



Penggunaan Teknik Permainan Kartu Watak Dalam Pembelajaran Drama Pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Jatisari

Malvin Regi Pramesta ¹, Uah Maspuroh ², M. Januar Ibnu Adham ³

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Singaperbangsa Karawang

Abstract

Received: 02 Januari 2024

Revised : 08 Januari 2024

Accepted: 14 Januari 2024

Speaking is a person's second language activity in language life after listening. With speaking skills, along with the ability to express thoughts, it is necessary to have optimism at first. To deepen or sharpen these skills, suggestions are needed that reach their achievement through the application of a supporting foundation of language skills. As well as speaking skills. One of them is in the role play or acting. Rarely do people do it just for free. Even if the drama is considered interesting, the results are good. In order to achieve his expertise, a method is needed that can foster the mentality of art in theatre. In carrying out a play, speaking skills tend to be handled in a variety of ways.

Keywords: *Speaking, Drama.*

(*) Corresponding Author: malvinregi367@gmail.com

How to Cite: Pramesta, M. R., Maspuroh, U., & Adham, M. J. I. (2024). Penggunaan Teknik Permainan Kartu Watak Dalam Pembelajaran Drama Pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Jatisari. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10639082>.

PENDAHULUAN

Individu akan terkait pada nama komunikasi, baik tertulis maupun lisan. Komunikasi tertulis berjalan dengan lancar ketika keterampilan yang mendukungnya dikuasai dengan baik. Hal yang sama berlaku untuk komunikasi lisan. Komunikasi lisan bekerja dengan baik ketika keterampilan yang diperlukan tersedia. Misalnya keahlian berbincang secara benar apabila ditunjang keahlian komunikasi yang baik serta aktif serta terdapatnya *feedback* laporan antar pembincang serta pendengar.

Berbicara berupa keahlian mengatakan serangkaian kalimat mencakup suruhan, ide serta gagasan. Tarigan, (2008:16). Berbicara berupa aktivitas interaksi dua sudut pandang. Berbicara dan mendengarkan masing-masing merupakan komunikasi tatap muka dan komunikasi 2 arah (Tarigan, 2013:4). Kemudian Nurgiyantoro, (2010:399) Berbicara merupakan kegiatan berbahasa kedua seseorang dalam kehidupan berbahasa setelah menyimak. Oleh karena itu keterampilan berbicara memiliki banyak keuntungan sebagai alat komunikasi. Ini mencakup kemampuan untuk berbagi ide, mengungkapkan pendapat atau pemikiran, mendengarkan dan memberikan masukan kepada orang lain, serta alat yang memfasilitasi kelangsungan komunikasi pada warga sekitar serta keluarga guna keperluan hidupnya.

Dengan keterampilan berbicara, bersama dengan kemampuan mengungkapkan pikiran, perlu mempunyai keoptimisan awalnya. Untuk memperdalam atau mempertajam keterampilan tersebut, maka diperlukan saran-saran yang menggapai peraihannya melalui penerapan landasan keahlian bahasa yang mendukung. Serta juga dengan keterampilan berbicara. Salah satunya dalam drama peran atau akting. Jarang orang melakukannya hanya sebagai cuma-cuma. Kalaupun dramanya

dianggap menarik, hasilnya bagus. Guna meraih keahliannya diperlukan cara yang mampu menumbuhkan mental seni di teater. Dalam sebuah melaksanakan drama, keterampilan berbicara cenderung ditangani secara bervariasi atau beragam.

Kurikulum 2013 dalam bahasa Indonesia berisi bahan ajar yang berkaitan pada drama. Suatu karya disebut drama hanya jika mencukupi tiga faktor, ialah penonton, naskah serta aktor. Drama adalah kisah yang ditulis serta diadaptasi guna dibawakan aktor. Naskah yang ditulis namun tidak diarahkan tanpa penonton tidak bisa disebut drama, tetapi latihan.

Adanya materi drama bukan berarti membuat murid menjadi aktor, guna membawanya guna mendalami drama menjadi sebuah wujud karya sastra. Bahkan jika mereka sebagai aktris serta aktor itu adalah kemajuan yang dialami murid melalui dikembangkannya prestasi serta minat mereka.

