

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa memegang peran penting bagi kehidupan manusia. Dalam kehidupan sehari-hari, manusia menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi untuk bertukar pendapat, berbagi pengalaman dan berinteraksi dengan orang yang lain. Selain sebagai alat komunikasi antar anggota masyarakat, bahasa juga sangat berperan penting dalam dunia pendidikan yaitu pada saat menyampaikan materi kepada peserta didik di sekolah.

Dalam penyampaian materi bahasa Indonesia, guru bahasa Indonesia harus menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Sesuatu yang diajarkan oleh guru terbiasa baik akan membuahkan hasil yang baik pula bagi peserta didik dalam pembelajaran berbahasa. Pembelajaran berbahasa sendiri terdiri dari empat keterampilan, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis.

Keterampilan menulis merupakan salah satu bagian dari empat keterampilan berbahasa dalam pembelajaran berbahasa. Keterampilan menulis merupakan hal yang tidak bisa terpisahkan dalam seluruh proses belajar siswa di sekolah. Selama menuntut ilmu di sekolah, siswa sering diajarkan dan diberikan tugas untuk menulis dan diharapkan mempunyai wawasan yang lebih luas dan mendalam, sebab bermanfaat bagi peningkatan aspek intelektual dan mempunyai peran penting dalam kehidupan.

Nurudin (2010: 19 – 27) menyatakan,

“Menulis bermanfaat untuk (1) sarana mengungkapkan diri, bahwa dengan menulis bisa mengungkapkan perasaan hati; (2) sarana pemahaman, menulis sebenarnya menancapkan pemahaman kuat dalam otak penulis; (3) membantu mengembangkan kepuasan pribadi, kebanggaan, perasaan harga diri; (4) meningkatkan kesadaran dan penyerapan terhadap lingkungan; (5) keterlibatan secara bersemangat dan bukannya penerimaan yang pasrah; (6) mengembangkan suatu pemahaman tentang dan kemampuan menggunakan bahasa”.

Terkait hal keterampilan menulis dalam kegiatan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di sekolah, tidak bisa terlepas dari standar kompetensi yang tertuang dalam kurikulum. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan, di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dijelaskan bahwa Standar Isi pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, secara lisan dan tulis serta dapat menumbuhkan apresiasi terhadap karya sastra, khususnya menulis naskah drama yang terdapat dalam Standar Kompetensi ke-16 Sekolah Menengah Pertama kelas IX. Pada materi ini siswa tidak hanya mengetahui teori drama dan menulis naskah drama, tetapi juga berlatih membuat naskah drama berdasarkan peristiwa nyata. Melalui pembelajaran tersebut, diharapkan siswa mampu menulis naskah drama dengan baik dan dapat mengembangkan kepribadian dan kreativitas. Mereka dapat mengembangkan kepribadian dengan cara mengungkapkan pengalaman dan pemaknaan tentang kehidupan dalam hal pengembangan kreativitas dapat dilakukan dengan cara menuangkan segala ide, gagasan, pemikiran, dan imajinasi yang ada dalam pikirannya ke dalam bentuk tulisan.

Menulis naskah drama sebagai salah satu bagian dari apresiasi sastra yang terdapat dalam pembelajaran bahasa. Menulis naskah drama bukan hanya menulis rapi, melainkan penulisannya juga harus sesuai dengan kaidah penulisan naskah drama. Menulis naskah drama yang sesuai dengan kaidah penulisan naskah drama dapat dijadikan sebagai bentuk penyesuaian awal agar mereka dapat menulis naskah drama dengan baik. Oleh karena itu, menulis naskah drama sebagai salah satu keterampilan bersastra perlu mendapat perhatian yang serius.

Terlepas dari tujuan di atas, kegiatan pembelajaran menulis naskah drama masih menghadapi banyak kendala. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sei Bingai, diperoleh keterangan bahwa kegiatan pembelajaran menulis naskah drama kelas IX masih mengalami kendala. Kendala yang dihadapi berasal dari faktor siswa dan guru. Dari faktor siswa, diketahui bahwa siswa kesulitan dalam menentukan tema yang akan mereka kembangkan menjadi naskah drama. Selain itu, siswa merasa kesulitan dalam menentukan alur cerita yang akan mereka susun dan mereka kembangkan menjadi dialog dalam naskah drama. Hal tersebut disebabkan dari awal penentuan tema yang sudah membuat siswa langsung merasa kesulitan sehingga siswa kurang mampu mengembangkan alur cerita dalam naskah drama tersebut. Faktor lainnya, siswa juga kesulitan dalam memulai tulisan, ide macet di tengah jalan, serta sulit membangun konflik.

