondisikan siswa di tempat duduk masing-masing, melakukan salam, presensi, dan menyiapkan skenario drama		

		4. Mengondisikan siswa di tempat duduk masing-masing, melakukan salam dan presensi, menyiapkan skenario drama serta sumber belajar		
2.	Melaksanakan apersepsi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan apersepsi sesuai dengan materi pembelajaran 2. Melakukan apersepsi sesuai dengan materi dan mampu menarik perhatian siswa 3. Melakukan apersepsi sesuai dengan materi, mampu menarik perhatian siswa, dan menyampai- kannya dengan bahasa yang jelas 4. Melakukan apersepsi sesuai dengan materi, mampu menarik perhatian siswa, menyampaikan apersepsi dengan bahasa yang jelas, dan memberikan motivasi kepada siswa 		
3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyampaikan tujuan pembelajaran 2. Menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator dan menyampaikannya dengan kalimat yang mudah dipahami siswa 4. Menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator, 		

		menyampaikan tujuan dengan kalimat yang mudah dipahami siswa, dan menuliskan tujuan di papan tulis		
4.	Menggunakan multimedia pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan multimedia dalam menyampaikan materi 2. Menggunakan multimedia dalam menyampaikan materi dan multimedia yang ditampilkan sesuai dengan indikator pembelajaran 3. Menggunakan multimedia dalam menyampaikan materi, multimedia yang ditampilkan sesuai dengan indikator, dan mampu menarik perhatian siswa 4. Menggunakan multimedia dalam menyampaikan materi, multimedia yang ditampilkan sesuai dengan indikator, mampu menarik perhatian siswa, dan melibatkan siswa dalam penggunaan multimedia 		
5.	Membimbing siswa dalam berdiskusi dan berlatih drama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengatur tempat duduk sesuai dengan kelompok 2. Mengatur tempat duduk sesuai dengan kelompok dan berkeliling membimbing diskusi siswa 3. Mengatur tempat duduk sesuai dengan kelompok, berkeliling 		

		<p>membimbing diskusi siswa, dan menanyakan kesulitan siswa saat berdiskusi</p> <p>4. Mengatur tempat duduk sesuai dengan kelompok, berkeliling membimbing diskusi siswa, menanyakan kesulitan siswa saat berdiskusi, dan membimbing siswa saat berlatih drama dalam kelompoknya</p>		
6.	Mengelola kelas saat pementasan drama	<p>1. Memanggil kelompok yang akan mementaskan drama sesuai dengan nomor undian</p> <p>2. Memanggil kelompok yang akan mementaskan drama sesuai dengan nomor undian dan mengecek perlengkapan pementasan drama</p> <p>3. Memanggil kelompok yang akan mementaskan drama sesuai dengan nomor undian, mengecek perlengkapan pementasan drama, dan mengondisikan penonton agar fokus memperhatikan pementasan drama</p> <p>4. Memanggil kelompok yang akan mementaskan drama sesuai dengan nomor undian, mengecek perlengkapan pementasan drama, mengondisikan penonton, dan memberikan bimbingan kepada</p>		

		kepada kelompok pengomentar		
7.	Memberikan penguatan terhadap penampilan drama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan penguatan secara lisan 2. Memberikan penguatan secara lisan dan tepuk tangan 3. Memberikan penguatan secara lisan, tepuk tangan, dan simbol/hadiah 4. Memberikan penguatan secara lisan, tepuk tangan, simbol/hadiah, dan diberikan secara merata kepada siswa 		
8.	Menyimpulkan materi dan melakukan evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membimbing siswa menyimpulkan materi pembelajaran 2. Membimbing siswa menyimpulkan materi pembelajaran dan memberikan evaluasi 3. Membimbing siswa menyimpulkan materi pembelajaran, memberikan evaluasi, dan memberikan kesempatan kepada siswa yang belum jelas untuk bertanya 4. Membimbing siswa menyimpulkan materi pembelajaran, memberikan evaluasi, memberikan kesempatan kepada siswa yang belum jelas untuk bertanya, dan memberikan umpan balik kepada siswa 		
		Jumlah Skor		

Kriteria Penilaian :

Skor	Kategori	Kualifikasi
$24 \leq \text{skor} \leq 32$	Sangat baik	Tuntas
$16 \leq \text{skor} < 24$	Baik	Tuntas
$8 \leq \text{skor} < 16$	Cukup	Tidak Tuntas
$0 \leq \text{skor} < 8$	Kurang	Tidak Tuntas

Semarang, 2013

Observer



LAMPIRAN 3

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA

Siklus.....

Nama :
 Sekolah : SDN Purwoyoso 06 Semarang
 Kelas : V
 Hari/tanggal :

PETUNJUK

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor aktivitas siswa!
2. Berilah tanda *check* (√) pada kolom checklist untuk setiap deskriptor yang muncul!
 - a. Jika tidak ada deskriptor yang tampak, maka beri angka 0 pada kolom skor.
 - b. Jika deskriptor 1 tampak, maka beri angka 1 pada kolom skor.
 - c. Jika deskriptor 2 tampak, maka beri angka 2 pada kolom skor.
 - d. Jika deskriptor 3 tampak, maka beri angka 3 pada kolom skor.
 - e. Jika deskriptor 4 tampak, maka beri angka 4 pada kolom skor.
3. Hal-hal yang tidak tampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.

No	Indikator	Deskriptor	Checklist (√)	Skor
1.	Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran (<i>Emotional activities</i>)	1. Siswa datang tepat waktu sebelum pelajaran dimulai 2. Siswa datang tepat waktu dan tertib di tempat duduk masing-masing 3. Siswa datang tepat waktu, tertib di tempat duduk masing-masing, dan menyiapkan alat tulis yang digunakan untuk belajar		

		4. Siswa datang tepat waktu, tertib di tempat duduk masing-masing, menyiapkan alat tulis yang digunakan untuk belajar, dan menyiapkan buku sumber		
2.	Menyimak dan menyerap informasi melalui multimedia pembelajaran (<i>Listening activities, Visual activities</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sikap duduk tegak 2. Siswa duduk tegak dan fokus menyimak multimedia yang ditampilkan 3. Siswa duduk tegak, fokus menyimak multimedia, dan mencatat materi yang diperoleh saat menyimak media 4. Siswa duduk tegak, fokus menyimak multimedia, mencatat materi, dan mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi pembelajaran 		
3.	Berdiskusi dalam kelompok (<i>Oral activities</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengikuti petunjuk yang diberikan guru 2. Mengikuti petunjuk yang diberikan guru dan duduk sesuai dengan kelompoknya 3. Mengikuti petunjuk yang diberikan guru, duduk sesuai dengan kelompoknya, dan berdiskusi dalam menentukan peran pemain 4. Mengikuti petunjuk yang diberikan guru, duduk sesuai dengan kelompoknya, berdiskusi dalam 		

		menentukan peran pemain, dan perlengkapan yang diperlukan dalam bermain drama		
4.	Berlatih drama dalam kelompok (<i>Motor activities</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berkumpul sesuai dengan kelompoknya 2. Berkumpul sesuai kelompok dan berlatih drama sesuai dengan peran yang diperoleh 3. Berkumpul sesuai kelompok, berlatih drama sesuai dengan peran yang diperoleh, dan bekerjasama dengan anggota kelompok dalam berlatih drama 5. Berkumpul sesuai kelompok, berlatih drama sesuai dengan peran yang diperoleh, bekerjasama dengan anggota kelompok dalam berlatih drama, dan berperan aktif ketika berlatih dalam kelompok 		
5.	Mementaskan drama bersama kelompok (<i>Motor activities</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berani maju mementaskan drama 2. Berani maju mementaskan drama dan tidak malu-malu saat melakukan dialog dalam pementasan drama 3. Berani maju mementaskan drama, tidak malu-malu saat melakukan dialog dalam pementasan drama, dan meng- 		

		<p>hayati tokoh yang diperankan</p> <p>4. Berani maju mementaskan drama, tidak malu-malu saat melakukan dialog dalam pementasan drama, menghayati tokoh yang diperankan, dan bekerjasama dengan anggota kelompok saat pementasan</p>		
6.	<p>Mengamati pementasan drama kelompok lain (<i>Visual Activities</i>)</p>	<p>1. Duduk dikelompoknya masing-masing</p> <p>2. Duduk dikelompoknya masing-masing dan fokus memperhatikan pementasan drama kelompok lain</p> <p>3. Duduk dikelompoknya masing-masing, fokus memperhatikan pementasan drama kelompok lain, dan ikut memberikan pendapat dalam mengerjakan lembar pengamatan pementasan drama</p> <p>4. Duduk dikelompoknya masing-masing, fokus memperhatikan pementasan drama kelompok lain, ikut memberikan pendapat dalam mengerjakan lembar pengamatan pementasan drama, dan maju mengomentari pementasan drama kelompok lain</p>		
7.	Menyimpulkan	1. Ikut menyimpulkan materi		

	materi dan mengerjakan evaluasi (<i>Writing activities</i> , <i>Mental activities</i>)	2. Ikut menyimpulkan materi dan mengerjakan lembar evaluasi 3. Ikut menyimpulkan materi dan mengerjakan lembar evaluasi dengan tepat waktu 4. Ikut menyimpulkan materi, mengerjakan lembar evaluasi dengan tepat waktu, dan berani mengemukakan hasil kesimpulan		
Jumlah Skor				

Kriteria Penilaian :

Skor	Kategori	Kualifikasi
21 ≤ skor ≤ 28	Sangat baik	Tuntas
14 ≤ skor < 21	Baik	Tuntas
7 ≤ skor < 14	Cukup	Tidak Tuntas
0 ≤ skor < 7	Kurang	Tidak Tuntas

Semarang, 2013

Observer

 PERPUSTAKAAN
 UNNES

LAMPIRAN 4

**LEMBAR PENILAIAN UNJUK KERJA
DALAM PEMBELAJARAN BERMAIN DRAMA MELALUI METODE
ROLE PLAYING DENGAN MULTIMEDIA**

Siklus.....

Nama siswa :
 Nama SD : SDN Purwoyoso 06 Semarang
 Kelas/semester :
 Hari/tanggal :



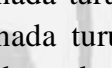
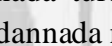
PETUNJUK

- Amatilah penilaian unjuk kerja, kemudian berilah tanda check (√) pada kolom skor yang sesuai dengan indikator pengamatan.
- Skala penilaian untuk masing-masing indikator adalah sebagai berikut.

Skala Penilaian	Penjelasan
0	Apabila tidak ada deskriptor yang tampak
1	Apabila deskriptor 1 yang tampak
2	Apabila deskriptor 2 yang tampak
3	Apabila deskriptor 3 yang tampak
4	Apabila deskriptor 4 yang tampak

- Hal-hal yang tidak tampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan

No	Indikator	Deskriptor	Skor				
			0	1	2	3	4
1.	Pelafalan	1. Berbicara dengan lafal yang tersendat-sendat dan mengucapkan dengan suara yang pelan					
		2. Berbicara dengan lafal yang tersendat-sendat dan mengucapkan dengan suara yang keras					

		3. Berbicara dengan lafal yang jelas dan suara yang keras, tetapi ada kata yang salah ucap				
		4. Berbicara dengan lafal yang jelas dan suara yang keras, tidak ada kata yang salah ucap				
2.	Intonasi	1. Jika dalam berbicara hanya menggunakan nada naik (/) atau nada menurun (\) saja				
		2. Jika dalam berbicara hanya menggunakan nada naik (/), nada menurun (\) dan nada datar (—)				
		3. Jika dalam berbicara hanya menggunakan nada naik atau meninggi (/), nada datar (—), nada turun (\), dan nada naik turun () atau turun naik ()				
		4. Jika dalam berbicara menggunakan nada naik atau meninggi (/), nada datar (—), nada turun atau merendah (\), nada turun naik () dan nada naik turun ()				
3.	Ekspresi	1. Menggunakan ekspresi wajah tetapi belum sesuai dengan isi dialog				
		2. Menggunakan ekspresi wajah yang tepat sesuai dengan isi dialog				
		3. Menggunakan ekspresi wajah yang tepat dan keluwesan dalam berekspresi				
		4. Menggunakan ekspresi wajah yang tepat, keluwesan dan gerak-gerik tubuh ketika berdialog				
4.	Improvisasi	1. Menggunakan variasi gerakan tubuh atau dialog namun belum sesuai peran yang dibawakan				

		2. Hanya 1 x menggunakan variasi gerakan tubuh dan dialog dengan benar sesuai peran yang dibawakan					
		3. Spontanitas menggunakan variasi gerakan tubuh dan dialog dengan benar sesuai peran yang dibawakan					
		4. Spontan dan luwes menggunakan variasi gerakan tubuh dan dialog dengan benar sesuai peran yang dibawakan					
		Jumlah Skor					

Kriteria Penilaian :

Skor	Kategori	Kualifikasi
$12 \leq \text{skor} \leq 16$	Sangat baik	Tuntas
$8 \leq \text{skor} < 12$	Baik	Tuntas
$4 \leq \text{skor} < 8$	Cukup	Tidak Tuntas
$0 \leq \text{skor} < 4$	Kurang	Tidak Tuntas

Semarang, 2013
Observer

PERPUSTAKAAN
UNNES

LAMPIRAN 5

**ANGKET RESPON SISWA
TERHADAP PEMBELAJARAN BERMAIN DRAMA
MENGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* DENGAN MULTIMEDIA
Siklus.....**

Nama Siswa :

Nama SD : SDN Purwoyoso 06 Semarang

Kelas : V

Hari/Tanggal :

Petunjuk : Berilah tanda check (√) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pilihanmu!

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah kalian senang dengan pembelajaran bermain drama yang ibu guru berikan?		
2.	Apakah dengan pembelajaran tadi kalian lebih bersemangat untuk belajar?		
3.	Apakah media yang ditampilkan tadi membantumu dalam memahami materi?		
4.	Apakah pembelajaran tadi membuat kalian lebih mudah dalam bermain drama?		
5.	Apakah kalian mengalami kesulitan dalam memahami materi pada pembelajaran tadi?		
6.	Bersediakah kalian mengikuti pembelajaran bermain drama seperti ini lagi?		

Semarang,2013

Siswa

LAMPIRAN 6

CATATAN LAPANGAN

Siklus.....

Nama Sekolah : SDN Purwoyoso 06 Semarang

Kelas/ Semester : V / II

Hari / tanggal :

Petunjuk : Catatlah aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran sesuai dengan keadaan di lapangan!



Semarang,2013

Observer

.....

LAMPIRAN 7

**PENGGALAN SILABUS PEMBELAJARAN
SIKLUS I**

Sekolah : SDN Purwoyoso 06 Semarang

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : V/2

Standar Kompetensi : Berbicara

6. Mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain drama

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen		
6.2 Memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat	Drama	1. Menjelaskan pengertian drama 2. Menyebutkan jenis-jenis drama 3. Menjelaskan unsur-unsur drama 4. Menjelaskan isi cerita dalam drama 5. Menentukan karakter tokoh dalam drama	1. Siswa memperhatikan multimedia pembelajaran 2. Siswa melakukan tanya jawab tentang pengertian drama, jenis-jenis drama dan unsur-unsur drama. 3. Siswa memperhatikan video drama komedi yang berjudul Cinderella. 4. Siswa berdiskusi untuk membagi	Tes	Lembar Soal Pilihan Ganda	4 jp	Buku Bahasa Indonesia 5 SD/MI, Wendi Widya R.D.dkk., 2006, hlm.122–124.

		<p>6. Mengidentifikasi perangkat pendukung dalam bermain drama</p>	<p>peran dengan menentukan pemain dalam teks drama yang berjudul Berbagi, Pedagang kaya dan Pedagang miskin, Peristiwa Rengasdengklok, dan Cinderela.</p> <p>5. Siswa mendiskusikan peralatan yang dibutuhkan untuk pementasan drama.</p> <p>6. Siswa berlatih drama bersama kelompok sesuai peran yang didapatkan.</p>				
		<p>7. Mengucapkan dialog-dialog dalam drama menggunakan lafal dan intonasi yang tepat</p> <p>8. Memerankan tokoh drama menggunakan ekspresi dan improvisasi yang tepat</p> <p>9. Menghayati karakter tokoh yang diperankan</p>	<p>7. Mementaskan drama dengan menggunakan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.</p> <p>8. Mengamati pementasan drama kelompok lain.</p> <p>9. Mengomentari pementasan drama kelompok lain.</p>	Nontes	Lembar pengamatan unjuk kerja		Teks drama yang berjudul Berbagi, Pedagang kaya dan Pedagang miskin, Peristiwa Rengasdengklok dan Cinderela.

PENGALAN SILABUS PEMBELAJARAN

SIKLUS II

Sekolah : SDN Purwoyoso 06 Semarang

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : V/2

Standar Kompetensi : Berbicara

6. Mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain drama

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen		
6.2 Memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat	Meneentukan nama tokoh, amanat, dan karakter tokoh dalam drama	1. Menyebutkan nama-nama tokoh dalam drama 2. Menjelaskan amanat dalam drama 3. Menentukan karakter tokoh dalam drama 4. Membedakan pengertian lafal, intonasi, dan ekspresi	1. Siswa memperhatikan multimedia pembelajaran 2. Siswa memperhatikan video drama yang berjudul “Seburuk Keras Semanis Madu” 3. Siswa berdiskusi untuk berbagi peran dengan menentukan pemain dalam teks drama yang berjudul Malin Kundang, Pentingnya Kedisiplinan, Konser Noah, dan Maling Bukan	Tes	Lembar Soal Pilihan Ganda	4 jp	Buku Bahasa Indonesia 5 SD/MI, Wendi Widya R.D. dkk., 2006, hlm. 122–124.

			<p>Maling.</p> <p>4.Siswa mendiskusikan peralatan yang dibutuhkan untuk pementasan drama.</p> <p>5.Siswa berlatih drama bersama kelompok sesuai peran yang didapatkan</p>				
		<p>5. Mengucapkan dialog-dialog dalam drama menggunakan lafal dan intonasi yang tepat</p> <p>6. Memerankan tokoh drama menggunakan ekspresi dan improvisasi yang tepat</p> <p>7. Menghayati karakter tokoh yang diperankan</p>	<p>6. Mementaskan drama dengan menggunakan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.</p> <p>7. Mengamati pementasan drama kelompok lain.</p> <p>8. Mengomentari pementasan drama kelompok lain.</p>	Nontes	Lembar pengamatan unjuk kerja		<p>Teks drama yang berjudul Malin Kundang, Pentingnya Kedisiplinan, Konser Noah, dan Maling Bukan Maling.</p>

LAMPIRAN 8

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS I

Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Sekolah	: SDN Purwoyoso 06 Semarang
Kelas/Semester	: V (Lima)/ II (Dua)
Hari/Tanggal	: Sabtu, 16 Februari 2013 Selasa, 19 Februari 2013
Alokasi Waktu	: 4 x 35 menit (2 x pertemuan)

I. STANDAR KOMPETENSI

Berbicara

6. Mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain drama

II. KOMPETENSI DASAR

6.2 Memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat

III. INDIKATOR

6.2.1 Menjelaskan pengertian drama

6.2.2 Menyebutkan jenis-jenis drama

6.2.3 Menjelaskan unsur-unsur drama

6.2.4 Menjelaskan isi cerita dalam drama

6.2.5 Menentukan karakter tokoh dalam drama

6.2.6 Mengidentifikasi perangkat pendukung dalam bermain drama

6.2.7 Mengucapkan dialog-dialog dalam drama menggunakan lafal dan intonasi yang tepat

6.2.8 Memerankan tokoh drama menggunakan ekspresi dan improvisasi yang tepat

6.2.9 Menghayati karakter tokoh yang diperankan

IV. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui media yang ditampilkan guru, siswa dapat menjelaskan pengertian drama dengan benar.
2. Melalui media yang ditampilkan guru, siswa dapat menyebutkan jenis-jenis drama dengan benar.
3. Melalui media yang ditampilkan guru, siswa dapat menyebutkan unsur-unsur drama dengan benar.
4. Melalui diskusi klasikal, siswa dapat menjelaskan isi cerita drama komedi Cinderella dengan tepat.
5. Melalui diskusi klasikal, siswa dapat menentukan karakter tokoh drama komedi Cinderella dengan tepat.
6. Melalui diskusi dalam kelompok, siswa dapat mengidentifikasi perangkat pendukung dalam bermain drama dengan tepat.
7. Melalui metode *role playing*, siswa dapat mengucapkan dialog-dialog dalam drama menggunakan lafal dan intonasi yang tepat.
8. Melalui metode *role playing*, siswa dapat memerankan tokoh drama menggunakan ekspresi dan improvisasi yang tepat.
9. Melalui metode *role playing*, siswa mampu menghayati karakter tokoh yang diperankan dengan tepat.