Dalam bermain drama diamati caranya, ini dilaksanakan secara beragam. Teknik yang dibuat oleh manusia termasuk teknik bermain kartu watak yang dipakai pada pengkajian ini. Murid diharapkan dapat menerapkan teknik ini secara efektif dengan memberikan ide dan kreativitas sehingga mereka ikut serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan bersama ini.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen. Metode ini diimplementasikan dengan melakukan percobaan atau kegiatan pada dua kelas yang berbeda yaitu kelas eksperimen mendapatkan aktivitas penggunaan kartu watak dalam bermain drama dan kelas kontrol mendapatkan aktivitas tanpa penggunaan kartu watak dalam bermain drama. Populasi penelitian ini terdiri dari siswa SMAN 1 Jatisari XI IPS 5 dan XI IPS 6 yang berjumlah 72 siswa. Peneliti hanya mengambil satu kelas untuk pengambilan sampel. Peneliti memilih kelas XI IPS 6 yang berjumlah 36 orang sebagai sampel penelitian.

Teknik pengumpulan data, peneliti menggunakan tes dan observasi. Dalam penelitian ini tes dilakukan dua kali, yaitu yaitu *pretest* dan *posttest*. Tes pertama terdiri dari tes yang menguji kemampuan dasar siswa dalam mempelajari drama tanpa teknik permainan kartu watak. Tes akhir menilai kemampuan siswa dalam bermain drama menggunakan kartu watak. Kemudian observasi, observasi dilakukan mulai dari pertemuan pertama hingga akhir selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Pada deskripsi hasil penelitian, akan dipaparkan terkait data yang diperoleh dari tahapan-tahapan penelitian yang sudah dilaksanakan. Data yang didapat dari penelitian berupa data kuantitatif dengan menggunakan kelas kontrol dan eksperimen. Kelas kontrol merupakan kelas yang tidak diberi perlakuan. Sedangkan kelas eksperimen mendapatkan pengamatan terkait dengan penggunaan teknik permainan kartu watak dalam pembelajaran drama siswa kelas XI SMAN 1 Jatisari.

Data yang dianalisis adalah data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* di kedua kelas (kontrol dan eksperimen). Sebelum diberi perlakuan, kedua

kelas diberikan pretest terlebih dahulu, ihwal untuk mengetahui kemampuan awal siswa terkait permainan kartu watak siswa dalam materi drama. Data dalam penelitian ini sebanyak 72 siswa yang terdiri dari kelas XI IPS 5 dan XI IPS 6. Dari jumlah populasi di kelas XI sebanyak 216 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan Teknik *purposive sampling* sehingga ditetapkan kelas XI IPS 5 sebagai kelas kontrol, dan kelas XI IPS 6 kelas eksperimen. Analisis data skor dalam penelitian ini menggunakan bantuan *SPSS versi 27.0 for windows*. Perhitungan statistik inferensial yang terdiri dari uji prasyarat analisis dan uji hipotesis.

Berikut merupakan hasil skor *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan eksperimen, terkait dengan teknik permainan kartu watak pada pembelajaran drama.

Tabel 1. Rekap Skor Pretest dan Posttest Kelas Kontrol (XI IPS 5)