Siswa juga beranggapan bahwa menulis naskah drama merupakan kegiatan yang sulit, menjenuhkan, dan hanya orang-orang hebat yang dapat

menulis naskah drama. Kesulitan tersebut tidak dijadikan tantangan bagi siswa untuk memahami dan menguasai pembelajaran menulis naskah drama, tetapi menjadikan mereka tidak termotivasi mengikuti pembelajaran menulis naskah drama. Hal ini tentu berpengaruh pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran yaitu siswa mampu menulis naskah drama dengan baik.

Dari faktor guru, caramengajar guru yang masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah. Guru belum menggunakan metode yang saat ini sudah berkembang. Hal ini dikarenakan pengetahuan guru tentang metode pembelajaran yang masih kurang. Penggunaan metode pembelajaran konvensional membuat suasana pembelajaran apresiasi sastra, khususnya dalam menulis naskah drama terkesan monoton dan membosankan.

Penilaian terhadap kemampuan menulis naskah drama telah dilakukan oleh Guru bahasa Indonesia sebelum peneliti mengadakan observasi yakni di kelas VIII pada Standar Kompetensi ke-8 Tahun Pembelajaran 2016/2017, yang berisi kutipan sebagai berikut, “Mengungkapkan pikiran dan perasaan melalui kegiatan menulis kreatif naskah drama”. Penulis meminta hasil nilai siswa tersebut dari guru.

Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa keterampilan menulis naskah drama siswa masih ada yang berada di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal Standar Kompetensi (KKM SK), nilai KKM SK ke-8 bahasa Indonesia kelas VIII SMP Negeri 1 Sei Bingai Tahun Pembelajaran 2016/2017 adalah sebesar 74. Sekitar sebanyak 40% siswa mendapat nilai di bawah KKM SK atau di bawah nilai 74 dalam menulis naskah drama,

khususnya pada kelas VIII-2 hingga kelas VIII-6 yang sekarang telah duduk di bangku kelas IX.

Sebelumnya, kondisi yang tidak jauh berbeda juga pernah diteliti. Siswa masih ada yang berada di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal Standar Kompetensi (KKM SK) dalam menulis naskah drama. Kendala yang dihadapi juga berasal dari faktor siswa dan guru dengan permasalahan yang sama. Siswa kurang termotivasi karena guru juga menerapkan metode konvensional yaitu metode ceramah. Kenyataan ini didukung oleh penelitian yang pernah dilakukan oleh Mawaddah Khairiani dalam skripsinya dengan judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran Kreatif Produktif Terhadap Kemampuan Menulis Naskah Drama Kelas VIII SMP Negeri 1 Bandar Masilam Tahun Pembelajaran 2011/2012”. Dalam penelitian tersebut terlihat bahwa kemampuan siswa dalam menulis naskah drama tergolong cukup. Hal ini terlihat dari nilai rata-ratanya yaitu 7,2. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis naskah drama perlu diadakan peningkatan.

Melihat kenyataan tersebut, sebagai motivator dan fasilitator, guru harus berusaha untuk menarik minat siswa agar lebih tertarik dan bersemangat dalam pembelajaran. Seperti yang diungkapkan Subyantoro (2009:34) menyatakan,

“Dalam proses belajar mengajar guru berperan sebagai fasilitator yang membantu anak didik mengembangkan keterampilan berbahasanya. Anak didik merupakan subjek utama, tidak hanya sebagai objek belaka. Karena itu, ciri-ciri dan kebutuhan anak didik harus dipertimbangkan dalam segala keputusan yang terkait dengan pengajaran. Bahan pelajaran dan kegiatan pembelajaran dapat menjadi lebih bermakna bagi anak didik jika berhubungan dengan kebutuhan anak didik yang berkaitan dengan pengalaman dan minat anak didik

karena pengalaman dan minat anak didik dalam lingkungan harus dijadikan pertimbangan dalam pengambilan keputusan pengajaran dan pembelajaran untuk membuat pelajaran lebih bermakna bagi anak didik”.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan oleh guru yaitu peran guru dalam merancang pembelajaran yang bisa memudahkan siswa mencapai kompetensi yang diinginkan, salah satunya yaitu dengan menyediakan model pembelajaran yang sesuai untuk menulis naskah drama. Hamalik (2003:28), “Bila siswa kurang berminat pada pelajaran maka salah satu penyebabnya adalah masalah model pembelajaran yang digunakan guru mungkin tidak sesuai dengan materi”. Jadi, masalah model sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, guru sebagai pendidik harus selalu memilih model pembelajaran yang tepat dan dipandang lebih efektif daripada model-model lainnya pada kondisi tertentu sehingga kecakapan dan pengetahuan yang diberikan oleh guru itu benar-benar menjadi milik murid, sebab beberapa faktor pendukung tercapainya kegiatan pembelajaran yang baik adalah penggunaan model pembelajaran yang tepat dan kompetensi dari seorang guru. Sebagai fasilitator, guru dituntut untuk kreatif dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran menjadi menarik dan materi yang diajarkan dimengerti oleh siswa dengan menyediakan model pembelajaran yang tepat. Jika semakin tepat modelnya, diharapkan semakin efektif pula pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Metode pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional dalam menulis naskah drama yang cenderung monoton membuat siswa tidak berminat sehingga tidak dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran menulis naskah drama. Oleh karena itu, peneliti mencoba