Karakter siswa yang diharapkan: sikap berani, disiplin, kreatif, bekerja sama, mengapresiasi, dan menghargai.

V. MATERI AJAR

Drama (Terlampir)

VI. METODE PEMBELAJARAN

1. *Role Playing*
2. Ceramah
3. Diskusi
4. Tanya jawab

VII. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Pertemuan Pertama

1. Prakegiatan (\pm 2 menit)
 - a. Salam
 - b. Berdo'a
 - c. Pengkondisian kelas
 - d. Presensi
 - e. Penyiapan media pembelajaran
2. Kegiatan awal (\pm 3 menit)
 - a. Guru melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab tentang drama.
 - b. Guru menuliskan judul materi di papan tulis.
 - c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
 - d. Guru memberikan motivasi dengan melakukan "tepuk kelas V".
3. Kegiatan inti (\pm 60 menit)
 - a. Siswa ditayangkan multimedia pembelajaran yang berisi materi drama (*eksplorasi*).
 - b. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang pengertian drama, jenis-jenis drama, dan unsur-unsur drama (*eksplorasi*).
 - c. Guru menampilkan video drama komedi yang berjudul Cinderela (*eksplorasi*).
 - d. Guru memanggil beberapa siswa untuk maju menjelaskan isi cerita dan karakter tokoh dalam video drama Cinderela yang baru saja ditampilkan (*eksplorasi*).
 - e. Guru membentuk siswa menjadi 8 kelompok, satu kelompok terdiri atas 5-6 siswa (*elaborasi*).
 - f. Guru membagikan empat teks drama yang berjudul: Berbagi; Pedagang Kaya dan Miskin; Peristiwa Rengasdengklok; dan Cinderela. Masing-masing kelompok mendapatkan satu teks drama (*elaborasi*).

- g. Siswa berkumpul bersama kelompoknya untuk berdiskusi menentukan peran pemain berdasarkan teks drama yang telah diperoleh. Misalnya menentukan peran Sutan Syahrir, Fatmawati, Soekarno, Chairul Saleh, dan Moch. Hatta pada teks drama yang berjudul Peristiwa Rengasdengklok (*elaborasi*).
 - h. Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk menentukan perlengkapan yang akan digunakan untuk pementasan drama pada pertemuan selanjutnya (*elaborasi*).
 - i. Siswa diberi kesempatan untuk berlatih drama dalam kelompok berdasarkan teks drama yang telah diperoleh (*elaborasi*).
 - j. Guru mengadakan undian untuk menentukan kelompok yang akan maju sekaligus menentukan pengamat yang ditugasi mengamati pertunjukan masing-masing kelompok pada pertemuan selanjutnya (*elaborasi*).
 - k. Perwakilan kelompok maju menjelaskan hasil diskusi kelompok dalam menentukan perlengkapan yang dibutuhkan dalam bermain drama pada pertemuan selanjutnya (*elaborasi*).
 - l. Guru memberikan *rewards* kepada siswa (*konfirmasi*).
 - m. Guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya hal-hal yang belum dipahami dalam pembelajaran (*konfirmasi*).
 - n. Guru memberikan penguatan dan mengulas materi penting dalam pembelajaran (*konfirmasi*).
4. Kegiatan akhir (\pm 5 menit)
- a. Guru bersama siswa merefleksi pembelajaran yang baru saja dilakukan.
 - b. Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran.
 - c. Guru memberikan umpan balik positif dan tindak lanjut agar siswa berlatih bermain drama bersama kelompoknya di rumah.

Pertemuan Kedua

1. Prakegiatan (\pm 2 menit)
 - a. Salam
 - b. Pengkondisian kelas
 - c. Presensi
 - d. Penyiapan media pembelajaran
2. Kegiatan awal (\pm 3 menit)
 - a. Guru melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab berkaitan dengan materi yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya.
 - b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
 - c. Guru memberikan motivasi kepada siswa.
3. Kegiatan inti (\pm 60 menit)
 - a. Guru menayakan kesiapan siswa dalam bermain drama (*eksplorasi*).
 - b. Guru mengecek perlengkapan yang akan digunakan siswa untuk bermain drama (*eksplorasi*).
 - c. Guru menampilkan multimedia sebagai pengantar untuk memulai pelajaran (*eksplorasi*).
 - d. Guru melakukan tanya jawab berkaitan dengan materi yang ditampilkan dalam multimedia (*eksplorasi*).
 - e. Masing-masing kelompok mendapatkan lembar pengamatan untuk mengamati pementasan drama kelompok lain (*elaborasi*).
 - f. Siswa maju mementaskan drama bersama kelompoknya berdasarkan nomor undian yang telah diperoleh (*elaborasi*).
 - g. Kelompok lain menyimak dan melakukan pengamatan pertunjukkan drama (*elaborasi*).
 - h. Kelompok pengomentari mengomentari pertunjukkan kelompok yang baru saja mementaskan drama (*elaborasi*).
 - i. Setelah seluruh naskah drama selesai dipentaskan, guru mengomentari pertunjukkan drama semua kelompok (*konfirmasi*).

- j. Guru memberikan *rewards* kepada kelompok terbaik (***konfirmasi***).
 - k. Guru memberikan penguatan dan mengulas materi penting dalam pembelajaran (***konfirmasi***).
 - l. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya hal-hal yang belum dipahami dalam pembelajaran (***konfirmasi***).
4. Kegiatan akhir (\pm 5 menit)
- a. Siswa bersama guru merefleksi dan menyimpulkan pembelajaran.
 - b. Siswa mengerjakan soal evaluasi.
 - c. Guru memberikan umpan balik positif dan tindak lanjut.

VIII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

1. Media

- a. Slide *powerpoint*
- b. Video drama komedi yang berjudul *Cinderela*.
- c. Laptop
- d. LCD dan layar LCD

2. Sumber Belajar

- a. Supriyadi. 2006. *Pembelajaran Sastra yang Apresiatif dan Integratif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- b. Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmmedia Buana Pustaka.
- c. Waluyo, Herman J. 2003. *Drama Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: PT Haninditra Graha Widya.
- d. Warsidi, Edi dan Farika. 2008. *Bahasa Indonesia Membuatku Cerdas 5 untuk Kelas V Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.
- e. Murni, Sri dan Ambar Widianingtyas. 2008. *Bahasa Indonesia 5 untuk Kelas V Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.
- f. Internet

IX. EVALUASI

1. Prosedur tes

- a. Tes awal : Ada
- b. Tes dalam proses : Ada
- c. Tes akhir : Ada

2. Jenis tes

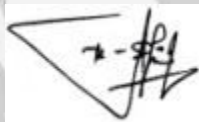
- a. Tes tertulis : tes evaluasi
- b. Tes unjuk kerja

3. Instrumen tes

- a. Lembar soal tes evaluasi (terlampir)
- b. Lembar observasi aktivitas siswa
- c. Lembar unjuk kerja

Semarang, Februari 2013

Kolaborator



Sutardi, S.Pd.

NIP 195606121982011005

Peneliti



Anis Septiani

NIM 1401409098

Mengetahui,

Kepala SDN Purwoyoso 06 Semarang



Slamet Riyadi, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19590619 198201 1 005

MATERI AJAR

SIKLUS I

1. Pengertian Drama



Drama adalah semua bentuk tontonan yang mengandung cerita dan dipertunjukkan didepan orang banyak.

2. Jenis-Jenis Drama



1. Drama Komedi

Drama komedi adalah drama yang lucu dan menggelitik penuh keceriaan.



2. Drama Tragedi

Drama tragedi adalah drama yang ceritanya sedih penuh kemalangan

3. Dagelan

Dagelan adalah adalah drama yang lakonnya selalu bertingkah pola jenaka dan merangsang tawa penonton





4. Pantomim

Pantomim adalah drama yang ditampilkan dalam bentuk gerakan tubuh atau bahasa isyarat tanpa pembicaraan.

5. Opera

Opera adalah drama yang mengandung musik dan nyanyian.



6. Operet

Operet adalah opera yang ceritanya lebih pendek

7. Wayang

Wayang adalah drama yang pemain dramanya adalah boneka wayang.



3. Unsur-unsur drama

a. Tema dan amanat

Tema adalah ide pokok atau pokok persoalan yang menjadi inti suatu cerita drama. Sedangkan pengertian amanat adalah pesan yang akan disampaikan pengarang atau penulis drama (drama teks) kepada penonton/pembaca.

b. Alur atau plot

Alur atau plot drama adalah jalan cerita dalam suatu petunjukkan drama.

c. Latar atau setting

Latar atau setting adalah tempat dan waktu terjadinya peristiwa.

d. Tokoh dan penokohan

Tokoh drama adalah orang, binatang, tumbuh-tumbuhan yang digunakan penulis/pengarang untuk menyampaikan ide atau amanat cerita. Dalam drama, terdapat tokoh protagonis, antagonis, dan tritagonis. Tokoh protagonis adalah tokoh utama dan cenderung memiliki karakter baik. Tokoh protagonis adalah tokoh yang melawan tokoh antagonis dan cenderung berwatak jahat. Sedangkan tokoh tritagonis adalah tokoh penengah antara antagonis dan tritagonis.

Perwatakan tokoh dapat diketahui penonton melalui dialog antartokoh dan perbuatan para tokohnya.

e. Dialog

Dialog adalah percakapan para pemain drama. Dialog berperan penting karena menjadi pengarah lakon drama. Artinya, jalan cerita drama itu diketahui oleh penonton melalui dialog para pemainnya. Agar dialog itu tidak hambar, pengucapannya harus disertai penghayatan. Selain itu, pelafalannya harus jelas sehingga dapat didengar oleh semua penonton. Walaupun berbisik, diupayakan agar bisikannya dapat didengar oleh seluruh penonton.

f. Penonton

Penonton adalah orang atau sekelompok orang yang menikmati pertunjukan drama.

g. Sutradara

Sutradara adalah orang yang menggarap naskah drama menjadi suatu pertunjukan atau orang yang merancang dan memimpin suatu pertunjukan.



MULTIMEDIA PEMBELAJARAN

SIKLUS I

Multimedia Pembelajaran

Drama

Untuk Kelas 5 SD

Oleh
Anis Septiani

DAFTAR MENU

Standar Kompetensi

Indikator

Materi

Kompetensi Dasar

Video

Standar Kompetensi

6. Mengungkapkan pikiran dan perasan secara lisan dalam diskusi dan bermain drama

KEMBALI

Kompetensi Dasar

6.2 Memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat

KEMBALI

Indikator

Hari ini, kita akan belajar tentang:

- Pengertian drama
- Jenis-jenis drama
- Unsur-unsur drama
- Isi cerita dalam drama
- Karakter tokoh dalam drama
- Perangkat pendukung dalam bermain drama

KEMBALI

Drama

variety

ragon

Drama?
Apa itu drama?




Drama

Semua bentuk tontonan yang mengandung cerita dan dipertunjukkan di depan orang banyak.



Oh itu pengertian drama ... Sekarang saya mengerti



Mama...mama... Tolong beri tahu saya tentang jenis-jenis drama!




JENIS-JENIS DRAMA



Drama Komedi

Drama yang lucu dan menggelitik, penuh dengan keceriaan




Drama Tragedi

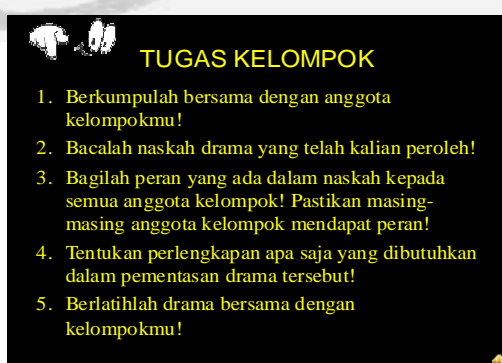
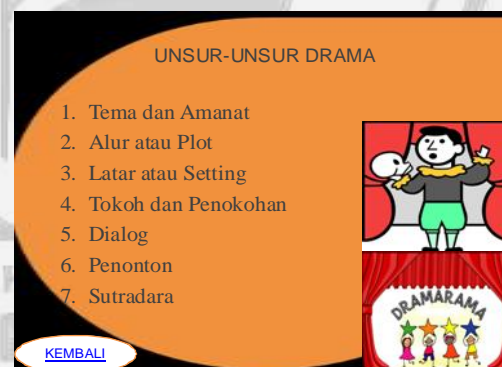
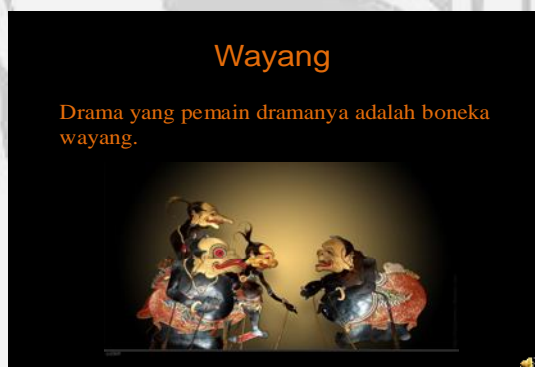
Drama yang ceritanya sedih, penuh ketalangan.




Dagelan

Drama yang lakonnya selalu bertingkah polah jenaka, yang merangsang tawa penonton.





Lembar Kerja Siswa

KELOMPOK :

Nama Siswa

1.
2.
3.
4.
5.
6.

1. Berkumpulah bersama dengan anggota kelompokmu!
2. Bacalah naskah drama yang telah kalian peroleh! Tuliskan judul drama yang akan kalian pentaskan!
Judul drama :
3. Bagilah peran berdasarkan naskah drama yang kalian peroleh!
Pastikan masing-masing anggota kelompok mendapatkan peran!
Pembagian Peran :
 - a. berperan sebagai
 - b. berperan sebagai
 - c. berperan sebagai
 - d. berperan sebagai
 - e. berperan sebagai
 - f. berperan sebagai

4. Tentukan perlengkapan yang dibutuhkan dalam pementasan drama kelompokmu!

Perlengkapan yang dibutuhkan dalam pementasan drama

.....
.....
.....
.....



Selamat Berdiskusi!

KISI-KISI EVALUASI

SIKLUS 1

Standar Kompetensi: 6. Mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain drama

Kompetensi Dasar : 6.2 Memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat

No.	Indikator	Penilaian		Nomor Soal	Ranah	Tingkat Kesukaran Soal
		Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen			
Pertemuan I						
6.2.1	Menjelaskan pengertian drama	Pilihan ganda	Soal	1	C1	Mudah
6.2.2	Menyebutkan jenis-jenis drama	Pilihan ganda	Soal	6	C1	Mudah
6.2.3	Menjelaskan unsur-unsur drama	Pilihan ganda	Soal	2, 3, 4, 9	C2	Sedang
6.2.4	Menjelaskan isi cerita dalam teks drama	Pilihan ganda	Soal	8	C2	Sedang
6.2.5	Menentukan karakter tokoh dalam teks drama	Pilihan ganda	Soal	7, 10	C3	Sukar
6.2.6	Mengidentifikasi perangkat pendukung dalam bermain drama	Pilihan Ganda	Soal	5	C4	Sukar
Pertemuan II						
6.2.7	Mengucapkan dialog-dialog dalam	Penilaian unjuk kerja	Lembar Penilaian		P1	

	drama menggunakan lafal dan intonasi yang tepat		Unjuk kerja			
6.2.8	Memerankan tokoh drama menggunakan ekspresi dan improvisasi yang tepat	Penilaian unjuk kerja	Lembar Penilaian Unjuk kerja		P6	
6.2.9	Menghayati karakter tokoh yang diperankan	Penilaian unjuk kerja	Lembar Penilaian Unjuk kerja		P2	



SOAL EVALUASI
SIKLUS I

Nama :

No. Presensi :

PETUNJUK

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf *a, b, c, atau d* di bawah ini!

1. Semua bentuk tontonan yang mengandung cerita yang dipertunjukkan didepan orang banyak disebut....

a. prosa	c. drama
b. puisi	d. film
2. Perwatakan dalam cerita sama artinya dengan

a. tokoh	c. alur
b. karakter	d. tema
3. Ada sebuah keluarga miskin. Mereka menggantungkan hidupnya dari hasil berladang. Pak Boma, begitulah orang memanggilnya. Walau tinggal di dalam gubuk, Pak Boma, anak, dan istrinya hidup bahagia.
Latar dalam kutipan drama itu ialah

a. ladang	c. keluarga miskin
b. gubuk	d. hutan
4. Aspek-aspek yang mendukung pementasan drama adalah

a. alur	c. naskah
b. amanat	d. tema
5. Kostum yang sebaiknya digunakan untuk pemeran pembaca berita dalam drama adalah

a. jas	c. kaos oblong
b. topi	d. baju resmi
6. Abu Nawas adalah termasuk jenis drama

a. opera	c. tragedi
b. tablo	d. komedi

7. Raja Samarai : (berkata lagi kepada anaknya)“Ketahuilah anakku! Musuh kerajaan yang kumaksud adalah ‘kemiskinan rakyat’. Berkat usahamu, kemiskinan itu telah lenyap. Rakyat negeri kita sekarang hidup makmur.”

Putra Raja : “Terima kasih Ayah atas petuah yang diberikan”

Berdasarkan kutipan teks drama di atas, Raja Samarai adalah tokoh yang

- a. bijaksana
- b. pemarah
- c. sering bingung
- d. baik hati

8. Cerita drama “Bawang merah Bawang putih” berakhir dengan

- a. kesedihan
- b. kematian
- c. kebahagiaan
- d. kesengsaraan

9. Arman : ”Segala macam cara telah aku lakukan, tapi belum juga berhasil.”

Yayan : (sambil mendekat) ”Apa kau menyerah?”

Arman : ”Tidak! Aku akan tetap berusaha.”

Sikap yang perlu ditiru dari tokoh drama itu ialah

- a. setia
- b. sombong
- c. putus asa
- d. pantang menyerah

10. Di atas panggung, Wawan berjalan sambil membungkukkan badannya. Dia memakai peci, kumis, dan janggutnya yang putih. Dia melangkah ke depan sambil memegang tongkat. Tokoh yang diperankan Wawan ialah

- a. pemuda
- b. kakek
- c. bayi
- d. ayah

**KUNCI JAWABAN
SOAL EVALUASI SIKLUS I**

No.	Jawaban	Skor
1.	C	1
2.	B	1
3.	B	1
4.	C	1
5.	A	1
6.	D	1
7.	A	1
8.	C	1
9.	D	1
10.	B	1
Jumlah Skor maksimal		10

Nilai : $\frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{skor maksimum}} \times 100$

PERPUSTAKAAN
UNNES

LEMBAR PENGAMATAN PEMENTASAN DRAMA

Kelompok pengamat :

Kelompok yang diamati :

Petunjuk:

Amatilah pementasan drama kelompok lain! Jawablah pertanyaan di bawah ini berdasarkan pengamatan bersama kelompok!

1. Judul pementasan drama yang diamati

2.

No.	Nama siswa	Peran yang dibawakan	Komentar penampilan

3. Apakah saran yang dapat diberikan untuk kelompok drama yang kalian amati?

.....

.....

.....

.....

TEKS DRAMA

SIKLUS I

BERBAGI

Pagi yang cerah dihari Minggu, semua keluarga pak Fahri duduk di depan rumah sambil menikmati udara pagi yang segar. Ayah sedang membaca koran, ibu, Vina dan adik sedang berbincang-bincang, sedangkan mbok Darmi berada di dapur untuk menyiapkan sarapan pagi.