No	Nama	Kelas	Pretest	Posttest
1	Agus Wahyudin	XI IPS 5	78	90
2	Ahmad Rafik Hidayat	XI IPS 5	78	90
3	Ahmad Taofik Hidayat	XI IPS 5	76	90
4	Alfi Zahra	XI IPS 5	78	87
5	Ayu Julaeha	XI IPS 5	76	89
6	Dela Rossi Setiawan P.	XI IPS 5	76	89
7	Desy Cintia Dewi	XI IPS 5	77	89
8	Duta Pandu Aprilian	XI IPS 5	76	88
9	Eka Nur Fauziah	XI IPS 5	76	90
10	Emiliana Muthi P.	XI IPS 5	77	89
11	Fatimah Azzarah N. P.	XI IPS 5	76	88
12	Fitria Rahmawati	XI IPS 5	75	90
13	Heru Septiyan	XI IPS 5	75	90
14	Hopy Carolina Dewi	XI IPS 5	76	89
15	Julpadilah	XI IPS 5	77	87
16	Komarudin	XI IPS 5	75	89
17	Krisna Aji	XI IPS 5	77	88
18	Maulana Nurdiansyah	XI IPS 5	76	89
19	Maya Laelasari	XI IPS 5	76	90
20	Melda Anata Syari	XI IPS 5	76	86
21	Mira Rosa	XI IPS 5	74	89
22	Mohamad Andre F.	XI IPS 5	74	88
23	Muhammad Rafid N. K.	XI IPS 5	74	86
24	Muhammad Satrio F.	XI IPS 5	75	88
25	Nailatur Munawaroh	XI IPS 5	78	87
26	Neng Irma Nurfuji L.	XI IPS 5	77	87
27	Nurlidia Neng Jayanti	XI IPS 5	75	90
28	Pasha Zia Qanita	XI IPS 5	77	87
29	Putri Oktavia R.	XI IPS 5	77	87

30	Ramdan Hidayat	XI IPS 5	75	88
31	Rhama Setyadi P.	XI IPS 5	78	87
32	Salama Aulia Rahma	XI IPS 5	76	87
33	Septiani	XI IPS 5	78	88
34	Syaiful Anwar	XI IPS 5	77	86
35	Yesi Prisila	XI IPS 5	78	88
36	Yulianingsih	XI IPS 5	78	86

Tabel 1.1 Rekap Skor Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen (XI IPS 6)

No	Nama	Kelas	Pretest	Posttest
1	Ahmad Ragil	XI IPS 6	79	90
2	AL Bukhori	XI IPS 6	79	90
3	Alisa	XI IPS 6	79	90
4	Amelia Putri Irawan	XI IPS 6	77	90
5	Anjar	XI IPS 6	79	90
6	Ardiansyah	XI IPS 6	78	91
7	Azis Maulana	XI IPS 6	79	89
8	Edeh	XI IPS 6	78	91
9	Fina Pauziah	XI IPS 6	77	91
10	Holipah Septiani	XI IPS 6	79	91
11	Joan Ziljibran	XI IPS 6	77	90
12	Laurasya Azrani	XI IPS 6	78	91
13	Muhammad Firdaus	XI IPS 6	79	91
14	Muhammad Ilham S.	XI IPS 6	79	90
15	Muhammad Khaiymal F.	XI IPS 6	78	90
16	Muhammad Afrizal	XI IPS 6	77	90
17	Muhammad Reyvaldi	XI IPS 6	78	89
18	Muthia Syariefah	XI IPS 6	76	91
19	Pitri Handayani	XI IPS 6	77	89
20	Putri Lestari	XI IPS 6	77	88
21	Rapli Purwanto	XI IPS 6	76	89
22	Rysha Prinita	XI IPS 6	78	89
23	Salwa Septiani	XI IPS 6	78	89
24	Samsudin	XI IPS 6	78	89
25	Santi Tsania	XI IPS 6	77	88
26	Sarah Aulia Oktaviani	XI IPS 6	77	88
27	Saskiya Putri Utami	XI IPS 6	76	91
28	Satria Amarulloh	XI IPS 6	76	88
29	Selvi Triliani Putri	XI IPS 6	76	88
30	Setya Aulia	XI IPS 6	76	91
31	Sri Hartini	XI IPS 6	76	88
32	Susi Nurjayanti	XI IPS 6	76	88
33	Susi Susilawati	XI IPS 6	76	89

34	Tarisah	XI IPS 6	78	88
35	Zacky Anwar M.	XI IPS 6	76	90
36	Magdalena	XI IPS 6	76	89

PEMBAHASAN

Deskripsi Data *Pretest* Teknik Permainan Kartu Watak Siswa pada Pembelajaran Drama

Data *Pretest* merupakan data kemampuan awal peserta didik sebelum mendapatkan perlakuan, Kedua data tersebut diperoleh dari kelas XI IPS 5 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 36 siswa dan kelas XI IPS 6 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 36 siswa. Setelah melakukan pengolahan data *pretest*, didapatkan skor terendah (X_{\min}), skor tinggi (X_{\max}), skor rata-rata (*mean*), dan standar deviasi (*s*) untuk kelas eksperimen dan kontrol. Berikut ini hasil analisis kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 1.2
Hasil Analisis Data *Pretest*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i> Eksperimen	36	76	79	.77,3	.1,15
<i>Pretest</i> Kontrol	36	74	78	.76,3	.1,24

Berdasarkan tabel di atas diperoleh rata-rata skor *pretest* kelas eksperimen sebesar .77,3 dengan standar deviasi .1,15. Untuk kelas kontrol diperoleh rata-rata skor *pretest* sebesar .76,3 dengan standar deviasi .1,24. berdasarkan deskripsi data tersebut terlihat rata-rata *pretest* kelas eksperimen tidak jauh berbeda dengan rata-rata *pretest* kelas kontrol, tetapi untuk memastikan apakah perbedaan rata-rata skor *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol signifikan atau tidak perlu dilakukan uji perbedaan dua rata-rata (Uji-t). Sebelum dilakukan Uji-t perlu dilakukan uji normalitas dan homogenitas terhadap data skor *pretest* kedua kelas tersebut dengan deskripsi sebagai berikut:

Uji Normalitas data *Pretest*

Hipotesis dalam pengujian normalitas data *pretest* yaitu:

Ho : Data *pretest* berdistribusi normal

Ha : Data *pretest* berdistribusi tidak normal

Kriteria pengambilan keputusan yaitu:

Jika nilai *sig.* (2-tailed) < 0.05, dapat disimpulkan Ho ditolak

Jika nilai *sig.* (2-tailed) > 0.05, dapat disimpulkan Ho diterima Hasil uji normalitas pada pembelajaran drama didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1.3
Data Hasil Uji Normalitas *Pretest* Tests of Normality

	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Pre-Test	Eksperimen	848	36	0.00

	Kontrol (Konvensional)	906	36	0.06
--	---------------------------	-----	----	------

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi uji normalitas data *pretest* kelas eksperimen sebesar 0.00 sedangkan nilai signifikansi kelas kontrol sebesar 0.06. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan di atas maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan lebih besar dari 0.05 maka H_0 diterima. Data *pretest* kelas eksperimen berdistribusi tidak normal sedangkan data *pretest* kelas kontrol berdistribusi normal. Maka dari itu, analisis data dilanjutkan dengan uji perbedaan dua rata-rata yaitu dengan menggunakan uji statistik non-parametrik uji *Mann-Whitney* tanpa menguji homogenitas.

Uji *Mann-Whitney* data *Pretest*

Tabel 1.4
Mann-Whitney Pretest

	Nilai <i>Pretest</i>
Mann-Whitney U	324.000
Wilcoxon W	990.000
Z	-3,730
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.00

Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa nilai signifikan uji perbedaan dua rata-rata *pretest* berdasarkan nilai *Asymp. Sig. (2tailed)* sebesar 0.00, nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05. berdasarkan kriteria pengambilan keputusan di atas maka H_0 ditolak, yang berarti tidak terdapat perbedaan kemampuan pembelajaran drama antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Deskripsi Data *Posttest* Kemampuan Siswa dalam Pembelajaran Drama

Data *posttest* adalah data ialah kemampuan akhir peserta didik setelah mendapatkan perlakuan. Kedua data tersebut diperoleh dari kelas XI IPS 5 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 36 siswa dan kelas XI IPS 6 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 36 siswa. Setelah melakukan pengolahan data *posttest*, didapatkan skor terendah (X_{\min}), skor tinggi (X_{\max}), skor rata-rata (*mean*), dan standar deviasi (*s*) untuk kelas eksperimen dan kontrol. Berikut ini hasil analisis *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 1.5
Analisis data *posttest*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Posttest</i> Eksperimen	36	88	91	89.50	1,133
<i>Posttest</i> Kontrol	36	86	90	88.22	1,338