Ayah : “ Mbok, tolong buat kopi (lalu duduk dan membaca koran)”

Mbok Darmi : “Ini Tuan kopinya”

Ayah : “Oh ya taruh di meja dulu, terimakasih ya Mbok”

Mbok Darmi : “Sama-sama Tuan” (sambil menaruh kopi di atas meja)

Ibu : (Sambil minum teh, ibu bertanya kepada Vina) “Vina, sebentar lagi kamu ulang tahun, nah ulang tahunmu mau dirayakan tidak?”

Vina : (terdiam sejenak) “Vina bingung Bu, mau dirayakan apa tidak” (sambil menyanggah dagu, lalu matanya memandang adik)”

Adik : “Kalau aku sih pingin di rayakan besar-besaran kak. Hehehe” (sambil tertawa)

Vina : “Kalau menurut Ayah gimana?”

Ayah : “Menurut Ayah, terserah kamu saja, pinginnya gimana. Vina malu nggak ulag tahunnya dirayakan? Vina kan sudah besar”

Vina : “Iih..... Ayah kok gitu?” (Vina menundukkan kepala karena malu)

Ibu : “Kalau Vina ulang tahunnya mau dirayakan, nanti ibu sapkan acaranya. Vina mau yang sederhana atau yang besar-besaran?”

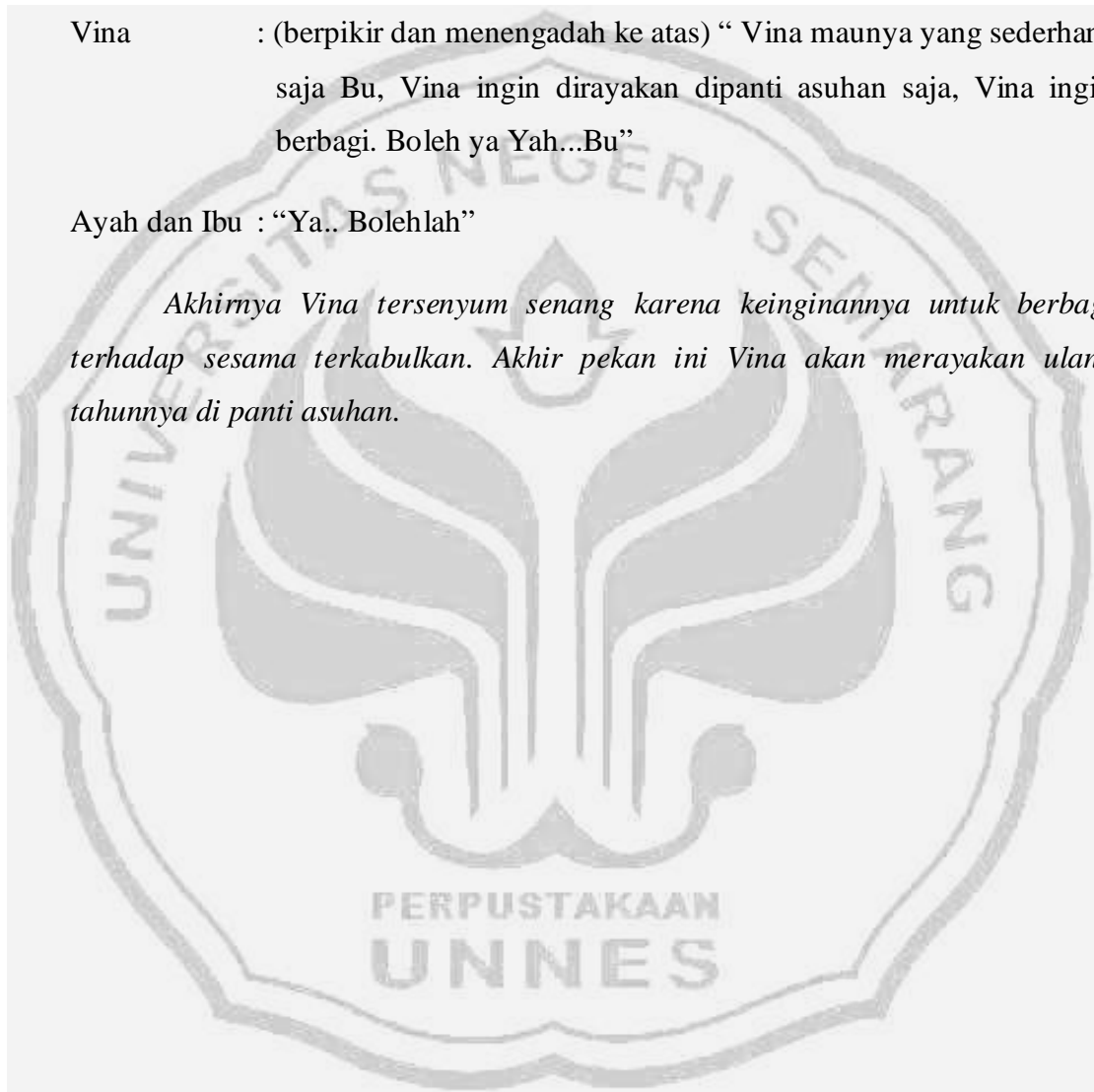
Adik : “Yang besar-besaran aja kak. Nanti beli kue tart yang besar. Terus rumahnya dihias pake balon warna warni. Mbok Darmi, susunya mana?”

Mbok Darmi : (datang sambil membawa segelas susu) “Ini Den, susunya”

Vina : (berpikir dan menengadah ke atas) “Vina maunya yang sederhana saja Bu, Vina ingin dirayakan dipanti asuhan saja, Vina ingin berbagi. Boleh ya Yah...Bu”

Ayah dan Ibu : “Ya.. Bolehlah”

Akhirnya Vina tersenyum senang karena keinginannya untuk berbagi terhadap sesama terkabulkan. Akhir pekan ini Vina akan merayakan ulang tahunnya di panti asuhan.



PEDAGANG KAYA DAN MISKIN

Pada suatu pagi yang cerah di Pasar Kemayoran, ada seorang pedagang kaya dan pedagang miskin yang berjualan bersebelahan. Mereka berjualan buah-buahan dan sayur-sayuran.

Pembeli : “Mas, jual Apel tidak? (dengan muka polos)”

Pedagang Kaya : “Oh ada, ini adalah apel kualitas terbaik dikota ini, ditanam dengan proses yang modern, dijamin rasanya enak”

Pembeli : “Oh begitu! Bagaimana dengan Anda?” (bertanya kepada pedagang miskin)

Pedagang Miskin : “Kalau saya, tahun ini hasilnya tidak memuaskan, dikarenakan gagal panen, lihat apelnya banyak ulatnya”. (dengan muka sedih).

Pedagang Kaya : “Kalau begitu beli punya saya saja, daripada beli yang banyak ulatnya, bisa-bisa keluarga Anda mati semua” (dengan kata menyindir).

Pembeli : (diam sejenak) “Setelah dipikir-pikir, saya lebih membeli punya kamu saja” (sambil memilih apel Pedagang Miskin)

Pedagang Kaya : “Lho? mengapa beli yang banyak ulatnya, sedangkan punya saya kualitas tinggi gitu lho....” (tersenyum lebar)

Pembeli : “ Begini saya jelaskan, apelnya buat saya makan, trus ulatnya buat burung peliharaan saya di rumah. Mengerti? “ (tanpa rasa penyesalan).

Pedagang Kaya : “Ohhh....”(Terdiam)

Pedagang Miskin : “Lariss...Maniss...Daganganku habis “ (Sambil mengibas-ibaskan uang di dagangannya).

Pembeli pulang, dan pedagang miskin membereskan dagangannya. Tak lama kemudian datang preman untuk menarik setoran.

Preman : “Ayo, mana setoranmu?” (kata si Preman dengan muka suram sambil membawa senjata tajam dan anak buah di belakang)

Pedagang Miskin : “Saya tidak jualan disini, saya cumin mau numpang lewat untuk pulang. Lihat sudah habis.” (muka polos pembohong)

Anak Buah : “Kalau begitu saya makan saja buah-buahnya boss” (sambil memakan apel dari kerajang pedagang miskin)

Pedagang Kaya : “Jangan Pak, saya dari pagi jualan. Tidak laku-laku bisa rugi saya” (dengan muka sedih dan bohong)

Preman : “Oh kamu orangnya, kamu membohongi saya, saya pukul kamu” (sambil mengarahkan kepalan tangan)

Anak Buah : “Kita habisi saja bos. Kedua pedagang ini sudah membohongi kita. Masa preman mau dibohongi!”

Pedagang miskin dan kaya : “Ahhh..... kabur... “ (lari tunggang langgang)

Preman dan Anak buah : “Ayo kita tangkap tuh orang”

PERISTIWA RENGASDENGKLOK

Berdasarkan berita yang didengar oleh seorang pemuda yaitu Sutan Syahrir bahwa Jepang telah kalah oleh sekutu, maka para pemuda berkumpul untuk mengadakan rapat. Dalam rapat tersebut diambil satu keputusan bahwa Indonesia harus segera memproklamasikan kemerdekaannya. Maka para pemuda sepakat untuk mendesak Soekarno dan Moh. Hatta untuk segera memproklamasikan kemerdekaan

Sutan Syahrir : (tok-tok) “Assalamualaikum...”

Fatmawati : (membuka pintu) “Walaikumsalam”

Sutan Syahrir : “Maaf bu, apakan Bung Karno ada, kami ingin bertemu dengannya.” (sambil melihat ke dalam ruangan)

Fatmawati : “Ada, sebentar saya panggilkan. Silahkan duduk” (mempersilakan Sutan Syahrir duduk)

Fatmawati memanggil Bung Karno. Sukarno datang, kemudian para pemuda berjabat tangan dengan Sukarno

Soekarno : “Ada apakah gerangan kalian datang kerumahku?” (kemudian duduk)

Chairul Saleh : “Kami ingin membicarakan bahwa kami ingin Indonesia segera memproklamasikan kemerdekaannya” (dengan nada bersemangat)

Soekarno : “Kenapa ingin memproklamasikan kemerdekaan?” (bertanya dengan penuh kecurigaan)

Sutan Syahrir : “Karena inilah kesempatan yang baik bagi kita semua untuk segera memproklamasikan kemerdekaan Indonesia, karena Jepang sudah menyerah pada sekutu”

Sukarno : “Apa kalian tidak memikirkan bahaya apa saja apabila bila kita tetap nekat memproklamasikan kemerdekaan Indonesia.

Apalagi kekuatan militer Jepang yang masih berada di Indonesia mampu menggagalkan rencana untuk memproklamasikan Indonesia”

Sutan Syahrir : “Jadi usulan kami tidak bisa diterima?”(dengan nada agak marah)

Soekarno : “Nanti saja kita bicarakan lagi lebih lanjut dengan anggota PPKI lainnya karena saya sendiri tidak bisa mengambil keputusan sendiri!”

Chairul Saleh : ”Kemerdekaan Indonesia tidak dapat ditunda lagi Bung, inilah saat yang tepat untuk melakukannya. Jika bung tetap berpendirian demikian Bung harus ikut kita sekarang”

Moch Hatta : (datang sambil mengetuk pintu) “Assalamu’alaikum”

Fatmawati : “Wa’alaikumsalam....” (sambil membukakan pintu)

Sutan Syahrir : “Kebetulan Bung Hatta datang. Anda harus ikut kami sekarang!”

Moch Hatta : (dengan tampang bingung) “Loh, ada apa ini? Saya tidak mengerti?”

Chairul Saleh : “Nanti saja penjelasannya!” (kemudian menuntun Soekarno dan Moch hatta pergi)

Akhirnya, Soekarno dan Moch Hatta di bawa ke Rengasdengklok untuk diasingkan. Di Rengasdengklok beberapa pemuda seperti Singgih, Latif, Sukarni, dan yang lainnya sudah menunggu kedatangan Para tokoh Nasionalis untuk memaksa keduanya memproklamasikan kemerdekaan.

CINDERELA

Cinderela tinggal serumah dengan ibu tiri dan kedua saudara tirinya. Ayah Cinderela terlalu sibuk mencari uang di kota sehingga ayah Cinderela hanya tinggal di rumah pada saat akhir pekan saja. Ibu tiri cinderela adalah ibu tiri yang sangat jahat. namun saat ayah cinderela berada di rumah, maka ibu tiri cinderela bisa menjelma menjadi ibu yang sangat baik kepada cinderela. Tentu saja cinderela tidak berani mengadukan kepada ayahnya karena dia diancam oleh ibu tirinya tersebut.

Ibu tiri : “Cinderela, ayo sana segera memasak dan mencuci!” (membentak-bentak)

Cinderela : (sambil memegang buku) “Iya bu. Tapi saya ada PR yang masih belum saya kerjakan”

Ibu tiri : “Itu kan salahmu sendiri. Tadi malam bukannya belajar malah menonton TV” (sambil mengibas-ibaskan kipasnya)

Cinderela : “Tadi malam saya mengerjakan PR saudara tiri1 dan saudara tiri2. Jadi saya tidak ada waktu untuk mengerjakan PR saya sendiri”

Saudara tiri1 : (datang, kemudian mendorong Cinderela) “Harusnya kamu pintar- pintar membagi waktu. Kan memang sudah tugasmu untuk mengerjakan semua PR kami!”

Sudara tiri2 : “Iya Bu, Cinderelaini bisanya hanya menyalahkan kami”

Dengan tertunduk lesu cinderela menuju ke dapur untuk memasak. Selama memasak, tak terasa air mata cinderela mengalir dengan deras. Namun buru-buru cinderela menghapus air matanya itu saat saudara tiri2 menuju ke arah dapur

Saudara tiri2 : “Ngapain kamu menangis? malah bikin lambat kerjamu saja. Mau kamu tidak sekolah gara - gara pekerjaanmu belum selesai?”

Cinderela : “Ini sudah selesai kok kak. saya mau siap-siap berangkat sekolah” (kemudian Cinderelaberangkat sekolah)

Sesampainya di sekolah Cinderelabertemu sahabatnya

Sahabat cinderela: “Duh kamu hampir saja telat. selalu begini saja setiap hari. Aku kasihan lihat kamu cinderela”

Cinderela : “Sudahlah tidak apa-apa”

Tak lama kemudian bel berbunyi dan guru meminta semua siswa mengumpulkan PR

Cinderela : “Duh mati aku. PR ku tidak aku kerjakan. Semalam aku mengerjakan PR milik sudara tiri1 dan saudar tiri2” (cinderela pun gugup dan hampir menangis)

Sahabat cinderela : “Tenang..aku sudah kerjakan PR mu tadi malam. Karena aku tahu kalau kamu pasti tidak ada waktu untuk mengerjakan PR ini”

Cinderela : “Terima kasih sekali ya, aku berhutang budi padamu”

Sahabat cinderela: “Sudah lah.. itulah gunanya sahabat”. Hari ini nanti waktunya pengumuman pemenang penulisan essay yang hadiahnya akan mewakili sekolah untuk lomba tingkat provinsi”

Cinderela : “Aku tidak mau berharap banyak” (dengan wajah murung)

Tak lama kemudian dari pengeras suara terdengar pengumuman tentang pemenang lomba essay dan ternyata cinderela lah yang menjadi pemenang

Sahabat Cinderella: “Nah kan, kamu yang jadi pemenang..selamat ya..”(menjabat tangan Cinderella)

Cinderella : “Iya terimakasih “ (sambil tersenyum)

Kemudian, Cinderella pulang dengan membawa hadiah



LAMPIRAN 9

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS II

Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Sekolah	: SDN Purwoyoso 06 Semarang
Kelas/Semester	: V (Lima)/II (Dua)
Hari/Tanggal	: Sabtu, 23 Februari 2013 Selasa, 26 Februari 2013
Alokasi Waktu	: 4 x 35 menit (2x pertemuan)

I. STANDAR KOMPETENSI

Berbicara

6. Mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain drama

II. KOMPETENSI DASAR

- 6.2 Memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat

III. INDIKATOR

- 6.2.1 Menyebutkan nama-nama tokoh dalam drama
- 6.2.2 Menjelaskan amanat dalam drama
- 6.2.3 Menentukan karakter tokoh dalam drama
- 6.2.4 Membedakan pengertian lafal, intonasi, dan ekspresi
- 6.2.5 Mengucapkan dialog-dialog dalam drama menggunakan lafal dan intonasi yang tepat
- 6.2.6 Memerankan tokoh drama menggunakan ekspresi dan improvisasi yang tepat
- 6.2.7 Menghayati karakter tokoh yang diperankan

IV. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui video yang ditampilkan guru, siswa dapat menyebutkan nama-nama tokoh dalam drama yang berjudul “Seburuk Keras Semanis Madu” dengan benar.
2. Melalui video yang ditampilkan guru, siswa dapat menjelaskan amanat dalam drama “Seburuk Keras Semanis Madu” dengan tepat.
3. Melalui video yang ditampilkan guru, siswa dapat menentukan karakter tokoh dalam drama “Seburuk Keras Semanis Madu” dengan tepat.
4. Melalui media yang ditampilkan guru, siswa dapat membedakan pengertian lafal, intonasi, dan ekspresi dengan tepat.
5. Melalui metode *role playing*, siswa dapat mengucapkan dialog-dialog dalam drama menggunakan lafal dan intonasi yang tepat.
6. Melalui metode *role playing*, siswa dapat memerankan tokoh drama menggunakan ekspresi dan improvisasi yang tepat.
7. Melalui metode *role playing*, siswa mampu menghayati karakter tokoh yang diperankan dengan tepat.

Karakter siswa yang diharapkan: sikap berani, disiplin, kreatif, bekerja sama, mengapresiasi, dan menghargai.

V. MATERI AJAR

Menentukan nama tokoh, amanat, dan karakter tokoh dalam drama (terlampir)

VI. METODE PEMBELAJARAN

1. *Role Playing*
2. Ceramah
3. Diskusi
4. Tanya jawab

VII. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Pertemuan Pertama

1. Prakegiatan (\pm 2 menit)
 - a. Salam
 - b. Berdo'a
 - c. Pengkondisian kelas
 - d. Presensi
 - e. Penyiapan media pembelajaran
2. Kegiatan awal (\pm 3 menit)
 - a. Guru melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab berkaitan dengan materi yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya.
 - b. Guru menuliskan judul materi yang akan diajarkan di papan tulis.
 - c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
 - d. Guru memberikan motivasi kepada siswa dengan melakukan "Tepuk Kelas V"
3. Kegiatan inti (\pm 60 menit)
 - a. Guru melakukan tanya jawab berkaitan dengan pementasan drama pada pertemuan sebelumnya kemudian guru mengomentari dan memberikan masukan (*eksplorasi*).
 - b. Siswa ditayangkan multimedia pembelajaran (*eksplorasi*).
 - c. Guru menjelaskan materi tentang lafal, intonasi, dan ekspresi. Kemudian guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang materi tersebut (*eksplorasi*).
 - d. Siswa ditayangkan video drama yang berjudul "Seburuk Keras Semanis Madu" (*eksplorasi*).
 - e. Guru melakukan diskusi klasikal tentang nama tokoh, amanat, dan karakter tokoh dalam video drama tersebut (*eksplorasi*).
 - f. Guru membentuk siswa menjadi 8 kelompok, masing-masing kelompok terdiri atas 5-6 siswa (*elaborasi*).