Berdasarkan tabel di atas diperoleh rata-rata skor *posttest* kelas eksperimen sebesar 89,50 dengan standar deviasi 1,133. Untuk kelas kontrol diperoleh rata-rata skor *posttest* sebesar 88,22 dengan standar deviasi 1,338. Berdasarkan deskripsi data tersebut terlihat rata-rata *posttest* kelas eksperimen cukup jauh berbeda dengan rata-rata *posttest* kelas kontrol, untuk memastikan apakah perbedaan rata-rata skor *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol signifikan atau tidak, perlu dilakukan uji perbedaan dua rata-rata (Uji-t). Sebelum dilakukan Uji-t perlu dilakukan uji

normalitas dan homogenitas terhadap data skor *posttest* kedua kelas tersebut dengan deskripsi sebagai berikut:

Uji Normalitas data *Posttest*

Hipotesis dalam pengujian normalitas data *posttest* yaitu:

Ho : Data *posttest* berdistribusi normal

Ha : Data *posttest* berdistribusi tidak normal

Kriteria pengambilan keputusan yaitu:

Jika nilai *sig. (2-tailed)* < 0.05, dapat disimpulkan Ho ditolak

Jika nilai *sig. (2-tailed)* > 0.05, dapat disimpulkan Ho diterima

Hasil uji normalitas kemampuan permainan watak siswa pada pembelajaran drama melalui bantuan *SPSS 27.0 for Window* didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1.6
Normalitas *Posttest*

	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Pos-Test	Eksperimen	858	36	0.00
	Kontrol (Konvensional)	901	36	0.07

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi uji normalitas data *posttest* kelas eksperimen sebesar 0.00 sedangkan nilai signifikansi kelas kontrol sebesar 0.07. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan di atas maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan lebih besar dari 0,05 maka Ho diterima. Data *posttest* kelas eksperimen berdistribusi tidak normal sedangkan data *posttest* kelas kontrol berdistribusi normal. Maka dari itu, analisis data dilanjutkan dengan uji perbedaan dua rata-rata yaitu dengan menggunakan uji statistik non-parametrik uji *Mann-Whitney* tanpa menguji homogenitas karena salah satu kelas tidak berdistribusi normal.

Uji *Mann-Whitney* data *Posttest*

Tabel 1.7
Uji *Mann-Whitney* data *posttest*

	Nilai <i>Posttest</i>
Mann-Whitney U	324.000
Wilcoxon W	990.000
Z	-3.730
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.00

Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa nilai signifikan uji perbedaan dua rata-rata *posttest* berdasarkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,00, nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan di atas maka Ho ditolak dan Ha diterima, yang berarti terdapat perbedaan pembelajaran drama siswa dengan menggunakan teknik permainan kartu watak dibanding dengan kelas kelas kontrol (konvensional).

Analisis Data N-Gain Pada Pembelajaran Drama Siswa

Setelah mengetahui kemampuan pembelajaran drama siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Melalui analisis perhitungan *pretest* dan *posttest*, selanjutnya adalah membandingkan hasil kemampuan *pretest* dan *posttest* dari

masing-masing kelas. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui perbandingan kemampuan pembelajaran drama pada masing-masing kelas yang telah diberikan perlakuan. Kelas eksperimen menggunakan teknik permainan watak dan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Adapun analisis data perbedaan kemampuan pembelajaran drama pada siswa ini menggunakan data indeks gain (gain ternormalisasi) ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 1.8
Hasil data N-Gain

Statistik	N-Gain			Interpretasi
	Eksperimen	Interpretasi	Kontrol	
Rata-rata	11.3372	Sedang	11.1256	Sedang

Berdasarkan data pada tabel tersebut terlihat bahwa rata-rata skor N-Gain kemampuan pembelajaran drama siswa kelas eksperimen sebesar 11.3372 dan kelas kontrol 11.1256. Artinya kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan pembelajaran drama siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol maka perlu dilakukan uji perbedaan skor N-Gain dengan menggunakan uji perbedaan dua rata-rata. Sebelum melakukan uji perbedaan dua rata-rata maka harus dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas terhadap skor N-Gain kedua kelas.