- g. Guru membagikan empat teks drama yang berjudul: Malin Kundang; Pentingnya Kedisiplinan; Konser Noah; dan Maling Bukan Maling. Masing-masing kelompok mendapatkan satu teks drama (*elaborasi*).
- h. Siswa berkumpul bersama kelompoknya untuk berdiskusi menentukan peran pemain berdasarkan teks drama yang telah diperoleh. Misalnya menentukan peran Malin, Ibu, Nur, Pejambret, dan Tetangga pada teks drama yang berjudul Malin Kundang (*elaborasi*).
- i. Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk menentukan perlengkapan yang dibutuhkan untuk pementasan drama pada pertemuan selanjutnya (*elaborasi*).
- j. Siswa diberi kesempatan untuk menghafalkan teks drama dan berlatih drama dalam kelompok (*elaborasi*).
- k. Siswa dengan bimbingan guru berlatih pelafalan, intonasi, dan ekspresi dalam bermain drama (*elaborasi*).
- l. Guru mengadakan undian untuk menentukan kelompok yang akan maju sekaligus menentukan pengamat yang ditugasi mengamati pertunjukkan masing-masing kelompok pada pertemuan selanjutnya (*elaborasi*).
- m. Beberapa kelompok maju untuk berlatih drama di depan kelas (*elaborasi*).
- n. Siswa dan guru mengomentari latihan drama kelompok yang baru saja maju (*konfirmasi*).
- o. Guru memberikan *rewards* kepada siswa berupa bintang (*konfirmasi*).
- p. Guru memberikan penguatan dan mengulas materi penting dalam pembelajaran (*konfirmasi*).
- q. Guru bersama siswa merefleksikan pembelajaran yang baru saja dilakukan (*konfirmasi*).

4. Kegiatan akhir (\pm 5 menit)
 - a. Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran.
 - b. Guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya hal-hal yang belum dipahami dalam pembelajaran.
 - c. Guru memberikan umpan balik positif dan tindak lanjut agar siswa berlatih bermain drama bersama kelompoknya di rumah.

Pertemuan Kedua

1. Prakegiatan (\pm 2 menit)
 - a. Salam
 - b. Pengkondisian kelas
 - c. Presensi
 - d. Penyiapan media pembelajaran
2. Kegiatan awal (\pm 3 menit)
 - a. Guru menyampaikan apersepsi dengan melakukan tanya jawab berkaitan dengan materi yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya.
 - b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
 - c. Guru memberikan motivasi kepada siswa dengan melakukan “tepuk kelas V”.
3. Kegiatan inti (\pm 60 menit)
 - a. Guru menayakan kesiapan siswa dalam bermain drama (*eksplorasi*).
 - b. Guru mengecek perlengkapan yang akan digunakan siswa untuk bermain drama (*eksplorasi*).
 - c. Guru menampilkan multimedia sebagai pengantar untuk memulai pelajaran (*eksplorasi*).
 - d. Guru melakukan tanya jawab berkaitan dengan hal-hal yang perlu dipersiapkan dalam bermain drama (*eksplorasi*).
 - e. Masing-masing kelompok mendapatkan lembar pengamatan untuk mengamati pementasan drama kelompok lain (*elaborasi*).

- f. Guru menugaskan setiap kelompok untuk mengamati pementasan drama dengan rincian sebagai berikut: kelompok satu mengamati kelompok lima; kelompok dua mengamati kelompok enam; kelompok tiga mengamati kelompok tujuh; dan kelompok empat mengamati kelompok delapan; begitu pula sebaliknya (*elaborasi*).
 - g. Siswa maju memerankan drama bersama kelompoknya berdasarkan undian yang telah diperoleh (*elaborasi*).
 - h. Kelompok lain menyimak dan melakukan pengamatan pertunjukkan drama (*elaborasi*).
 - i. Kelompok pengomentor maju mengomentari pertunjukkan drama yang baru saja dipentaskan (*elaborasi*).
 - j. Setelah seluruh naskah drama selesai dipentaskan, guru mengomentari pertunjukkan drama semua kelompok (*konfirmasi*).
 - k. Guru memberikan *rewards* kepada kelompok terbaik, pemeran putra dan putri terbaik (*konfirmasi*).
 - l. Guru memberikan penguatan dan mengulas materi penting dalam pembelajaran (*konfirmasi*).
 - m. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya hal-hal yang belum dipahami dalam pembelajaran (*konfirmasi*).
4. Kegiatan akhir (\pm 5 menit)
 - a. Siswa bersama guru merefleksi dan menyimpulkan pembelajaran.
 - b. Siswa mengerjakan soal evaluasi.
 - c. Guru memberikan umpan balik positif dan tindak lanjut.

VIII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

1. Media

- a. Slide *powerpoint*
- b. Video drama yang berjudul “Seburuk Keras Semanis Madu”
- c. Laptop
- d. LCD
- e. Layar LCD

2. Sumber Belajar

- a. Warsidi, Edi dan Farika. 2008. *Bahasa Indonesia Membuatku Cerdas 5 untuk Kelas V Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.
- b. Murni, Sri dan Ambar Widianingtyas. 2008. *Bahasa Indonesia 5 untuk Kelas V Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.
- c. Internet

IX. EVALUASI

1. Prosedur tes
 - a. Tes dalam proses : guru menilai siswa selama pembelajaran
 - b. Tes akhir : tes evaluasi
2. Jenis tes
 - a. Tes tertulis: tes evaluasi
 - b. Tes unjuk kerja
3. Instrumen tes
 - a. Lembar soal tes evaluasi (terlampir)
 - b. Lembar observasi aktivitas siswa

Semarang, Februari 2013

Kolaborator



Sutardi, S.Pd.

NIP 195606121982011005

Peneliti



Anis Septiani

NIM 1401409098

Mengetahui,

Kepala SDN Purwoyoso 06 Semarang



Slamet Riyadi, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19590619 198201 1 005

MATERI AJAR

SIKLUS II

Dalam sebuah pertunjukan drama, terdapat sebuah naskah drama/teks drama. Teks drama adalah karangan yang berisi cerita atau lakon. Di dalam teks tersebut termuat nama-nama tokoh dalam cerita, dialog yang diucapkan para tokoh, dan keadaan panggung yang diperlukan.

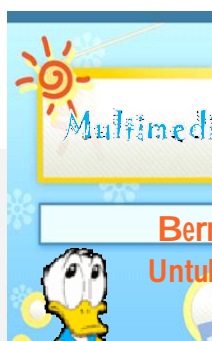
Teks drama bentuk dan susunannya berbeda dengan naskah cerita pendek atau novel. Naskah cerita pendek atau novel berisi cerita lengkap dan langsung tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi. Sebaliknya teks drama tidak mengisahkan cerita secara langsung. Penentuan kisahnya diganti dengan dialog para tokoh. Jadi, teks drama mengutamakan pembicaraan para tokoh. Dari pembicaraan para tokoh, penonton dapat menangkap dan mengerti isi ceritanya.

Untuk memudahkan para pemain drama, teks drama ditulis selengkap-lengkapannya, bukan hanya berisi percakapan, melainkan juga disertai keterangan atau petunjuk. Misalnya, gerakan-gerakan yang dilakukan pemain, tempat terjadinya peristiwa, dan peralatan yang diperlukan dalam pertunjukan drama.

Dari teks drama tersebut, penonton juga dapat menentukan amanat yang terdapat dalam cerita tersebut. Amanat adalah pesan moral yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca teks drama atau penonton drama. Dengan demikian, pembaca teks maupun penonton drama sebenarnya bukan hanya terhibur, melainkan juga diajari. Contohnya dalam teks drama berjudul "Cinderella". Pembaca maupun penonton memperoleh ajaran moral agar orangtua tidak berlaku pilih kasih kepada anak. Jadi amanat cerita "Cinderella" adalah orang tua harus berlaku adil terhadap anak-anaknya.

Melalui teks drama, kita juga dapat menentukan karakter tokoh dalam cerita. Karakter atau perwatakan adalah keseluruhan ciri-ciri jiwa seorang tokoh dalam lakon drama. Seorang tokoh bisa saja berwatak sabar, ramah dan suka menolong. Sebaliknya bisa juga berwatak suka marah, jahat, dan berlaku keji. Karakter ini diciptakan penulis lakon untuk diwujudkan oleh pemain yang memerankan tokoh itu.

MULTIMEDIA PEMBELAJARAN SIKLUS II

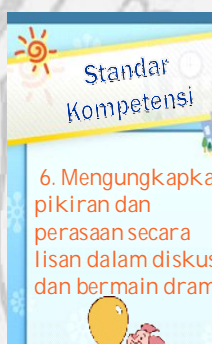


**Bermain Drama
Untuk kelas V SD**

Oleh: ANIS SEPTIANI



Video



6. Mengungkapkan
pikiran dan
perasaan secara
lisan dalam diskusi
dan bermain drama



Kompetensi Dasar

6.2
**Memerankan
tokoh drama
dengan lafal,
intonasi, dan
ekspresi yang
tepat**



Indikator

Hari ini, kita akan belajar:

- ❖ Memerankan karakter tokoh drama
- ❖ Menyebutkan nama tokoh dalam drama
- ❖ Menentukan karakter tokoh dalam drama
- ❖ Menentukan amanat dalam suatu drama



Memerankan
tokoh drama

www.guroroworld.com

Dalam memerankan tokoh drama, kita harus memperhatikan :

- ✦ Pelafalan
- ✦ Intonasi
- ✦ Ekspresi




Pelafalan



Pelafalan

- ✦ Lafal adalah suatu cara seseorang dalam mengucapkan bunyi bahasa.
- ✦ Dalam melafalkan kata/kalimat, harus jelas pengucapannya
- ✦ Contoh : siapa yang mau ikut?

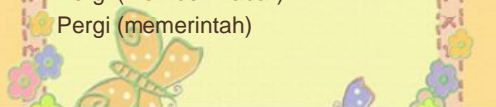


Intonasi



Intonasi

- ✦ Intonasi adalah naik turunnya lagu kalimat.
- ✦ Intonasi berfungsi sebagai pembentuk makna kalimat
- ✦ Contoh :
Pergi (memberi kabar)
Pergi (memerintah)



Ekspresi



Ekspresi

- ✦ Ekspresi wajah atau mimik adalah hasil dari satu atau lebih gerakan atau posisi otot pada wajah.
- ✦ Ekspresi wajah merupakan salah satu bentuk komunikasi dan dapat menyampaikan keadaan emosi dari seseorang kepada orang yang mengamatinya



Ekspresi



Perhatikan Video drama yang berjudul "seburuk keras semanis madu"



Tentukan tokoh dan karakter tokoh yang terdapat dalam drama tersebut!



www.auroraworld.com

Nish Wing

Helping Your Dream

Tentukan juga amanat yang terkandung didalamnya!



SELAMAT
MENYAKSIKAN



TUGAS KELOMPOK

1. Berkumpulah bersama dengan anggota kelompokmu!
2. Bacalah naskah drama yang telah kalian peroleh!
3. Bagilah peran yang ada dalam naskah kepada semua anggota kelompok! Pastikan masing-masing anggota kelompok mendapat peran!
4. Tentukan perlengkapan apa saja yang dibutuhkan dalam pementasan drama tersebut!
5. Berlatihlah drama bersama dengan kelompokmu!



Menentukan peran dalam kelompok



Berlatih dalam kelompok



Untuk Kelompok terbaik

Pemeran putra dan putri terbaik





MENDAPATKAN PIALA



Jangan lupa berlatih ya ☺



PERPUSTAKAAN
UNNES

Lembar Kerja Siswa

KELOMPOK :

Nama Siswa

1.
2.
3.
4.
5.
6.

1. Berkumpulah bersama dengan anggota kelompokmu!
2. Bacalah naskah drama yang telah kalian peroleh! Tuliskan judul drama yang akan kalian pentaskan!
Judul drama :
3. Bagilah peran berdasarkan naskah drama yang kalian peroleh!
Pastikan masing-masing anggota kelompok mendapatkan peran!
Pembagian Peran :
 - a. berperan sebagai
 - b. berperan sebagai
 - c. berperan sebagai
 - d. berperan sebagai
 - e. berperan sebagai
 - f. berperan sebagai

4. Tentukan perlengkapan yang dibutuhkan dalam pementasan drama kelompokmu!

Perlengkapan yang dibutuhkan dalam pementasan drama

.....
.....
.....
.....



Selamat Berdiskusi!

**KISI-KISI EVALUASI
SIKLUS II**

Standar Kompetensi : 6. Mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain drama

Kompetensi Dasar : 6.2 Memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat

No.	Indikator	Penilaian		Nomor Soal	Ranah	Tingkat Kesukaran Soal
		Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen			
Pertemuan I						
6.2.1	Menyebutkan nama-nama tokoh dalam teks drama	Pilihan ganda	Soal	8	C1	Mudah
6.2.2	Menjelaskan amanat dalam teks drama	Pilihan ganda	Soal	3, 9	C2	Sedang
6.2.3	Menentukan karakter tokoh dalam teks drama	Pilihan ganda	Soal	1, 2, 4, 10	C3	Sukar
6.2.4	Membedakan pengertian lafal, intonasi, dan ekspresi	Pilihan ganda	Soal	5, 6, 7	C2	Sedang
Pertemuan II						
6.2.5	Mengucapkan dialog-dialog dalam drama menggunakan lafal dan intonasi yang tepat	Penilaian unjuk kerja	Lembar Penilaian Unjuk kerja		P1	
6.2.6	Memerankan tokoh drama menggunakan ekspresi dan improvisasi yang tepat	Penilaian unjuk kerja	Lembar Penilaian Unjuk kerja		P6	
6.2.7	Menghayati karakter tokoh yang diperankan	Penilaian unjuk kerja	Lembar Penilaian Unjuk kerja		P2	

SOAL EVALUASI
SIKLUS II

Nama :

No. Presensi :

PETUNJUK

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf *a, b, c, atau d* di bawah ini!

1. Tokoh drama yang berkarakter jahat dan tidak terpuji disebut
 - a. tritagonis
 - b. antagonis
 - c. tetragonis
 - d. protagonis
2. Berdasarkan peran dan fungsinya, yang tidak termasuk tokoh dalam drama adalah
 - a. tokoh utama
 - b. tokoh penentang
 - c. tokoh perantara
 - d. tokoh berhati mulia
3. Amanat pada cerita disebut juga
 - a. penokohan
 - b. latar belakang cerita
 - c. pesan cerita
 - d. kesan dari cerita
4. Nuri : "Ibu, saya tadi baca majalah anak. Di sana, ada tulisan tentang peduli kasih majalah anak *Wow*. Ada banyak anak telantar yang butuh perhatian kita"
Ibu : "Memang, Nak! Banyak anak-anak seusiamu yang kurang beruntung"

Watak Nuri dalam kutipan percakapan teks drama itu adalah

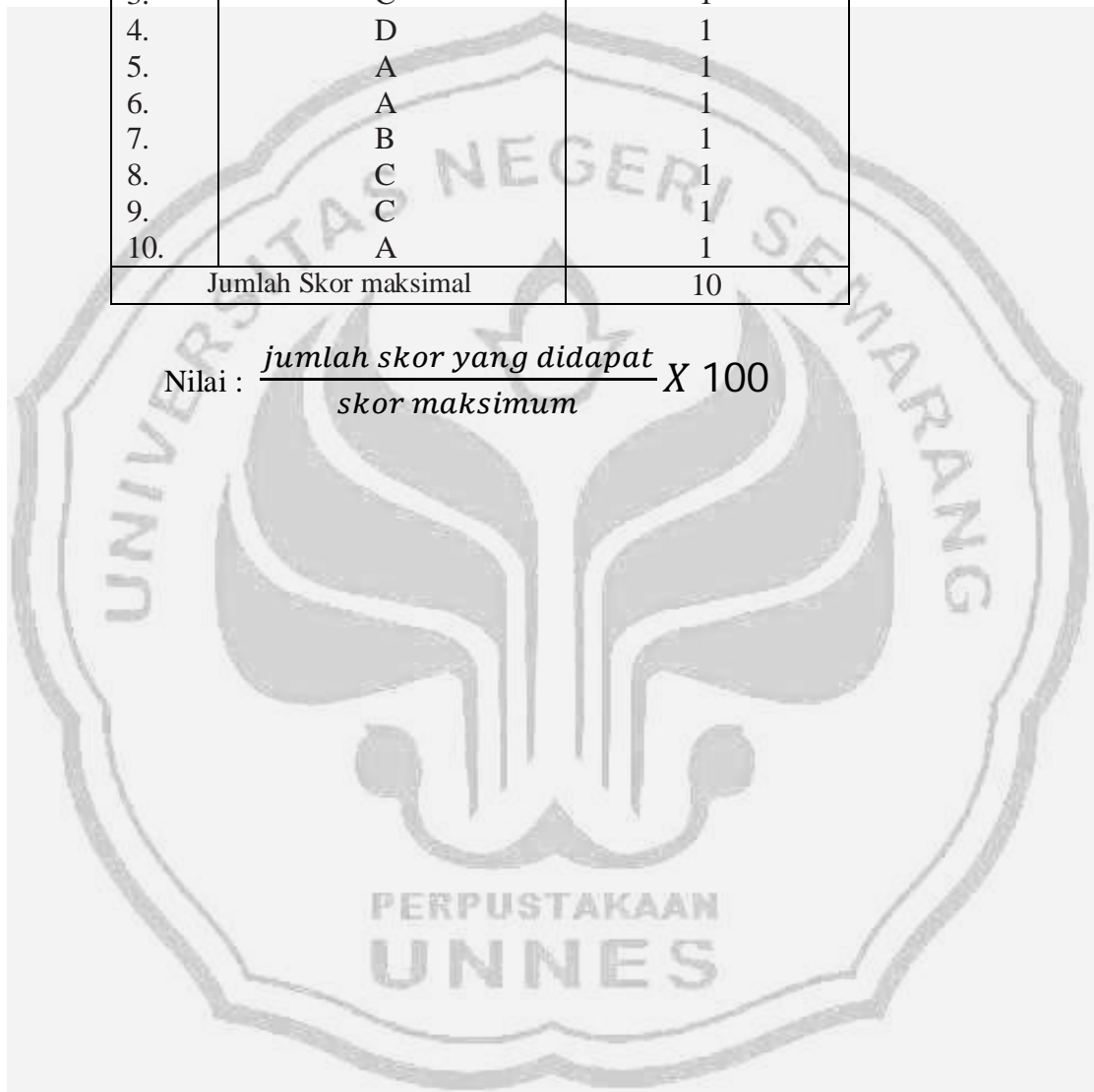
- a. percaya diri
 - b. sombong
 - c. kikir
 - d. baik hati
5. Nama lain *lafal* adalah
- a. ucapan
 - b. volume suara
 - c. lagu kalimat
 - d. ekspresi wajah

6. Intonasi adalah
- lagu kalimat, tinggi rendah nada
 - ekspresi wajah
 - kenyaringan suara
 - pantomimik
7. Memerankan tokoh drama harus menggunakan ekspresi yang
- biasa saja
 - tepat
 - dibuat-buat
 - kosong
8. Lulu : "Thomas, aku mau ikut kamu saja"
 Thomas : "Wah, ada apa dengan kau?"
 Lulu : "Aku tidak apa-apa"
 Rina : "Yang benar saja Lulu? Semejak Anton meninggal, kamu selalu saja bertindak aneh"
- Tokoh dalam teks drama tersebut adalah
- Thomas, Lulu, Suci
 - Lulu, Rina, Suci
 - Thomas, Lulu, dan Rina
 - Rina dan Thomas
9. Eko : "Aku sudah rajin belajar, tapi nilaiku belum memuaskan"
 Yayan : (sambil mendekat) "Apa kau menyerah?"
 Eko : "Tidak! Aku akan tetap berusaha."
- Amanat kutipan teks drama diatas adalah
- kita harus setia kawan
 - kita harus rajin berusaha
 - kita jangan mudah menyerah
 - kita harus menasihati orang
10. Budi hendak memerankan tokoh seorang petani. Kostum yang sebaiknya di gunakan Budi adalah
- pakaian sederhana dilengkapi dengan caping
 - jas dan celana panjang
 - kaos dan celana panjang
 - kemeja, celana panjang, dan topi

**KUNCI JAWABAN
SOAL EVALUASI SIKLUS II**

No.	Jawaban	Skor
1.	B	1
2.	D	1
3.	C	1
4.	D	1
5.	A	1
6.	A	1
7.	B	1
8.	C	1
9.	C	1
10.	A	1
Jumlah Skor maksimal		10

Nilai : $\frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{skor maksimum}} \times 100$



**TEKS DRAMA
SIKLUS II**

MALIN KUNDANG

Disebuah desa bernama suka maju hiduplah seorang pemuda yg bernama Malin. Ia hidup bersama ibunya, sedangkan ayahnya telah lama meninggal dunia. Suatu hari Malin menyampaikan keinginan kepada ibunya untuk pergi merantau ke kota.