Uji Normalitas Data N-Gain Kemampuan Pembelajaran Drama Siswa

Uji normalitas data N-Gain dilakukan untuk mengetahui data dari kedua sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan uji *Shapiro-Wilk* menggunakan bantuan *SPSS versi 27.0 for windows*. Hasil pengujian normalitas data N-Gain kemampuan pembelajaran drama siswa kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.9
Hasil Uji Normalitas data N-Gain Tests of Normality

	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
NGain_Score	Kelas Eksperimen	.944	36	.068
	Kelas Kontrol	.951	36	.115

Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa nilai signifikan nilai skor N-Gain pada kelas eksperimen adalah 0,068 dan pada kelas kontrol adalah 0,115. nilai signifikan kelas eksperimen lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak. Sedangkan nilai signifikan kelas kontrol lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima. Maka dari itu, analisis data dilanjutkan dengan uji perbedaan dua rata-rata yaitu dengan menggunakan uji statistik non-parametrik uji *MannWhitney* tanpa menguji homogenitas karena ada salah satu kelas tidak berdistribusi normal.

Uji Mann-Whitney Data N-Gain

Setelah mengetahui bahwa sampel dari populasi tidak berdistribusi normal, langkah selanjutnya melakukan uji non parametrik menggunakan uji statistik *Mann-Whitney* dengan bantuan *software SPSS versi 27.0 for windows* dengan taraf signifikan 0,05. Hal ini dilakukan untuk melihat apakah peningkatan kemampuan

pembelajaran siswa dengan menggunakan teknik permainan watak lebih baik dari pada siswa yang melakukan pembelajaran konvensional.

Tabel 1.10
Hasil Uji Mann-Whitney Data N-Gain
Test Statistics^a

	N-Gain_Score
Mann-Whitney U	467,500
Wilcoxon W	1133,500
Z	-2,039
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

Berdasarkan tabel di atas terlihat Asymp. Sig. (2-tailed) adalah 0,00. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05. Dari kriteria pengambilan keputusan maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti peningkatan pembelajaran drama siswa dengan menggunakan teknik permainan kartu watak lebih efektif dari pada siswa yang melakukan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, rata-rata nilai pretest kelas eksperimen yaitu 77,3 dan kelas kontrol 76,3. Hasil rata-rata tersebut membuktikan bahwa kemampuan pembelajaran drama siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak jauh berbeda.

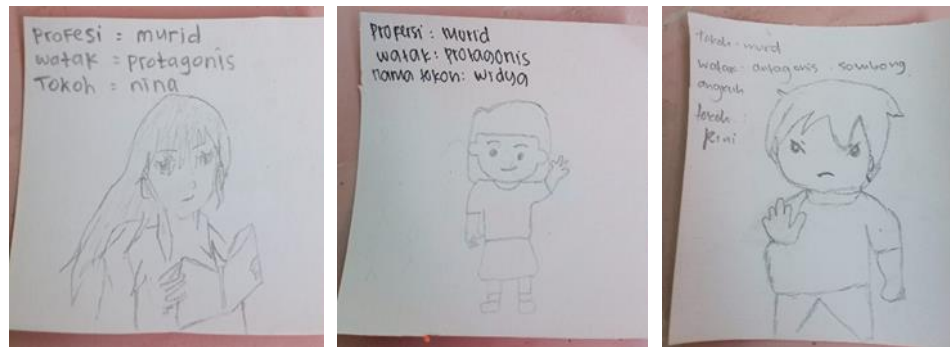
Setelah analisis data pre-test, kemudian dilakukan analisis data post-test. Analisis data posttest dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir pembelajaran drama siswa kelas eksperimen yang dibelajarkan melalui teknik permainan watak dan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil analisis untuk rata-rata nilai posttest, kelas eksperimen bernilai 89,50 dan kelas kontrol bernilai 88,22. Hal itu membuktikan bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol.

Berbanding terbalik dengan kondisi saat *pretest*, kondisi siswa saat *posttest* berlangsung lebih tenang karena materi yang diujikan tersebut sudah mereka pelajari sebelumnya dengan peneliti. Selanjutnya nilai rata-rata *N-gain* kelas eksperimen bernilai 11,33% dan kelas kontrol bernilai 11,12%. Artinya pembelajaran drama dengan menggunakan teknik permainan watak berada di taraf cukup efektif dari pada kelas kontrol yang hanya menggunakan pembelajaran konvensional dan berada di taraf tidak efektif dengan nilai 11,12%.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan teknik permainan watak cukup efektif digunakan dalam pembelajaran drama pada siswa kelas XI SMAN 1 Jatisari dibandingkan dengan hanya menggunakan pembelajaran konvensional.

Ada beberapa hasil kartu watak buatan siswa yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Hasil kartu buatan siswa

Teknik permainan kartu watak merupakan kartu berbentuk persegi panjang yang berisi profesi, watak, nama tokoh dan gambar tokoh yang akan dipentaskan. Kartu watak merupakan teknik pembelajaran yang efektif dalam kegiatan belajar mengajar. Tampilannya yang sederhana memudahkan guru untuk mengakses materi dan menggunakannya secara kompeten.

Dalam menggunakan kartu watak ini memiliki beberapa kelebihan Arif. S. Sadiman (2009:29) menyoroti beberapa keunggulan kartu watak, yaitu: 1) bersifat konkrit, (2) Gambar dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, (3) Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kasat mata kita. Pembelajaran drama menggunakan dukungan kartu watak, yaitu pembelajaran yang mengetahui pengetahuan siapa cara yang paling tepat dan singkat. Guru harus memperhatikan fakta bahwa di antara siswa ada perbedaan individu, sehingga mereka membutuhkan layanan yang berbeda. Jika siswa dianggap mengalami kemajuan yang sama, maka materi pelajaran yang diberikan akan sama dengan yang sebenarnya. (Dina Indiana, 2011:69) juga menjelaskan kelebihan kartu watak yaitu (1) Mudah dibawa kemana-mana, (2) Nyaman dalam pembuatan dan penggunaannya, sehingga siswa dapat belajar dengan baik dengan kemudahan ini. 3) Mudah diingat karena kartu watak ini memiliki gambar yang menarik. 4) Menyenangkan sebagai sarana belajar dan dapat digunakan dalam permainan. Kemp dan Dayton (Dina Indriana, 2011:48) menjelaskan kartu watak dalam pembelajaran drama memiliki kelebihan, antara lain (1) penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih sesuai standar. (2) Pembelajaran menjadi lebih menarik. (3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif. (4) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan. (5) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran dan proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

Adanya materi drama dalam bahasa Indonesia bukan bermaksud untuk menjadikan siswa sebagai aktor maupun aktris, melainkan mengajak mereka untuk mengenal drama sebagai salah satu bentuk karya sastra. Kalaupun menjadi seorang aktor ataupun aktris, merupakan perkembangan selanjutnya yang diperoleh siswa sebagai hasil pengembangan bakat dan minatnya.

KESIMPULAN

Melalui perolehan analisa serta penjabaran yang telah dijelaskan, maka hasil penelitian menyimpulkan jika penggunaan teknik permainan watak pada pembelajaran drama positif daripada belajar konvensional karena menunjukkan adanya perbedaan dalam meningkatkan kemampuan drama. Karena murid aktif

serta termotivasi guna belajar, melainkan siswa dapat memperoleh prestasi yang baik karena lebih menguasai materi pembelajaran drama yang diterapkan, dalam proses belajar mengajar siswa saling menghormati asumsi individu lainnya serta berkolaborasi.