Malin : “Bu, saya mau pergi merantau ke kota saja untuk mencari pekerjaan”
(sambil membereskan baju-bajunya)

Ibu : “Kau yakin nak? Mencari pekerjaan di kota besar itu lebih sulit daripada mencari pekerjaan di desa kita ini”

Malin : “Saya yakin Bu, tolong izinkan saya bu!” (berlutut di kaki ibunya)

Ibu : “Baiklah kalau itu keinginan mu, Ibu izinkan” (mengelus-elus kepala Malin)

Esok paginya berangkatlah Malin ke kota untuk mencari pekerjaan. Tempat demi tempat ia datangi, tetapi hasilnya nihil. Sampai suatu ketika Ia melihat seorang wanita yang sedang belanja di pasar. Tiba-tiba tas sang wanita tersebut dijambret oleh seorang lelaki.

Nur : “Tolong, jambret!!!! jambret!!!!” (berteriak-teriak minta tolong)

Malin segera menolong Nur dan mengejar pejambret tersebut. Akhirnya Ia berhasil menangkap pejambret itu dan memukulinya.

Pejambret : “Ampun bang, ampun . . .” (berteriak kesakitan)

Malin : “Kurang ajar kau, beraniya hanya dengan perempuan!”

Pejambret : “Ampun bang . . Ampun!”

Malin : “Ikut saya ke kantor polisi!”

Pejambret : “Jangan bag, jangan bawa saya ke kantor polisi. Ampun bang!”

Nur : “Terimakasih ya sudah menolong saya, untuk ungkapan rasa terimakasih, maukah anda kerumah saya dulu?”

Malin : “Tentu nona”

Nur : “Jangan panggil saya nona, nama saya Nur”

Singkatnya, Malin tiba dirumah Nur dan kemudian berkenalan dengan sang ayah. Semenjak kejadian itu Malin diangkat sebagai karyawan dan menjadi akrab dengan Nur. Karena keakrabannya, sampai-sampai Malin hampir tidak ingat lagi dengan sang Ibu dikampung. Tidak lama kemudian, mereka menikah.

Setelah menikah dengan Nur, Malin bekerja sebagai karyawan mertuanya. Tak sengaja, kapalnya singgah di desa suka maju, tempat Ia dan Ibunya tinggal. Seorang kerabat melihat Malin bertepi dan segera mengabarkan Ibu Malin.

Tetangga : “Mak, mak.. Malin pulang mak, dia bertepi di pelabuhan!!!”

Ibu : “Malin pulang??Terimakasih Uni atas kabarnya!

”Syukur Alhamdulillah anakku pulang (*dalam hati*)

Tetangga : “Ayo Mak, kita kesana!”

Mendengar kabar itu sang Ibu merasa senang sekali. Hari yang ditunggu sang ibu pun tiba.

Ibu : “Malin , Malin (*berteriak*), Malin anakku , kau sudah kembali nak. Ibu sangat merindukanmu.”

Karena malu mengakui Ibunya, Malin pun berbohong.

Malin : “Siapa kau ?? Ibu ku sudah lama meninggal!!!”

Ibu : “Ini Ibumu nak, aku yang melahirkan dan membesarkanmu, mengapa engkau seperti ini??”

Malin : “Tidak, kau bukan Ibuku, Ibuku telah meninggal.”

Nur : “Apa benar dia itu Ibumu?? Lalu kenapa engkau tidak mengakui dia??”

Malin : “Tidak !! Dia bukan Ibuku !! (*bergegas meninggalkan Ibunya*)

Kemudian sang ibu menangis sedih, anak yang dilahirkan dan dibesarkannya tidak mengakuinya. Air matanya berlinang. Malin segera pergi dari desa.

Ibu : “Ya Allah, mengapa anakku satu-satunya seperti itu? Aku yang melahirkan dan membesarkan dia. Berilah Ia teguranmu, karena ia anak yang durhaka!!!” (*sambil menangis*)

Tiba-tiba di tengah perjalanan, badai datang, angin bertiup kencang, gelombang air laut naik, kilat menyambar-nyambar, kapal pun terguncang.

Malin : “Ada apa ini??Badai begitu besar”

Tiba-tiba kilat menyambar malin.

Malin : “Aaaaarrrrrggggghhhh.....!!!!!!!” (*malin bersujud kemudian menjadi batu*)



PENTINGNYA KEDISIPLINAN

Di SD Mulya, akan diadakan lomba olahraga bola voli antar SD se-Kecamatan Ngaliyan. Anton, Adit, Reno, Dimas dan Rio terpilih untuk mewakili SD Mulya dalam mengikuti perlombaan. Agar dapat memenangkan perlombaan dan terjalin kerja sama yang baik, mereka berlatih setiap hari.

Anton :” Untuk menghadapi pertandingan minggu depan, kita harus sering latihan, nih!” *(sambil membawa bola voli)*

Adit :” Iya, betul sekali! Harus rajin latihan biar tim kita menang”

Reno : “Kira-kira kapan kita bisa latihan?”

Adit :” Bagaimana kalau besok kita mulai latihan?”

Anton : “Aku setuju, soalnya kalau tidak segera latihan kapan lagi?”

Dimas : “Benar!”

Rio : “Iya, aku juga setuju!”

Dimas : “Berarti kita sepakat, ya!”

Mereka selalu berlatih setiap sore. Namun, pada hari keempat Dimas tidak datang.

Adit :” Lho, kok, sudah jam 4 lebih Dimas belum datang juga?” *(sambil marah-marah)*

Anton :” Iya, jangan-jangan nggak datang lagi!”

Reno : “Kalau begini caranya, gimana tim kita bisa menang?” *(mengambil botol minum kemudian meminumnya)*

Adit : “Padahal, tinggal dua hari lagi kita bertanding”

Rio : “Benar, ini kan latihan terakhir kita, tapi kenapa Dimas nggak datang!”

Adit : “Kalau begitu kita latihan sendiri saja”

Rio : OK!

Waktu pertandingan telah tiba dan tim SD Mulya mengalami kekalahan.

Adit : “Aduh, kenapa bisa kalah, sih?” *(dengan wajah sedih)*

Anton : “Ini semua gara-gara Dimas”

Rio : “Iya, seandainya kamu tidak bolos latihan pasti menang”

Dimas :” Maaf ya, teman-teman, waktu itu aku lagi capek”

Anton :” Kita semua juga capek, tetapi tetap datang!” (*dengan nada marah*)

Reno : “Ya sudah, semuanya kan sudah terjadi, jadi buat apa menyesal. Lain kali jika ada pertandingan lagi, kita semua harus datang untuk latihan. Bukankah kita harus disiplin?”

Adit : “Iya, setuju. Kita semua harus disiplin biar tidak menyesal kemudian”

Dimas : “Iya teman-teman. Aku yang salah, aku minta maaf ya!”

Akhirnya Adit, Reno, Anton, Rio, da Dimas saling berjabat tangan. Drama



KONSER NOAH

Jalan raya menuju Alun-alun Utara Keraton Surakarta tampak ramai. Pemuda-pemudi, anak-anak bahkan orang tua, berduyun-duyun menuju alun-alun. Wajah mereka tampak gembira. Ada yang memakai kaos Noah, bahkan ada yang membawa poster Noah bergambarkan Ariel dan kawan-kawan.

Rian : “Wah, aku rasa acara konser hari ini akan ramai sekali!” (*sambil memegang poster noah*)

Dina : “Iya, banyak sekali yang datang. Maklum konser gratisan, jadi banyak yang datang” (*Sambil tersenyum*).

Rian : “Kira-kira, Anto tahu acara ini, tidak ya?”

Dina : “Coba telepon saja!” (*mengeluarkan handphone dari sakunya*)

Rian : “Hallo, Anto, ini Rian”.

Anto : “Ada apa menelepon?”

Rian : “Ayo, pergi ke alun-alun sekarang. Ada konser Noah gratis, lho!”

Anto : “Yang benar saja! “

Rian : “Lho, apa kamu juga tidak lihat spanduknya di depan sekolah?”

Anto : “Oh, aku tidak lihat. Kamu sama siapa sekarang? Apakah acaranya sudah dimulai?”

Rian : “Aku sama Dina nih. Ini belum dimulai, cepat ke sini, ya! Aku tunggu di perempatan jalan”.

Anto :” Baiklah, aku pergi sekarang!”

Sambil menunggu Anto, Dina dan Rian bercakap-cakap

Dina : “Wah, aku pengen banget ketemu Ariel, minta tanda tangan terus foto bareng” (*sambil mengeluarkan buku dan pulpen dari tasnya*)

Rian : (*sambil tertawa*) “Hahaha....mimpi kamu Din”

Dina : “Biarin siapa tahu Ariel beneran lewat”

Tak lama kemudian, lewatlah Ariel yang dikawal bodyguardnya

Bodyguard : “Ayo....minggir-minggir jangan menghalangi jalan”

Ariel : (*melambai-lambaikan tangan kepada fans-fansnya*)

Dina : “Rian, itu Ariel !!! Aku mau minta tanda tangan Ariel” (*berjalan mendekati Ariel*)

Bodyguard : (*menghalangi Dina*) “Mau apa kamu nak?”

Dina : “Pak saya ngefans sama Ariel, boleh minta tanda tangan dan foto ya pak?” (*dengan wajah memelas*)

Bodyguard : “Tidak boleh!” (*dengan nada membentak*)

Ariel : “ Tidak apa-apa pak, kasihan masih anak kecil” (*sambil tersenyum*)

Dina : “Rian, tolong fotokan!” (*menyerahkan hadphone kamera dari tasnya*)

Akhirnya Dina berfoto dengan Ariel. Tak lama kemudian, datanglah Anto dengan membawa Poster Noah. Beberapa menit kemudian konser Noah dimulai

Ariel : (*Menyanyi dengan membawa mic*) “Karena separuh aku...dirimu.....”

Anto, Dina, dan Rian : (*Tepuk tangan bersama-sama*)



MALING BUKAN MALING

Sabtu malam, Pak Agus, Pak Yono, Pak Bandi, Pak Eko sedang berada di pos kamling. Mereka sedang mendapat giliran ronda malam. Akhir-akhir ini sering terdengar maling berkeliaran disekitar kampung Suka Mandi. Hal ini membuat resah warga kampung.

Pak Agus : *(sambil memegang kentongan)* “Dari hari kehari, kampung kita semakin tidak aman ya pak!” *(berkata kepada pak Bandi)*

Pak Bandi : *(sambil meminum kopi)* “Iya nih pak. Malah di kampung sebelah sudah terjadi kemalingan sampai 4 hari berturut-turut”

Pak Yono : “Loh, yang benar saja pak Bandi. Mosok sampai 4 hari berturut-turut?”

Pak Bandi : *(menguap)* “Iya betul..teman saya sekantor kan ada yang tinggal di kampung sebelah” *(merapatkan sarung kebadannya)*

Pak Eko :” Bukannya kampung sebelah punya 4 hansip yang digilir siang-malam?”

Pak Agus : “Wah, apapun alasannya kita tidak bisa hanya mengandalkan kerja hansip saja”

Pak Yono : *(ekspresi tidak menyangka)* “Ngeri ya, ada hansip tapi tetap kemalingan. Padahal kampung kita nggak ada hansipnya lho! Kalau begitu kita harus terus waspada!”

Pak Eko : “Ya Itu harus! Ronda malam harus terus dilaksanakan. Tapi sudah tahu akhir ini banyak maling, tapi masih saja ada warga kampung yang tidak ikut ronda” *(menggerutu)*

Pak Agus : “Sudah....sudah.....daripada ngobrol *ngalor ngidul* nggak jelas, mending kita ronda keliling kampung saja” *(beranjak dari tempat duduknya)*

Pak Bandi : *(mengambil kentongannya)* “Ayo....”

Pak Agus, Pak Bandi, Pak Eko dan Pak Yono berkeliling kampung. Saat melewati rumah kosong, tiba-tiba terdengar suara orang berlari memasuki rumah kosong tersebut.

Pak Yono : *(ketakutan)* “ Pak suara apa itu? *(bertanya kepada pak Agus)*

Pak Agus : “Iya....suara apa itu? Apakah kalian mendengarnya?”

Pak Eko dan Pak Bandi : *(mengangguk bersama-sama)*

Pak Eko : “Mending kita lihat saja ke dalam rumah kosong itu. Siapa tahu maling”

Pak Bandi : “Ayo cepat.....cepat.....nanti keburu kabur” *(berlari menuju rumah kosong)*

Pak Yono, Pak Bandi, Pak Eko dan Pak Yono bergegas menuju rumah kosong itu. Di dalam rumah kosong tersebut, terlihat seseorang berpakaian compang-camping dan memakai penutup wajah membawa sebuah kardus.

Pak Yono : *(menangkap orang tersebut)* “Nah kena kau! Mau kemana lagi kau maling!”

Pak Eko : “Dasar.....rupanya kamu malingnya!”

Pak Bandi : “Ayo kita pukuli.....”

Pak Agus : “Jangan Pak, kita jangan main hakim sendiri. Buka saja penutup wajahnya!” *(sambil membuka penutup wajah orang tersebut)*

Yadi : “Jangan.....Jangan” *(memberontak)*

Pak Bandi : *(kaget)* “Hah, kamu Yadi!”

Yadi : “ Jangan...Janga ambil anakku! Kalian orang jahat! Kalian mau menculik anakku kan? Iya kan?”*(sambil mengeluarkan boneka dari dalam kardus yang di bawa lalu menggendongnya)*

Pak Yono : “Owalah, kamu toh Yadi! Dasar orang gila! Aku kira kamu benar malingnya!”

Pak Eko : “Dasar, bikin panik saja! Ayo kita tinggalkan saja!”

Yadi : “Hahahaha.... kalian mau makan ya? Ayo makan.... hahahaha“ *(tertawa terbahak-bahak)*

Akhirnya Pak Eko, Pak Bandi, Pak Yono, dan Pak Agus pergi meninggalkan Yadi. Ternyata orang yang disangka maling, bukanlah maling. Tapi orang gila.

LAMPIRAN 10

**DATA HASIL PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU
SIKLUS I**

Nama Guru : Anis Septiani

Sekolah : SDN Purwoyoso 06 Semarang

Kelas : V

Hari/tanggal : Sabtu, 16 Februari 2013

Selasa, 19 Februari 2013

PETUNJUK

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor keterampilan guru!
2. Berilah tanda *check* (√) pada kolom checklist untuk setiap deskriptor yang muncul!
 - a. Jika tidak ada deskriptor yang tampak, maka beri angka 0 pada kolom skor.
 - b. Jika deskriptor 1 tampak, maka beri angka 1 pada kolom skor.
 - c. Jika deskriptor 2 tampak, maka beri angka 2 pada kolom skor.
 - d. Jika deskriptor 3 tampak, maka beri angka 3 pada kolom skor.
 - e. Jika deskriptor 4 tampak, maka beri angka 4 pada kolom skor.
3. Hal-hal yang tidak tampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.

No.	Indikator	Deskriptor	Checklist (√)	Skor
1.	Melaksanakan pra-pembelajaran	1. Mengondisikan siswa agar tenang di tempat duduk masing-masing 2. Mengondisikan siswa di tempat duduk masing-masing, melakukan salam, dan presensi 3. Mengondisikan siswa di tempat		

		<p>duduk masing-masing, melakukan salam, presensi, dan menyiapkan skenario drama</p> <p>4. Mengondisikan siswa di tempat duduk masing-masing, melakukan salam dan presensi, menyiapkan skenario drama serta sumber belajar</p>	√	3
2.	Melaksanakan apersepsi	<p>1. Melakukan apersepsi sesuai dengan materi pembelajaran</p> <p>2. Melakukan apersepsi sesuai dengan materi dan mampu menarik perhatian siswa</p> <p>3. Melakukan apersepsi sesuai dengan materi, mampu menarik perhatian siswa, dan menyampai- kannya dengan bahasa yang jelas</p> <p>4. Melakukan apersepsi sesuai dengan materi, mampu menarik perhatian siswa, menyampaikan apersepsi dengan bahasa yang jelas, dan memberikan motivasi kepada siswa</p>	√	3
3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	<p>1. Menyampaikan tujuan pembelajaran</p> <p>2. Menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator</p> <p>3. Menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator dan menyampai- kannya dengan kali-</p>	√	3

		<p>mat yang mudah dipahami siswa</p> <p>4. Menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator, menyampaikan tujuan dengan kalimat yang mudah dipahami siswa, dan menuliskan tujuan di papan tulis</p>		
4.	Menggunakan multimedia pembelajaran	<p>1. Menggunakan multimedia dalam menyampaikan materi</p> <p>2. Menggunakan multimedia dalam menyampaikan materi dan multimedia yang ditampilkan sesuai dengan indikator pembelajaran</p> <p>3. Menggunakan multimedia dalam menyampaikan materi, multimedia yang ditampilkan sesuai dengan indikator, dan mampu menarik perhatian siswa</p> <p>4. Menggunakan multimedia dalam menyampaikan materi, multimedia yang ditampilkan sesuai dengan indikator, mampu menarik perhatian siswa, dan melibatkan siswa dalam penggunaan multimedia</p>	√	3
5.	Membimbing siswa dalam berdiskusi dan berlatih drama	<p>1. Mengatur tempat duduk sesuai dengan kelompok</p> <p>2. Mengatur tempat duduk sesuai dengan kelompok dan berkeliling</p>		

		<p>membimbing diskusi siswa</p> <p>3. Mengatur tempat duduk sesuai dengan kelompok, berkeliling membimbing diskusi siswa, dan menanyakan kesulitan siswa saat berdiskusi</p> <p>4. Mengatur tempat duduk sesuai dengan kelompok, berkeliling membimbing diskusi siswa, menanyakan kesulitan siswa saat berdiskusi, dan membimbing siswa saat berlatih drama dalam kelompoknya</p>	√	3
6.	Mengelola kelas saat pementasan drama	<p>1. Memanggil kelompok yang akan mementaskan drama sesuai dengan nomor undian</p> <p>2. Memanggil kelompok yang akan mementaskan drama sesuai dengan nomor undian dan mengecek perlengkapan pementasan drama</p> <p>3. Memanggil kelompok yang akan mementaskan drama sesuai dengan nomor undian, mengecek perlengkapan pementasan drama, dan mengondisikan penonton agar fokus memperhatikan pementasan drama</p> <p>4. Memanggil kelompok yang akan mementaskan drama sesuai dengan nomor undian, mengecek</p>	√	2

		perlengkapan pementasan drama, mengondisikan penonton, dan memberikan bimbingan kepada kelompok pengomentar		
7.	Memberikan penguatan terhadap penampilan drama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan penguatan secara lisan 2. Memberikan penguatan secara lisan dan tepuk tangan 3. Memberikan penguatan secara lisan, tepuk tangan, dan simbol/hadiah 4. Memberikan penguatan secara lisan, tepuk tangan, simbol/hadiah, dan diberikan secara merata kepada siswa 	√	2
8.	Menyimpulkan materi dan melakukan evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membimbing siswa menyimpulkan materi pembelajaran 2. Membimbing siswa menyimpulkan materi pembelajaran dan memberikan evaluasi 3. Membimbing siswa menyimpulkan materi pembelajaran, memberikan evaluasi, dan memberikan kesempatan kepada siswa yang belum jelas untuk bertanya 4. Membimbing siswa menyimpulkan materi pembelajaran, memberikan evaluasi, memberikan kesempatan kepada siswa yang belum jelas untuk bertanya, dan 	√	3

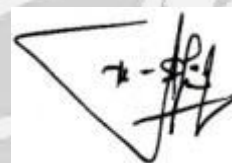
	memberikan umpan balik kepada siswa		
Jumlah Skor		22	
Presentase Keberhasilan		68,75%	
Kategori		Baik	

Kriteria Penilaian :

Skor	Kategori
$24 \leq \text{skor} \leq 32$	Sangat baik
$16 \leq \text{skor} < 24$	Baik
$8 \leq \text{skor} < 16$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 8$	Kurang

Semarang, Februari 2013

Observer



Sutardi, S.Pd

NIP. 19606121982011005

PERPUSTAKAAN
UNNES

DATA HASIL PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU SIKLUS II

Nama Guru : Anis Septiani

Sekolah : SDN Purwoyoso 06 Semarang

Kelas : V

Hari/tanggal : Sabtu, 23 Februari 2013

Selasa, 26 Februari 2013

PETUNJUK

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor keterampilan guru!
2. Berilah tanda *check* (√) pada kolom checklist untuk setiap deskriptor yang muncul!
 - a. Jika tidak ada deskriptor yang tampak, maka beri angka 0 pada kolom skor.
 - b. Jika deskriptor 1 tampak, maka beri angka 1 pada kolom skor.
 - c. Jika deskriptor 2 tampak, maka beri angka 2 pada kolom skor.
 - d. Jika deskriptor 3 tampak, maka beri angka 3 pada kolom skor.
 - e. Jika deskriptor 4 tampak, maka beri angka 4 pada kolom skor.
3. Hal-hal yang tidak tampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.

No.	Indikator	Deskriptor	Checklist (√)	Skor
1.	Melaksanakan pra-pembelajaran	1. Mengondisikan siswa agar tenang di tempat duduk masing-masing 2. Mengondisikan siswa di tempat duduk masing-masing, melakukan salam, dan presensi 3. Mengondisikan siswa di tempat duduk masing-masing, melaku-	√	3

		<p>kan salam, presensi, dan menyiapkan skenario drama</p> <p>4. Mengondisikan siswa di tempat duduk masing-masing, melakukan salam dan presensi, menyiapkan skenario drama serta sumber belajar</p>		
2.	Melaksanakan apersepsi	<p>1. Melakukan apersepsi sesuai dengan materi pembelajaran</p> <p>2. Melakukan apersepsi sesuai dengan materi dan mampu menarik perhatian siswa</p> <p>3. Melakukan apersepsi sesuai dengan materi, mampu menarik perhatian siswa, dan menyampai- kannya dengan bahasa yang jelas</p> <p>4. Melakukan apersepsi sesuai dengan materi, mampu menarik perhatian siswa, menyampaikan apersepsi dengan bahasa yang jelas, dan memberikan motivasi kepada siswa</p>	√	4
3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	<p>1. Menyampaikan tujuan pembelajaran</p> <p>2. Menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator</p> <p>3. Menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator dan menyampaikannya dengan kalimat yang mudah dipahami siswa</p>		

		4. Menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator, menyampaikan tujuan dengan kalimat yang mudah dipahami siswa, dan menuliskan tujuan di papan tulis	√	4
4.	Menggunakan multimedia pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan multimedia dalam menyampaikan materi 2. Menggunakan multimedia dalam menyampaikan materi dan multimedia yang ditampilkan sesuai dengan indikator pembelajaran 3. Menggunakan multimedia dalam menyampaikan materi, multimedia yang ditampilkan sesuai dengan indikator, dan mampu menarik perhatian siswa 4. Menggunakan multimedia dalam menyampaikan materi, multimedia yang ditampilkan sesuai dengan indikator, mampu menarik perhatian siswa, dan melibatkan siswa dalam penggunaan multimedia 	√	3
5.	Membimbing siswa dalam berdiskusi dan berlatih drama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengatur tempat duduk sesuai dengan kelompok 2. Mengatur tempat duduk sesuai dengan kelompok dan berkeliling membimbing diskusi siswa 		

		<p>3. Mengatur tempat duduk sesuai dengan kelompok, berkeliling membimbing diskusi siswa, dan menanyakan kesulitan siswa saat berdiskusi</p> <p>4. Mengatur tempat duduk sesuai dengan kelompok, berkeliling membimbing diskusi siswa, menanyakan kesulitan siswa saat berdiskusi, dan membimbing siswa saat berlatih drama dalam kelompoknya</p>	√	4
6.	Mengelola kelas saat pementasan drama	<p>1. Memanggil kelompok yang akan mementaskan drama sesuai dengan nomor undian</p> <p>2. Memanggil kelompok yang akan mementaskan drama sesuai dengan nomor undian dan mengecek perlengkapan pementasan drama</p> <p>3. Memanggil kelompok yang akan mementaskan drama sesuai dengan nomor undian, mengecek perlengkapan pementasan drama, dan mengondisikan penonton agar fokus memperhatikan pementasan drama</p> <p>4. Memanggil kelompok yang akan mementaskan drama sesuai dengan nomor undian, mengecek perlengkapan pementasan drama,</p>	√	3

		mengondisikan penonton, dan memberikan bimbingan kepada kepada kelompok pengomentar		
7.	Memberikan penguatan terhadap penampilan drama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan penguatan secara lisan 2. Memberikan penguatan secara lisan dan tepuk tangan 3. Memberikan penguatan secara lisan, tepuk tangan, dan simbol/hadiah 4. Memberikan penguatan secara lisan, tepuk tangan, simbol/hadiah, dan diberikan secara merata kepada siswa 	√	3
8.	Menyimpulkan materi dan melakukan evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membimbing siswa menyimpulkan materi pembelajaran 2. Membimbing siswa menyimpulkan materi pembelajaran dan memberikan evaluasi 3. Membimbing siswa menyimpulkan materi pembelajaran, memberikan evaluasi, dan memberikan kesempatan kepada siswa yang belum jelas untuk bertanya 4. Membimbing siswa menyimpulkan materi pembelajaran, memberikan evaluasi, memberikan kesempatan kepada siswa yang belum jelas untuk bertanya, dan memberikan umpan balik kepada 	√	4

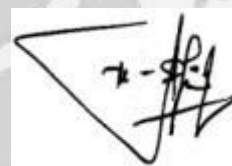
	siswa		
Jumlah Skor		28	
Presentase Keberhasilan		87,5%	
Kategori		Sangat Baik	

Kriteria Penilaian :

Skor	Kategori
$24 \leq \text{skor} \leq 32$	Sangat baik
$16 \leq \text{skor} < 24$	Baik
$8 \leq \text{skor} < 16$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 8$	Kurang

Semarang, Februari 2013

Observer



Sutardi, S.Pd

NIP. 19606121982011005

PERPUSTAKAAN
UNNES

LAMPIRAN 11

**REKAPITULASI HASIL PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU
SIKLUS I DAN SIKLUS II**

No	Indikator	Perolehan skor	
		Siklus I	Siklus II
1.	Melaksanakan prapembelajaran	3	3
2.	Melaksanakan apersepsi	3	4
3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	3	4
4.	Menggunakan multimedia	3	3
5.	Membimbing siswa dalam berdiskusi dan berlatih drama	3	4
6.	Mengelola kelas saat pementasan drama	2	3
7.	Memberikan penguatan terhadap penampilan drama	2	3
8.	Menyimpulkan materi dan melakukan evaluasi	3	4
Jumlah skor		22	28
Persentase Keberhasilan		68,75%	87,5%
Kategori		Baik	Sangat Baik

Guru Kelas V

Sutardi, S.Pd
NIP. 19606121982011005

Semarang, Februari 2013
Peneliti

Anis Septiani
NIM. 1401409098

Mengetahui,

Kepala SDN Purwoyoso 06 Semarang

Slamet Riyadi, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19590619 198201 1 005

LAMPIRAN 12

**DATA HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA
SIKLUS I**

No.	Nama Siswa	Skor Tiap Indikator							Jumlah Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7		
1	R-01	3	3	3	3	3	3	2	20	BAIK
2	R-02	3	3	2	3	3	2	2	18	BAIK
3	R-03	3	3	2	3	3	3	3	20	BAIK
4	R-04	3	2	3	3	3	2	3	19	BAIK
5	R-05	3	2	3	3	3	3	2	19	BAIK
6	R-06	3	3	2	3	3	2	2	18	BAIK
7	R-07	3	3	2	3	4	2	3	20	BAIK
8	R-08	2	3	2	3	3	3	3	19	BAIK
9	R-09	3	2	3	3	3	3	2	19	BAIK
10	R-10	3	3	3	3	3	3	2	20	BAIK
11	R-11	3	3	4	3	3	3	2	21	SANGAT BAIK
12	R-12	3	2	2	3	3	4	2	19	BAIK
13	R-13	3	2	3	3	3	3	3	20	BAIK
14	R-14	3	2	3	3	2	3	3	19	BAIK
15	R-15	3	3	3	3	3	3	3	21	SANGAT BAIK
16	R-16	3	3	2	3	3	3	2	19	BAIK
17	R-17	3	3	3	3	3	2	3	20	BAIK
18	R-18	3	3	3	3	3	3	3	21	SANGAT BAIK
19	R-19	3	2	3	3	3	3	3	20	BAIK
20	R-20	3	2	3	3	3	2	3	19	BAIK
21	R-21	3	3	4	3	4	3	4	24	SANGAT BAIK
22	R-22	3	3	2	3	3	2	2	18	BAIK
23	R-23	2	3	2	3	4	3	3	20	BAIK
24	R-24	3	3	2	3	3	4	2	20	BAIK
25	R-25	3	3	2	2	2	3	2	17	BAIK
26	R-26	3	3	2	3	3	4	3	21	BAIK
27	R-27	3	1	1	2	2	2	2	13	CUKUP
28	R-28	3	3	2	3	3	2	2	18	BAIK
29	R-29	3	2	2	3	3	2	2	17	BAIK
30	R-30	2	2	2	3	3	2	2	16	BAIK

No.	Nama Siswa	Skor Tiap Indikator							Jumlah Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7		
31	R-31	3	1	1	2	3	3	3	16	BAIK
32	R-32	3	2	2	3	3	3	3	19	BAIK
33	R-33	3	2	2	3	3	3	2	18	BAIK
34	R-34	3	2	1	3	3	3	3	18	BAIK
35	R-35	3	2	2	3	3	3	2	18	BAIK
36	R-36	3	2	2	3	3	3	4	20	BAIK
37	R-37	3	3	4	3	4	3	3	23	SANGAT BAIK
38	R-38	3	2	2	3	3	3	4	20	BAIK
39	R-39	3	3	2	3	3	2	3	19	BAIK
40	R-40	3	3	2	3	3	2	3	19	BAIK
41	R-41	3	3	2	3	3	2	3	19	BAIK
Jumlah Skor									784	
Rerata skor									19,12	
Persentase Keberhasilan									68,29%	BAIK

Ket: 1= Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran, 2= Menyimak dan menyerap informasi melalui multimedia pembelajaran, 3= Berdiskusi dalam kelompok, 4= Berlatih drama dalam kelompok, 5= Mementaskan drama bersama kelompok, 6= Mengamati pementasan drama kelompok lain, 7= Menyimpulkan materi dan mengerjakan evaluasi.

Kriteria Penilaian :

Skor	Kategori	Kualifikasi
$21 \leq \text{skor} \leq 28$	Sangat baik	Tuntas
$14 \leq \text{skor} < 21$	Baik	Tuntas
$7 \leq \text{skor} < 14$	Cukup	Tidak Tuntas
$0 \leq \text{skor} < 7$	Kurang	Tidak Tuntas

Semarang, Februari 2013

Observer



Afiatunisa

DATA HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA

SIKLUS II

No.	Nama Siswa	Skor Tiap Indikator							Jumlah Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7		
1	R-01	3	3	2	3	3	3	3	20	BAIK
2	R-02	3	3	4	3	3	3	2	21	SANGAT BAIK
3	R-03	3	3	2	3	3	3	3	20	BAIK
4	R-04	3	3	3	4	4	3	2	22	SANGAT BAIK
5	R-05	3	3	2	4	3	3	3	21	SANGAT BAIK
6	R-06	3	3	2	3	3	4	3	21	SANGAT BAIK
7	R-07	3	3	2	3	4	3	3	21	SANGAT BAIK
8	R-08	3	3	2	3	4	3	3	21	SANGAT BAIK
9	R-09	3	3	2	4	4	3	3	22	SANGAT BAIK
10	R-10	3	3	4	3	3	3	3	22	SANGAT BAIK
11	R-11	3	3	3	4	3	3	3	22	SANGAT BAIK
12	R-12	3	3	4	4	3	4	3	24	SANGAT BAIK
13	R-13	3	3	2	3	3	3	3	20	BAIK
14	R-14	3	3	3	3	3	3	2	20	BAIK
15	R-15	3	3	4	3	3	4	3	23	SANGAT BAIK
16	R-16	3	3	3	3	4	4	3	23	SANGAT BAIK
17	R-17	3	3	3	3	4	3	3	22	SANGAT BAIK
18	R-18	3	3	4	4	4	3	3	24	SANGAT BAIK
19	R-19	3	3	3	3	4	3	3	22	SANGAT BAIK
20	R-20	3	3	3	4	4	3	3	23	SANGAT BAIK
21	R-21	3	3	3	4	4	4	3	24	SANGAT BAIK
22	R-22	3	3	4	4	4	3	3	24	SANGAT BAIK
23	R-23	3	3	4	4	4	3	3	24	SANGAT BAIK
24	R-24	3	3	3	3	4	3	3	22	SANGAT BAIK
25	R-25	3	3	2	3	3	3	3	20	BAIK
26	R-26	3	3	2	3	3	3	2	19	BAIK

No.	Nama Siswa	Skor Tiap Indikator							Jumlah Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7		
27	R-27	3	3	2	3	3	3	2	19	BAIK
28	R-28	3	3	3	4	4	4	3	24	SANGAT BAIK
29	R-29	3	3	4	4	3	3	3	23	SANGAT BAIK
30	R-30	3	3	3	4	3	3	2	21	SANGAT BAIK
31	R-31	3	3	3	3	4	3	2	21	SANGAT BAIK
32	R-32	3	3	4	3	4	3	2	22	SANGAT BAIK
33	R-33	3	3	3	4	4	3	3	23	SANGAT BAIK
34	R-34	3	3	3	3	3	3	2	20	BAIK
35	R-35	3	3	2	3	3	3	3	20	BAIK
36	R-36	3	3	2	3	4	3	4	22	SANGAT BAIK
37	R-37	3	3	2	4	4	3	4	23	SANGAT BAIK
38	R-38	3	4	2	4	4	4	3	24	SANGAT BAIK
39	R-39	3	3	2	3	3	3	2	19	BAIK
40	R-40	3	3	2	4	4	4	3	23	SANGAT BAIK
41	R-41	3	3	2	4	3	3	2	20	BAIK
Jumlah Skor									891	
Rerata Skor									21,73	SANGAT BAIK
Persentase Keberhasilan									77,61%	BAIK

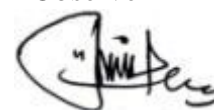
Ket: 1= Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran, 2= Menyimak dan menyerap informasi melalui multimedia pembelajaran, 3= Berdiskusi dalam kelompok, 4= Berlatih drama dalam kelompok, 5= Mementaskan drama bersama kelompok, 6= Mengamati pementasan drama kelompok lain, 7= Menyimpulkan materi dan mengerjakan evaluasi.

Kriteria Penilaian :

Skor	Kategori	Kualifikasi
$21 \leq \text{skor} \leq 28$	Sangat baik	Tuntas
$14 \leq \text{skor} < 21$	Baik	Tuntas
$7 \leq \text{skor} < 14$	Cukup	Tidak Tuntas
$0 \leq \text{skor} < 7$	Kurang	Tidak Tuntas

Semarang, Februari 2013

Observer



Afiatunisa

LAMPIRAN 13

**REKAPITULASI HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA
SIKLUS I DAN SIKLUS II**

No.	Indikator	Siklus I	Siklus II
1.	Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran (<i>Emotional activities</i>)	2,93	3
2.	Menyimak dan menyerap informasi melalui multimedia pembelajaran (<i>Listening activities, Visual activities</i>)	2,51	3,02
3.	Berdiskusi dalam kelompok (<i>Oral activities</i>)	2,37	2,78
4.	Berlatih drama dalam kelompok (<i>Motor activities</i>)	2,93	3,44
5.	Mementaskan drama bersama kelompok (<i>Motor activities</i>)	3,02	3,51
6.	Mengamati pementasan drama kelompok lain (<i>Visual Activities</i>)	2,73	3,20
7.	Menyimpulkan materi dan mengerjakan evaluasi (<i>Writing activities, Mental activities</i>)	2,63	2,78
Rerata Skor		19,12	21,73
Persentase Keberhasilan		68,29%	77,61%
Kategori		BAIK	SANGAT BAIK

Guru Kelas V

Sutardi, S.Pd
NIP. 19606121982011005

Semarang, Februari 2013

Peneliti

Anis Septiani
NIM. 1401409098

Mengetahui,

Kepala SDN Purwoyoso 06 Semarang

Slamet Riyadi, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19590619 198201 1 005

LAMPIRAN 14

DATA HASIL UNJUK KERJA SISWA DALAM BERMAIN DRAMA

SIKLUS I

No.	Nama Siswa	Skor Tiap Indikator				Jumlah Skor	Kategori
		1	2	3	4		
1	R-01	2	2	2	1	7	CUKUP
2	R-02	2	2	2	1	7	CUKUP
3	R-03	1	2	2	0	5	CUKUP
4	R-04	3	1	2	2	8	BAIK
5	R-05	1	2	1	2	6	CUKUP
6	R-06	3	2	2	1	8	BAIK
7	R-07	3	3	3	2	11	SANGAT BAIK
8	R-08	2	1	2	0	5	CUKUP
9	R-09	3	3	3	3	12	SANGAT BAIK
10	R-10	2	3	2	2	9	BAIK
11	R-11	3	3	2	2	10	BAIK
12	R-12	3	2	1	1	7	CUKUP
13	R-13	3	1	1	1	6	CUKUP
14	R-14	2	1	1	0	4	CUKUP
15	R-15	2	2	2	2	8	BAIK
16	R-16	2	2	1	2	7	CUKUP
17	R-17	3	2	1	3	9	BAIK
18	R-18	2	2	1	1	6	CUKUP
19	R-19	3	3	2	1	9	BAIK
20	R-20	2	1	2	1	6	CUKUP
21	R-21	3	3	1	1	8	BAIK
22	R-22	3	2	1	3	9	BAIK
23	R-23	3	2	3	2	10	BAIK
24	R-24	3	2	2	1	8	BAIK
25	R-25	1	1	1	0	3	KURANG
26	R-26	2	2	1	2	7	CUKUP
27	R-27	3	1	2	2	8	BAIK
28	R-28	3	2	2	2	9	BAIK
29	R-29	2	1	1	0	4	CUKUP
30	R-30	2	2	2	1	7	CUKUP
31	R-31	2	1	2	0	5	CUKUP
32	R-32	3	2	1	1	7	CUKUP
33	R-33	2	1	1	1	5	CUKUP
34	R-34	2	2	1	1	6	CUKUP

No.	Nama Siswa	Skor Tiap Indikator				Jumlah Skor	Kategori
		1	2	3	4		
35	R-35	3	2	2	1	8	BAIK
36	R-36	3	2	2	2	9	BAIK
37	R-37	4	3	4	3	14	SANGAT BAIK
38	R-38	3	2	2	1	8	BAIK
39	R-39	2	1	1	1	5	CUKUP
40	R-40	3	2	2	1	8	BAIK
41	R-41	2	2	1	1	6	CUKUP
Jumlah Skor						304	
Rerata Skor						7,41	
Persentase Keberhasilan						46,34%	CUKUP

Ket: 1= Pelafalan, 2= Intonasi, 3= Ekspresi, 4= Improvisasi.