Hal ini dibuktikan dari perolehan kisaran *posttest* kelas eksperimen pada kisaran skor 89,50 diatas kelas kontrol yang hanya mendapatkan skor rata-rata 88,22. Selanjutnya Uji perbandingan dua kisaran *MannWhitney* melihatkan jika kedua kelas ada perbandingan signifikan. Hasil dari *MannWhitney* melihatkan jika signifikansinya $0,00 < 0,05$ kemudian diperkuat lagi dengan menggunakan indeks gain yang sudah ternormalisasi guna mengamati besaran persentase kenaikan kemampuan drama murid yang memakai teknik permainan watak secara belajar konvensional. Melalui perolehan *Ngain* didapatkan kisaran skor eksperimen ialah 11,33 serta kisaran kontrol ialah 11,12. Keduanya memiliki peningkatan yang sedang, guna mengamati perbandingan yang signifikan sehingga dilaksanakan pengujian perbandingan skor *Ngain* dan mendapatkan hasil $0,00 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak, yang berarti kenaikan keahlian drama murid menggunakan teknik permainan watak optimal pada murid yang melakukan belajar konvensional. Simpulanya jika pemakaian teknik permainan watak dapat meningkatkan kemampuan serta motivasi guna belajar drama dikelas XI di SMAN 1 Jatisari.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, N., Rasyid, H. R. E., & Aswadi, A. (2019). PENGARUH METODE ROLE PLAYING TERHADAP PEMBELAJARAN DRAMA. *Cakrawala Indonesia*, 4(2), 20–23.
- Dim, H. (2011). *Badingkrut: Di antara Tiga Jalan Teater*. Jakarta: Direktorat Seni Pertunjukan, Dirjen Nilai Budaya, Seni dan Film, Kemenbudpar RI.
- Hapsari, Yunita. 2011. Peningkatan Kemampuan Bermain Peran Menggunakan Teknik Jigsaw dan Media VCD Drama Pada Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 01 Kangkung Kabupaten Kendal Tahun Ajaran 2010/2011. *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Hardi, M. (2022, July 13). *Diksi : Pengertian, Jenis, Fungsi, dan Ciri-cirinya*. Gramedia Literasi. (diakses pada tanggal 27 februari 2023)
- Henry Guntur Tarigan. (1985). *Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.
- Henry Guntur Tarigan. (1981). *Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.
- Hubenka, L. J., & Garcia, R. (1973). *The Design of Drama: An Introduction*. New York: David Company, Inc.
- Mulyatiningsih, & Endang. (2011). *Metode Penelitian Terapan bidang pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta. (Original work published 2011)
- Muri, A. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Prenada Media.
- Nasional, Departemen Pendidikan. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Novianti, Linda. 2012. Peningkatan Keterampilan Bermain Drama Melalui Teknik Pembelajaran Rotating Roles Pada Siswa Kelas VIII D SMPN 2 Sentolo Kulon Progo. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

- Nurgiyantoro, B. (2018). *Penilaian Otentik dalam pembelajaran bahasa*. Yogyakarta: UGM Press.
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. BPFE Yogyakarta.
- Nurgiyantoro, B. (2017). *Penilaian pembelajaran bahasa berbasis kompetensi*. BPFE Yogyakarta.
- Parasanti, Indah. 2012. Pembelajaran Drama dengan Penggunaan Teknik Permainan Teknik Permainan Kartu Watak Pada Siswa Kelas X Jurusan Pemasaran Di SMK Nusantara Legoso - Ciputat Tangerang. *Skripsi*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Prof. Dr. Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. (Original work published 2014)
- Riyanto, Y. (2010). *Paradigma Baru Pembelajaran: Sebagai Referensi Bagi Guru/ Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta: Kencana.
- Rosidi, A. (1988). *Kapankah Kesusasteraan Indonesia Lahir*. Jakarta: CV Haji Masagung.
- Sandi, N. V. (2018). Penerapan Model Project Based Learning Melalui Pembelajaran Drama Dalam Mengembangkan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*, 3(1).
- Sekarningsih, F., & Rohayani, H. (2006). *Pendidikan Seni Tari dan Drama*. Bandung: UPI Press.
- Semi, M. A. (1983). *Anatomi*. Yogyakarta: Angkasa Raya.
- Siadari, C. (2023, February 27). *Pengertian Intonasi Menurut Para Ahli*. Kumpulan Pengertian. (diakses pada tanggal 27 februari 2023)
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. (Original work published 2006)
- Tjokroatmojo, dkk. (1985). *Pendidikan Seni Drama (suatu pengantar)*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Wajdi, F. (2017). IMPLEMENTASI PROJECT BASED LEARNING (PBL) DAN PENILAIAN AUTENTIK DALAM PEMBELAJARAN DRAMA INDONESIA. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 17(1), 86.
- Zoest, A. V. (1991). *Fiksi dan Nonfiksi dalam Kajian Semiotik*. Jakarta: Intermasa.