Kriteria Penilaian :

Skor	Kategori	Kualifikasi
$12 \leq \text{skor} \leq 16$	Sangat baik	Tuntas
$8 \leq \text{skor} < 12$	Baik	Tuntas
$4 \leq \text{skor} < 8$	Cukup	Tidak Tuntas
$0 \leq \text{skor} < 4$	Kurang	Tidak Tuntas

Semarang, Februari 2013
Observer



Wahyu Ambarwati

DATA HASIL UNJUK KERJA SISWA DALAM BERMAIN DRAMA
SIKLUS II

No.	Nama Siswa	Skor Tiap Indikator				Jumlah Skor	Kategori
		1	2	3	4		
1	R-01	2	3	4	3	12	SANGAT BAIK
2	R-02	2	3	4	3	12	SANGAT BAIK
3	R-03	4	3	4	3	14	SANGAT BAIK
4	R-04	3	2	4	3	12	SANGAT BAIK
5	R-05	4	3	3	3	13	SANGAT BAIK
6	R-06	3	2	4	3	12	SANGAT BAIK
7	R-07	4	3	4	4	15	SANGAT BAIK
8	R-08	4	3	4	3	14	SANGAT BAIK
9	R-09	4	3	4	3	14	SANGAT BAIK
10	R-10	2	3	3	3	11	BAIK
11	R-11	3	3	4	4	14	SANGAT BAIK
12	R-12	3	3	3	4	13	SANGAT BAIK
13	R-13	3	2	4	3	12	SANGAT BAIK
14	R-14	3	3	4	3	13	SANGAT BAIK
15	R-15	2	3	4	3	12	SANGAT BAIK
16	R-16	2	3	3	3	11	BAIK
17	R-17	3	3	3	3	12	SANGAT BAIK
18	R-18	3	3	4	4	14	SANGAT BAIK
19	R-19	3	4	3	3	13	SANGAT BAIK
20	R-20	3	3	4	3	13	SANGAT BAIK
21	R-21	4	3	4	3	14	SANGAT BAIK
22	R-22	2	3	3	3	11	BAIK
23	R-23	4	4	4	4	16	SANGAT BAIK
24	R-24	3	3	3	3	12	SANGAT BAIK
25	R-25	2	3	4	3	12	SANGAT BAIK
26	R-26	4	3	4	3	14	SANGAT BAIK
27	R-27	3	2	4	3	12	SANGAT BAIK
28	R-28	4	3	4	3	14	SANGAT BAIK
29	R-29	3	3	3	3	12	SANGAT BAIK
30	R-30	2	3	4	3	12	SANGAT BAIK
31	R-31	3	3	4	4	14	SANGAT BAIK
32	R-32	4	4	4	3	15	SANGAT BAIK
33	R-33	2	3	3	3	11	BAIK
34	R-34	2	3	3	3	11	BAIK
35	R-35	3	2	4	3	12	SANGAT BAIK
36	R-36	4	3	4	3	14	SANGAT BAIK
37	R-37	4	3	4	4	15	SANGAT BAIK
38	R-38	2	3	4	3	12	SANGAT BAIK
39	R-39	4	3	3	3	13	SANGAT BAIK

No.	Nama Siswa	Skor Tiap Indikator				Jumlah Skor	Kategori
		1	2	3	4		
40	R-40	4	3	3	3	13	SANGAT BAIK
41	R-41	2	3	4	3	12	SANGAT BAIK
Jumlah Skor						527	
Rerata Skor						12,85	
Persentase Keberhasilan						80,34%	SANGAT BAIK

Ket: 1= Pelafalan, 2= Intonasi, 3= Ekspresi, 4= Improvisasi.

Kriteria Penilaian:

Skor	Kategori	Kualifikasi
$12 \leq \text{skor} \leq 16$	Sangat baik	Tuntas
$8 \leq \text{skor} < 12$	Baik	Tuntas
$4 \leq \text{skor} < 8$	Cukup	Tidak Tuntas
$0 \leq \text{skor} < 4$	Kurang	Tidak Tuntas

Semarang, Februari 2013

Observer



Wahyu Ambarwati

PERPUSTAKAAN
UNNES

LAMPIRAN 15

**REKAPITULASI HASIL UNJUK KERJA BERMAIN DRAMA
SIKLUS I DAN SIKLUS II**

No.	Indikator	Siklus I	Siklus II
1.	Pelafalan	2,46	3,05
2.	Intonasi	1,90	2,95
3.	Ekspresi	1,71	3,68
4.	Improvisasi	1,34	3,17
Rerata Skor		7,41	12,85
Persentase Keberhasilan		46,34%	80,34%
Kategori		CUKUP	SANGAT BAIK

Semarang, Februari 2013

Guru Kelas V



Sutardi, S.Pd

NIP. 19606121982011005

Peneliti



Anis Septiani

NIM. 1401409098

Mengetahui,

Kepala SDN Purwoyoso 06 Semarang



Slamet Riyadi, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19590619 198201 1 005

LAMPIRAN 16

REKAPITULASI HASIL BELAJAR SISWA

Pembelajaran Bermain Drama

Kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang Tahun Ajaran 2012/2013

No.	Nama	Siklus I	Kualifikasi	Siklus II	Kualifikasi
1	R-01	60	Tidak Tuntas	70	Tuntas
2	R-02	70	Tuntas	70	Tuntas
3	R-03	90	Tuntas	60	Tidak Tuntas
4	R-04	80	Tuntas	70	Tuntas
5	R-05	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
6	R-06	70	Tuntas	100	Tuntas
7	R-07	70	Tuntas	80	Tuntas
8	R-08	40	Tidak Tuntas	80	Tuntas
9	R-09	80	Tuntas	90	Tuntas
10	R-10	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
11	R-11	90	Tuntas	90	Tuntas
12	R-12	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
13	R-13	20	Tidak Tuntas	40	Tidak Tuntas
14	R-14	70	Tuntas	90	Tuntas
15	R-15	70	Tuntas	90	Tuntas
16	R-16	60	Tidak Tuntas	100	Tuntas
17	R-17	70	Tuntas	100	Tuntas
18	R-18	70	Tuntas	90	Tuntas
19	R-19	80	Tuntas	100	Tuntas
20	R-20	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
21	R-21	70	Tuntas	90	Tuntas
22	R-22	70	Tuntas	70	Tuntas
23	R-23	70	Tuntas	100	Tuntas
24	R-24	80	Tuntas	60	Tidak Tuntas
25	R-25	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
26	R-26	100	Tuntas	90	Tuntas
27	R-27	30	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
28	R-28	70	Tuntas	90	Tuntas
29	R-29	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
30	R-30	60	Tidak Tuntas	70	Tuntas
31	R-31	70	Tuntas	50	Tidak Tuntas
32	R-32	70	Tuntas	90	Tuntas
33	R-33	80	Tuntas	80	Tuntas
34	R-34	60	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas

No.	Nama	Siklus I	Kualifikasi	Siklus II	Kualifikasi
35	R-35	70	Tuntas	70	Tuntas
36	R-36	80	Tuntas	100	Tuntas
37	R-37	90	Tuntas	100	Tuntas
38	R-38	70	Tuntas	90	Tuntas
39	R-39	70	Tuntas	90	Tuntas
40	R-40	90	Tuntas	90	Tuntas
41	R-41	80	Tuntas	90	Tuntas
Jumlah		2810		3330	
Rata-rata		68,53		81,22	
Siswa Tuntas		28		35	
Siswa Tidak Tuntas		13		6	
Nilai Tertinggi		100		100	
Nilai Terendah		20		40	
Persentase Ketuntasan		68,29 %		85,37%	

Semarang, Februari 2013

Guru Kelas V



Sutardi, S.Pd
NIP. 19606121982011005

Peneliti



Anis Septiani
NIM. 1401409098

Mengetahui,

Kepala SDN Purwoyoso 06 Semarang



Slamet Riyadi, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19590619 198201 1 005

LAMPIRAN 17

**DATA HASIL ANGKET RESPON SISWA
SIKLUS I**

No.	Nama Siswa	Pertanyaan											
		1		2		3		4		5		6	
		Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T
1	R-01	√		√		√		√			√	√	
2	R-02	√		√		√		√			√	√	
3	R-03	√		√		√		√			√	√	
4	R-04	√		√		√		√			√	√	
5	R-05	√		√		√		√			√	√	
6	R-06	√		√		√		√			√	√	
7	R-07	√		√		√		√			√	√	
8	R-08	√		√		√		√			√	√	
9	R-09	√		√		√		√			√	√	
10	R-10	√		√		√		√			√	√	
11	R-11	√		√		√		√			√	√	
12	R-12	√		√		√		√			√	√	
13	R-13	√		√		√		√			√	√	
14	R-14	√		√		√		√			√	√	
15	R-15	√		√		√		√			√	√	
16	R-16	√		√		√		√			√	√	
17	R-17	√		√		√		√			√	√	
18	R-18	√		√		√		√			√	√	
19	R-19	√		√		√		√			√	√	
20	R-20	√		√		√		√			√	√	
21	R-21	√		√		√		√			√	√	
22	R-22	√		√		√		√			√	√	
23	R-23	√		√		√		√			√	√	
24	R-24	√		√		√		√			√	√	
25	R-25	√		√		√		√			√	√	
26	R-26	√		√		√		√			√	√	
27	R-27	√		√		√		√			√	√	
28	R-28	√		√		√		√		√		√	
29	R-29	√		√		√		√			√	√	
30	R-30	√		√		√		√			√	√	
31	R-31	√		√		√		√			√	√	
32	R-32	√		√		√		√		√		√	
33	R-33	√		√		√		√			√	√	
34	R-34	√		√		√		√			√	√	
35	R-35	√		√		√		√			√	√	
36	R-36	√		√		√		√			√	√	
37	R-37	√		√		√		√			√	√	

No.	Nama Siswa	Pertanyaan											
		1		2		3		4		5		6	
		Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T
38	R-38	√		√		√		√			√	√	
39	R-39	√		√		√		√			√	√	
40	R-40	√		√		√		√			√	√	
41	R-41	√		√		√		√			√		√
Jumlah		41	0	41	0	41	0	41	0	2	39	40	1
Presentase		100%	0%	100%	0%	100%	0%	100%	0%	100%	0%	98%	2%

Pertanyaan: (1) apakah kalian senang dengan pembelajaran bermain drama yang ibu guru berikan?, (2) apakah dengan pembelajaran tadi kalian lebih bersemangat untuk belajar?, (3) apakah media pembelajaran yang ditampilkan membantumu dalam memahami materi?, (4) apakah pembelajaran tadi membuat kalian lebih mudah dalam bermain drama?, (5) apakah kalian mengalami kesulitan dalam memahami materi pada pembelajaran tadi?, (6) bersediakah kalian mengikuti pembelajaran bermain drama seperti ini lagi?.

Semarang, Februari 2013

Guru Kelas V



Sutardi, S.Pd
NIP. 19606121982011005

Peneliti



Anis Septiani
NIM. 1401409098

Mengetahui,

Kepala SDN Purwoyoso 06 Semarang



Slamet Riyadi, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19590619 198201 1 005

DATA HASIL ANGKET RESPON SISWA
SIKLUS II

No.	Nama Siswa	Pertanyaan											
		1		2		3		4		5		6	
		Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T
1	R-01	√		√		√		√			√	√	
2	R-02	√		√		√		√			√	√	
3	R-03	√		√		√		√			√	√	
4	R-04	√		√		√		√			√	√	
5	R-05	√		√		√		√			√	√	
6	R-06	√		√		√		√			√	√	
7	R-07	√		√		√		√			√	√	
8	R-08	√		√		√		√			√	√	
9	R-09	√		√		√		√			√	√	
10	R-10	√		√		√		√			√	√	
11	R-11	√		√		√		√			√	√	
12	R-12	√		√		√		√			√	√	
13	R-13	√		√		√		√			√	√	
14	R-14	√		√		√		√			√	√	
15	R-15	√		√		√		√			√	√	
16	R-16	√		√		√		√			√	√	
17	R-17	√		√		√		√			√	√	
18	R-18	√		√		√		√			√	√	
19	R-19	√		√		√		√			√	√	
20	R-20	√		√		√		√			√	√	
21	R-21	√		√		√		√			√	√	
22	R-22	√		√		√		√			√	√	
23	R-23	√		√		√		√			√	√	
24	R-24	√		√		√		√			√	√	
25	R-25	√		√		√		√			√	√	
26	R-26	√		√		√		√			√	√	
27	R-27	√		√		√		√			√	√	
28	R-28	√		√		√		√		√		√	
29	R-29	√		√		√		√			√	√	
30	R-30	√		√		√		√			√	√	
31	R-31	√		√		√		√			√	√	
32	R-32	√		√		√		√		√		√	
33	R-33	√		√		√		√			√	√	
34	R-34	√		√		√		√			√	√	
35	R-35	√		√		√		√			√	√	
36	R-36	√		√		√		√			√	√	
37	R-37	√		√		√		√			√	√	

No.	Nama Siswa	Pertanyaan											
		1		2		3		4		5		6	
		Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T
38	R-38	√		√		√		√			√	√	
39	R-39	√		√		√		√			√	√	
40	R-40	√		√		√		√			√	√	
41	R-41	√		√		√		√			√	√	
Jumlah		41	0	41	0	41	0	41	0	2	39	41	0
Presentase		100%	0%	100%	0%	100%	0%	100%	0%	100%	0%	100%	0%

Pertanyaan: (1) apakah kalian senang dengan pembelajaran bermain drama yang ibu guru berikan?, (2) apakah dengan pembelajaran tadi kalian lebih bersemangat untuk belajar?, (3) apakah media pembelajaran yang ditampilkan membantumu dalam memahami materi?, (4) apakah pembelajaran tadi membuat kalian lebih mudah dalam bermain drama?, (5) apakah kalian mengalami kesulitan dalam memahami materi pada pembelajaran tadi?, (6) bersediakah kalian mengikuti pembelajaran bermain drama seperti ini lagi?.

Semarang, Februari 2013

Guru Kelas V



Sutardi, S.Pd
NIP. 19606121982011005

Peneliti



Anis Septiani
NIM. 1401409098

Mengetahui,

Kepala SDN Purwoyoso 06 Semarang



DINAS **Slamet Riyadi, S.Pd., M.Pd.**

NIP. 19590619 198201 1 005

LAMPIRAN 18**CATATAN LAPANGAN**

Pembelajaran Bermain Drama Menggunakan Metode *Role Playing*
dengan Multimedia
Siklus I Pertemuan 1

Nama Sekolah : SDN Purwoyoso 06 Semarang
Kelas/Semester : V / II
Hari/tanggal : Sabtu, 16 Februari 2013

Kegiatan ini diawali dengan berdoa bersama dilanjutkan dengan salam. Kemudian guru mempersensi siswa, pada pertemuan ini semua siswa masuk. Guru melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab tentang drama. Sebagian besar siswa diam. Hanya ada dua siswa yang mau mengungkapkan pendapatnya ketika ditanya guru.

Pada kegiatan eksplorasi, guru menayangkan multimedia pembelajaran. Siswa memperhatikan multimedia dengan seksama dan sebagian besar dari mereka sudah mencatat materi yang disampaikan guru melalui multimedia tersebut. Multimedia yang ditampilkan guru sudah menarik perhatian siswa. Guru juga menampilkan video drama komedi. Guru menyuruh lima siswa untuk maju menjelaskan isi video, menyebutkan nama tokoh, dan karakter masing-masing tokoh. Mereka masih malu-malu dalam menyatakan pendapatnya.

Pada kegiatan elaborasi, siswa dibagi menjadi 8 kelompok satu kelompoknya terdiri atas 5-6 siswa. Dalam pembagian kelompok, ada beberapa siswa yang menginginkan untuk pindah kelompok. Namun, guru membimbing siswa agar tetap mau berada dalam kelompok yang telah ditentukan. Setelah itu, guru membagikan teks drama kepada masing-masing kelompok. Siswa disuruh untuk berdiskusi dengan kelompoknya untuk menentukan peran pemain dan perlengkapan yang dibutuhkan dalam bermain drama. Beberapa siswa masih terlihat ramai, mereka asik mengobrol dengan temannya.

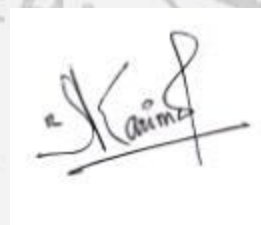
Pada kegiatan konfirmasi, guru menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari. Kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya

apabila ada materi yang belum jelas. Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang aktif dengan kata-kata seperti “pintar”, “bagus”, dan penghargaan berupa tepuk tangan.

Pada kegiatan akhir, siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran dan melakukan refleksi. Namun beberapa siswa belum ikut dalam kegiatan menyimpulkan pembelajaran. Guru menutup pembelajaran.

Semarang, 16 Februari 2013

Observer



Retmaniar Karima



CATATAN LAPANGAN
Pembelajaran Bermain Drama Menggunakan Metode *Role Playing*
dengan Multimedia
Siklus I Pertemuan 2

Nama Sekolah : SDN Purwoyoso 06 Semarang
Kelas/Semester : V / II
Hari/tanggal : Selasa, 19 Februari 2013

Guru menyiapkan media yang akan digunakan sambil menunggu seluruh siswa masuk setelah jam istirahat. Setelah semua siswa masuk dan media selesai disiapkan, guru mengucapkan salam, presensi, dan mengkondisikan kelas sampai siswa siap untuk melaksanakan pembelajaran. Untuk membangkitkan semangat siswa, guru melakukan “tepuk kelas V” secara bersama-sama. Guru melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab tentang materi pada pertemuan lalu. Kemudian, guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan tersebut.

Pada kegiatan eksplorasi, guru menanyakan kesiapan siswa dalam bermain drama. Ada beberapa siswa yang belum siap bermain drama karena belum hafal teks drama yang akan dipentaskan. Guru juga mengecek perlengkapan yang akan digunakan siswa untuk bermain drama. Sebagian besar siswa sudah membawa perlengkapan yang dibutuhkan dalam pementasan drama dan menggunakan kostum sesuai peran yang dibawakan. Guru menampilkan multimedia sebagai pengantar pembelajaran dan melakukan tanya jawab berkaitan dengan materi yang ditampilkan. Kemudian guru menyampaikan peraturan dalam bermain drama.

Pada kegiatan elaborasi, guru menugaskan siswa untuk mengamati dan mengomentari pementasan drama kelompok lain secara berkelompok, kemudian guru membagikan lembar pengamatan kepada masing-masing kelompok. Siswa maju mementaskan drama berdasarkan nomor undian yang telah ditentukan. Setelah itu, kelompok pengomentari maju untuk mengomentari pementasan drama yang baru saja dipentaskan. Namun guru belum melakukan bimbingan kepada kelompok pengomentari. Sehingga pada kegiatan mengamati dan mengomentari pementasan drama, banyak siswa yang belum melakukannya dengan baik. Siswa

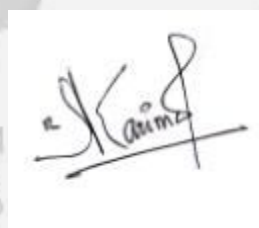
masih sibuk latihan drama dengan kelompoknya sendiri sehingga tidak mengamati drama yang sedang dipentaskan dengan sungguh-sungguh.

Pada kegiatan konfirmasi, guru mengomentari penampilan drama secara keseluruhan. Guru mengulas hal-hal penting yang perlu diperhatikan dalam pementasan drama. Siswa diberikan kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik dengan kata-kata seperti “pintar” dan “bagus”, serta tepuk tangan. Guru juga memberikan motivasi kepada siswa yang belum aktif dalam pembelajaran bermain drama.

Pada kegiatan akhir, siswa bersama guru mengulas kembali materi apa saja yang telah dipelajari (refleksi) dan membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, beberapa siswa belum ikut serta dalam kegiatan menyimpulkan pembelajaran. Guru membagikan soal evaluasi untuk dikerjakan secara individu, namun terdapat beberapa siswa yang bekerja sama dengan teman lain, serta tidak tepat waktu dalam mengumpulkan kertas jawaban. Ketika menutup pelajaran, guru belum memberikan tindak lanjut kepada siswa.

Semarang, 19 Februari 2013

Observer



Retmaniar Karima

CATATAN LAPANGAN

Pembelajaran Bermain Drama Menggunakan Metode *Role Playing*
dengan Multimedia
Siklus II Pertemuan 1

Nama Sekolah : SDN Purwoyoso 06 Semarang
Kelas/Semester : V / II
Hari/tanggal : Sabtu, 23 Februari 2013

Guru masuk ke dalam kelas untuk menyiapkan media yang akan ditayangkan. Setelah media siap, guru mengucapkan salam dan mengkondisikan kelas agar siap menerima pelajaran. Guru melakukan presensi untuk mengetahui kehadiran siswa kemudian memotivasi siswa dengan melakukan “tepuk kelas V” secara bersama-sama. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan hari itu dan menuliskannya di papan tulis supaya siswa mengetahui hal-hal apa saja yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut. Kemudian guru melakukan apersepsi kepada siswa dengan bertanya pelajaran yang lalu tentang drama. Meliputi pengertian drama, jenis-jenis drama, unsur-unsur drama. Sebagian besar siswa sudah berani dalam menyampaikan jawabannya.

Pada kegiatan eksplorasi, guru menayangkan multimedia pembelajaran. Siswa memperhatikan multimedia dengan seksama dan sebagian besar dari mereka sudah mencatat materi yang disampaikan guru melalui multimedia tersebut. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa berkaitan dengan materi pada multimedia. Kemudian guru menyuruh siswa untuk mempraktekan pelafalan, intonasi, dan ekspresi, siswa terlihat antusias dalam mempraktekannya. Guru menayangkan video drama yang berjudul “Seburuk Keras, Semanis Madu” dan beberapa siswa maju menjelaskan nama tokoh, karakter, dan amanat dalam video drama.

Pada kegiatan elaborasi, guru membentuk siswa menjadi 8 kelompok, satu kelompoknya terdiri atas 5-6 siswa. Siswa sudah tertib dalam pembagian kelompok. Guru membimbing siswa dalam pembentukan kelompok tersebut. Setelah semua siswa berkumpul sesuai kelompoknya, guru membagikan teks

drama kepada masing-masing kelompok. Kemudian guru menyuruh siswa berdiskusi bersama kelompoknya untuk menentukan peran dan perlengkapan yang dibutuhkan dalam bermain drama. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi menentukan perlengkapan dan peran pemain. Guru berkeliling menanyakan kesulitan yang dihadapi siswa ketika berdiskusi. Selanjutnya, guru membimbing dan memberi kesempatan siswa untuk menghafalkan teks drama dan melakukan latihan drama dalam kelompok.

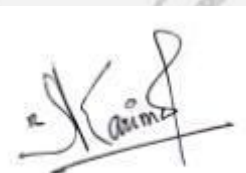
Pada kegiatan konfirmasi, siswa diberikan kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas. Guru memberikan penghargaan dengan kata-kata seperti “pintar”, “bagus”, tepuk tangan, dan memberikan penghargaan/rewards berupa simbol bintang. Guru juga memberikan motivasi kepada siswa agar lebih bersemangat lagi dalam belajar.

Pada kegiatan akhir, siswa bersama guru mengulas kembali materi apa saja yang telah dipelajari (refleksi) dan membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Siswa sudah berpartisipasi dalam menyimpulkan pembelajaran. Guru menutup pembelajaran dan memberi tindak lanjut dengan meminta siswa untuk menghafalkan teks drama dan membawa perlengkapan yang akan digunakan untuk bermain drama pada pertemuan selanjutnya.

Semarang, 23 Februari 2013

PERPUSTAKAAN Observer

UNNES



Retmaniar Karima

CATATAN LAPANGAN

Pembelajaran Bermain Drama Menggunakan Metode *Role Playing*
dengan Multimedia
Siklus II Pertemuan 2

Nama Sekolah : SDN Purwoyoso 06 Semarang
Kelas/Semester : V / II
Hari/tanggal : Selasa, 26 Februari 2013

Guru menyiapkan ruang kelas dengan menyeting ruang kelas sebagai panggung pertunjukkan. Guru juga menyiapkan media yang akan digunakan sambil menunggu seluruh siswa masuk setelah jam istirahat. Setelah semua siswa masuk dan media selesai disiapkan, guru mengucapkan salam, presensi, dan mengkondisikan kelas sampai siswa siap untuk melaksanakan pembelajaran. Untuk mengkondisikan kelas, guru melakukan “tepuk satu”. Guru melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab tentang perlengkapan yang dibutuhkan dalam pementasan drama. Guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan hari itu, supaya siswa mengetahui hal-hal apa saja yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut.

Pada kegiatan eksplorasi, guru menanyakan kesiapan siswa dalam bermain drama. Semua siswa menyatakan sudah siap dalam melakukan pementasan drama. Guru juga mengecek perlengkapan yang akan digunakan siswa untuk bermain drama. Sebagian besar siswa sudah membawa perlengkapan yang dibutuhkan dalam pementasan drama dan menggunakan kostum sesuai peran yang dibawakan. Guru menampilkan multimedia sebagai alat bantu dalam pementasan drama.

Pada kegiatan elaborasi, guru menugaskan siswa untuk mengamati dan mengomentari pementasan drama kelompok lain secara berkelompok, kemudian guru membagikan lembar pengamatan kepada masing-masing kelompok. Kelompok satu ditugaskan mengamati kelompok lima, kelompok dua mengamati kelompok enam, kelompok tiga mengamati kelompok tujuh, kelompok empat mengamati kelompok 8 dan sebaliknya. Siswa maju mementaskan drama

berdasarkan nomor undian yang telah ditentukan. Setelah itu, kelompok pengomentor maju untuk mengomentari pentas drama yang baru saja dipentaskan. Begitu seterusnya sampai semua kelompok maju mementaskan drama. Dalam pentas drama, sebagian besar siswa melafalkan dengan suara yang keras dan lafal yang tepat. Mereka juga sudah menggunakan intonasi, ekspresi, dan improvisasi dalam bermain drama. Pada kegiatan mengamati dan mengomentari pentas drama, siswa sudah memperhatikan dan memberi komentar yang sesuai dengan penampilan drama. Kelompok pengomentor juga menentukan pemeran terbaik dalam kelompok yang diamati.

Pada kegiatan konfirmasi, guru mengomentari pertunjukan drama secara keseluruhan. Guru mengulas kembali hal-hal penting yang perlu diperhatikan dalam pentas drama. Selanjutnya, guru menentukan kelompok terbaik, pemeran putra dan putri terbaik kemudian guru memberikan *rewards* berupa hadiah yaitu piala. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar lebih bersemangat lagi dalam berlatih drama.

Pada kegiatan akhir, siswa bersama guru mengulas kembali materi apa saja yang telah dipelajari (refleksi) dan membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, siswa sudah berpartisipasi dalam kegiatan menyimpulkan pembelajaran. Guru membagikan soal evaluasi untuk dikerjakan secara individu. Siswa mengerjakan evaluasi dengan tenang serta mengumpulkan dengan tertib dan tepat waktu. Guru menutup pembelajaran dan memberi tindak lanjut dengan meminta siswa untuk mempelajari kembali materi drama yang telah diperoleh.

Semarang, 26 Februari 2013

Observer



Retmaniar Karima

LAMPIRAN 19**DOKUMENTASI****SIKLUS I**

Gambar 1. Aktivitas Awal Pembelajaran Bermain Drama



Gambar 2. Aktivitas Diskusi Kelompok



Gambar 3. Aktivitas Pementasan Drama Kelompok



Gambar 4. Siswa Mengomentari Pementasan Drama Kelompok Lain

(Dokumentasi Siklus I oleh Hidayah T.)

SIKLUS II

Gambar 5. Guru menampilkan Multimedia Pembelajaran



Gambar 6. Guru Membimbing Diskusi Kelompok Siswa



Gambar 7. Guru Membimbing Siswa Berlatih Drama dalam Kelompok



Gambar 8. Aktivitas Pementasan Drama Kelompok



Gambar 9. Aktivitas Mengomentari Pementasan Drama Kelompok Lain



Gambar 10. Aktivitas Mengerjakan Soal Evaluasi



Gambar 11. Guru Memberikan *Rewards* Kepada Siswa



Gambar 12. Guru Kelas V dan Observer



Gambar 13. Siswa Kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang

(Dokumentasi Siklus II oleh Hidayah T.)

LAMPIRAN 20

SURAT-SURAT PENELITIAN

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN	
	UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG	
	FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN	
	Gedung Gd A2 Lt. , Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229	
	Telepon: 024-8508019	
	Laman: http://fip.unnes.ac.id/surel	
No.	: 761/UM37.11/PP/2013	
Lamp	:	
Hal	: Ijin Penelitian	
Kepada		
Yth. Kepala SDN Purwoyoso 06		
di SDN Purwoyoso 06		
Dengan Hormat,		
Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:		
Nama	: ANIS SEPTIANI	
NIM	: 1401409098	
Prodi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
Topik	: PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA BERMAIN DRAMA MENGUNAKAN METODE ROLE PLAYING DENGAN MULTIMEDIA PADA SISWA KELAS V SDN PURWOYOSO 06 SEMARANG	
Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.		
	Semarang, 14 Februari 2013	
	Dekan,	
		
	Drs. Hardjono, M.Pd.	
	NIP. 195108011979031007	
		
		
1401409098		
... FM 05-AKD-24/Rev. 00 ...		



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI PURWOYOSO 06
KECAMATAN NGALIYAN
Jl. Prof Dr Hamka 15 Telp (024) 7623955 SEMARANG

SURAT KETERANGAN

No : 421.2 / 436 / 2013

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Purwoyoso 06 :

Nama : SLAMET RIYADI, S.Pd, M.Pd
NIP : 19590619 198201 1 005
Pangkat / Gol ruang : Pembina IV a
Jabatan : Kepala Sekolah

dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : ANIS SEPTIANI
NIM : 1401409098
Semester : VIII
Judul skripsi : Peningkatan Keterampilan Berbicara Bermain Drama
Menggunakan Metode *Role Playing* Dengan Multimedia
Pada Siswa Kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang
Waktu pelaksanaan : 16 Februari s.d 25 februari 2013

telah melakukan penelitian di Sekolah Dasar Negeri Purwoyoso 06 Semarang dalam rangka penyusunan skripsi sebagai penyelesaian tugas akhir mahasiswa.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 25 Februari 2013

Kepala Sekolah

SLAMET RIYADI, S.Pd, M.Pd
NIP: 19590619 198201 1 005

LAMPIRAN 21

BUKTI FISIK HASIL BELAJAR SISWA

SOAL EVALUASI
Pertemuan Pertama

20

Nama : Fatya Nabila
Kelas : V / No : 13

- A. Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di bawah ini!
- Semua bentuk tontonan yang mengandung cerita yang dipertunjukkan di depan orang banyak disebut....
 - prosa
 - drama
 - puisi
 - film
 - Perwatakan dalam cerita sama artinya dengan
 - tokoh
 - alur
 - karakter
 - tema
 - Ada sebuah keluarga miskin. Mereka menggantungkan hidupnya dari hasil berladang. Pak Boma, begitulah orang memanggilnya. Walau tinggal di dalam gubuk, Pak Boma, anak dan istrinya hidup bahagia.
Latar dalam kutipan drama itu ialah
 - ladang
 - keluarga miskin
 - gubuk
 - hutan
 - Aspek-aspek yang mendukung pementasan drama adalah
 - alur
 - naskah
 - amanat
 - tema
 - Kostum yang sebaiknya digunakan untuk pemeran pembaca berita dalam drama adalah
 - jas
 - kaos oblong
 - topi
 - baju resmi
 - Abu Nawas adalah termasuk jenis drama
 - opera
 - tragedi
 - tablo
 - komedi
 - Raja Samarai : (berkata lagi kepada anaknya)"Ketahuilah anakku! Musuh kerajaan yang kumaksud adalah 'kemiskinan rakyat'. Berkat usahamu, kemiskinan itu telah lenyap. Rakyat negeri kita sekarang hidup makmur."
Putra Raja : "Terima kasih Ayah atas petuah yang diberikan"
Berdasarkan kutipan teks drama di atas, Raja Samarai adalah tokoh yang
 - bijaksana
 - sering bingung
 - pemarah
 - baik hati
 - Cerita drama "Bawang merah Bawang putih" berakhir dengan
 - kesedihan
 - kebahagiaan
 - kematian
 - kesengsaraan
 - Arman : "Segala macam cara telah aku lakukan, tapi belum juga berhasil."
Yayan : (sambil mendekat) "Apa kau menyerah?"
Arman : "Tidak! Aku akan tetap berusaha."
Sikap yang perlu ditiru dari tokoh drama itu ialah
 - setia
 - putus asa
 - sombong
 - pantang menyerah
 - Di atas panggung, Wawan berjalan sambil membungkukkan badannya. Dia memakai peci, kumis, dan janggutnya yang putih. Dia melangkah ke depan sambil memegang tongkat. Tokoh yang diperankan Wawan ialah
 - pemuda
 - bayi
 - kakek
 - ayah

SOAL EVALUASI

Pertemuan Pertama

Nama : M. zaki . Muborok
Kelas : V

100

A. Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di bawah ini!

- Semua bentuk tontonan yang mengandung cerita yang dipertunjukkan di depan orang banyak disebut....
 - prosa
 - puisi
 - drama
 - film
- Perwatakan dalam cerita sama artinya dengan
 - tokoh
 - karakter
 - alur
 - tema
- Ada sebuah keluarga miskin. Mereka menggantungkan hidupnya dari hasil berladang. Pak Boma, begitulah orang memanggilnya. Walau tinggal di dalam gubuk, Pak Boma, anak, dan istrinya hidup bahagia.
Latar dalam kutipan drama itu ialah
 - ladang
 - gubuk
 - keluarga miskin
 - hutan
- Aspek-aspek yang mendukung pementasan drama adalah
 - alur
 - amanat
 - naskah
 - tema
- Kostum yang sebaiknya digunakan untuk pemeran pembaca berita dalam drama adalah
 - jas
 - topi
 - kaos oblong
 - baju resmi
- Abu Nawas adalah termasuk jenis drama
 - opera
 - tablo
 - tragedi
 - komedi
- Raja Samarai : (berkata lagi kepada anaknya) "Ketahuilah anakku! Musuh kerajaan yang kumaksud adalah 'kemiskinan rakyat'. Berkat usahamu, kemiskinan itu telah lenyap. Rakyat negeri kita sekarang hidup makmur."
Putra Raja : "Terima kasih Ayah atas petuah yang diberikan"
Berdasarkan kutipan teks drama di atas, Raja Samarai adalah tokoh yang
 - bijaksana
 - pemarah
 - sering bingung
 - baik hati
- Cerita drama "Bawang merah Bawang putih" berakhir dengan
 - kesedihan
 - kematian
 - kebahagiaan
 - kesengsaraan
- Arman : "Segala macam cara telah aku lakukan, tapi belum juga berhasil."
Yayan : (sambil mendekat) "Apa kau menyerah?"
Arman : "Tidak! Aku akan tetap berusaha."
Sikap yang perlu ditiru dari tokoh drama itu ialah
 - setia
 - sombong
 - pantang menyerah
 - putus asa
- Di atas panggung, Wawan berjalan sambil membungkukkan badannya. Dia memakai peci, kumis, dan janggutnya yang putih. Dia melangkah ke depan sambil memegang tongkat. Tokoh yang diperankan Wawan ialah
 - kakek
 - pemuda
 - bayi
 - ayah

SOAL EVALUASI

40

Nama : *Fayy Mobile*
No. Absen : 15

1. Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di bawah ini!

1. Tokoh drama yang berovaktor jahat dan tidak terpuji disebut ...
 a. protagonis c. antagonis
 b. antagonis protaganis

2. Berdasarkan peran dan fungsinya, yang tidak termasuk tokoh dalam drama adalah ...
 a. tokoh utama c. tokoh perantara
 b. tokoh penantang tokoh bawahan main

3. Amanat pada cerita disebut juga ...
 a. perwatakan c. pesan cerita
 b. latar belakang cerita d. kesan dari cerita

4. Nuri : "Tba, saya tadi baca majalah anak. Di sana, ada tulisan tentang pedati hasil majalah anak Iffw. Ada banyak anak telantar yang butuh perhatian kita"
 Iffw : "Menzag, Nibel! Beryok anak-anak senimana yang kurang beruntung"
 Wask Nuri dalam kutipan peralapan teks drama itu adalah ...
 a. penyapa diri b. kibir
 c. sorbong dock hati

5. Nema bin Lefol adalah ...
 a. celepas c. lagu kilimas
 b. vokalio suara elapret wajah

6. Informasi adalah ...
 a. yang halimat, tingal rendah nada
 b. elapret wajah
 c. kayad-agan suara
 d. paterimatik

7. Menceritakan tokoh drama harus menggunakan elapret yang ...
 a. blma saja c. elvati-buat
 b. lepat d. kosong
8. Lulu : "Thomas, apa mau ibat kamu saya"
 Thomas : "Wah, apa apa dengan kamu"
 Lulu : "Adu tidak apa-apa"
 Rita : "Yang besar saja Lulu? Semangak Aanton nembungol, kamu adalah saja bebindak mudi"

- Tokoh dalam teks drama tersebut adalah ...
 a. Thomas, Lulu, Sael Thomas, Lulu, dan Rita
 b. Lulu, Rita, Sael d. Rita dan Thomas

9. Eko : "Ma sudah rajin belajar, tapi nilaiya belum memuaskan"
 Yoyon : (sambil menendong) "Apa kau menyanyi?"
 Eko : "Tidak! Aku akan tetap berusaha."
 Amanat kutipan teks drama diatas adalah ...
 a. kita harus setia kawan kita jangan mudah menyerah
 b. kita harus rajin berusala d. kita harus memambali orang

10. Budi hendak memerankan tokoh seorang petani. Kostum yang sebaiknya di gunakan Budi adalah ...
 a. pakaian sederhana dilengkap dengan caping
 b. jas dan celana panjang
 c. kaos dan celana panjang
 d. kausaja, celana panjang, dan topi

SOAL EVALUASI

100

Nama : kye Noviana R
No. Absen : 17

A. Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di bawah ini!

1. Tokoh drama yang beraktor jahat dan tidak terpuji disebut ...
 a. protagonis c. teragonis
 b. antagonis d. protagonis
2. Berlawanan peran dan fungsinya, yang tidak termasuk tokoh dalam drama adalah ...
 a. tokoh utama c. tokoh pembantu
 b. tokoh pembantu d. tokoh pembantu utama
3. Amanat pada cerita disebut juga ...
 a. perwujudan b. pesan cerita
 b. luar belakng cerita d. kesan dari cerita
4. Nuri : "Pa, saya tadi bosan majalah anak. Di sana, ada tulisan tentang peduli kasih majalah anak Pjow. Ada banyak anak-orang yang butuh perhatian kita"
 Iku : "Mama, Nadi! Banyak anak-anak seumuran yang kurang beruntung"
 Watak Nuri dalam kutipan percakapan teks drama itu adalah ...
 a. percaya diri c. kikir
 b. sembrong d. suka hati
5. Nama lain lafal adalah ...
 a. ornamen c. lagu lullaby
 b. volarso suara d. ekspresi wajah

6. Intensi adalah
 a. lafa kalimat, frase, sudah reads
 b. ekspresi wajah
 c. kerajinan suara
 d. pantomimik
7. Menentukan tokoh drama harus menggunakan ekspresi yang ...
 a. bisa saja c. dibuat-buat
 b. tepat d. kurang
8. Lulu : "Thomas, aku mau ikut kamu aja"
 Thomas: "Pik, ada apa dengan lulu?"
 Lulu : "Aku tidak apa-apa"
 Eka : "Yang benar aja Lulu? Serapih Anton meninggal, kamu sudah saja bertindak begini"
 Tokoh dalam teks drama tersebut adalah ...
 a. Thomas, Lulu, Suci b. Thomas, Lulu, dan Eka
 b. Lulu, Eka, Suci d. Eka dan Thomas
9. Eka : "Aku sudah saja belajar, tapi kalau belum memuaskan"
 Yupa : (ambil mendelik) "Apa mau menyerah?"
 Eka : "Tidak! Aku akan tetap berusaha."
 Amanat kutipan teks drama diatas adalah ...
 a. Kita harus belajar b. Kita jangan mudah menyerah
 b. Kita harus rajin belajar d. Kita harus menasihati orang
10. Budi hendak memakan tohok seorang petani. Komen yang sebaiknya di gunakan Budi adalah .
 a. tohokan seseorang diungkapkan dengan caping
 b. jus dan esote panjang
 c. kaos dan celana panjang
 d. kacang, volarso panjang, dan topi