melihat apakah siswa mampu menulis naskah drama dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing*. Pemilihan model ini diperkirakan akan mampu mengatasi permasalahan tersebut. Menurut Lie (2010), “Model ini termasuk ke dalam teknik diskusi kelompok dengan menempatkan siswa dalam tim campuran (heterogen) berdasarkan prestasi, jenis kelamin, dan suku”. Hal ini sangat memungkinkan siswa untuk belajar menulis naskah drama secara berkelompok dengan memanfaatkan potensi interaksi dan kerja sama antarsiswa sehingga menghasilkan kegiatan pembelajaran menjadi tidak monoton lagi dan diharapkan dapat memacu motivasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul, “**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* Dalam Menulis Naskah Drama oleh Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Sei Bingai Tahun Pembelajaran 2017/2018**”.

B. Identifikasi Masalah

Pembelajaran menulis naskah drama merupakan salah satu keterampilan menulis yang digunakan untuk membentuk karakter siswa, meningkatkan kemampuan berkomunikasi, dan juga meningkatkan kemampuan siswa dalam berimajinasi dan menuangkan gagasan serta berkeaktifitas. Namun, hal itu tidak sesuai dengan harapan karena pembelajaran menulis naskah drama kurang mendapat respon positif dan

kurang diminati siswa. Permasalahan ini harus segera diatasi agar perilaku negatif dalam merespon pembelajaran menulis naskah drama siswa dapat diatasi dan hasil belajar mereka pun meningkat. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengidentifikasi faktor penghambat dalam pembelajaran menulis naskah drama. Faktor tersebut berasal dari siswa dan guru.

Faktor yang berasal dari siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajar dalam pembelajaran menulis naskah drama, antara lain:

1. siswa merasa tidak berbakat dan menganggap bahwa menulis merupakan kegiatan yang sulit dan hanya orang tertentu yang dapat melakukan,
2. siswa tidak termotivasi terhadap pembelajaran menulis naskah drama,
3. siswa kesulitan dalam menentukan tema, menjalin alur, menentukan *setting*, serta memulai cerita dalam menulis naskah drama,
4. pengetahuan siswa mengenai naskah drama masih rendah sehingga siswa dalam menulis naskah drama tidak memperhatikan kaidah penulisan dengan baik dan benar.

Faktor dari guru yaitu cara mengajar guru yang masih menggunakan metode konvensional. Pembelajaran sepenuhnya menggunakan metode ceramah sehingga terkesan monoton dalam mengajar dan mengakibatkan peserta didik merasa jenuh.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian tersebut, perlu adanya pembatasan masalah agar pembahasan tidak meluas dan tetap terfokus pada kajian yang akan diteliti. Fokus penelitian ini tertuju pada pengaruh penggunaan metode pembelajaran

dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan menulis naskah drama.

Alasan peneliti menggunakan metode pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* ini adalah sebagai berikut. Pertama, metode pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* berbeda dengan metode ceramah (metode pembelajaran konvensional) yang selama ini diterapkan oleh guru, sehingga menghasilkan kegiatan pembelajaran menjadi tidak monoton lagi dan diharapkan dapat memacu motivasi siswa dalam belajar. Kedua, model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* memungkinkan siswa untuk belajar menulis naskah drama secara berkelompok dengan memanfaatkan potensi interaksi dan kerja sama antarsiswa.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan siswa kelas IX SMP Negeri 1 Sei Bingai Tahun Pembelajaran 2017/2018 dalam menulis naskah drama sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing*?
2. Bagaimana kemampuan siswa kelas IX SMP Negeri 1 Sei Bingai Tahun Pembelajaran 2017/2018 dalam menulis naskah drama setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing*?

3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* terhadap kemampuan siswa kelas IX SMP Negeri 1 Sei Bingai TahunPembelajaran 2017/2018 dalam menulis naskah drama?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan hasil belajarsiswa kelas IX SMP Negeri 1 Sei Bingai TahunPembelajaran 2017/2018 terhadap kemampuan menulis naskah dramasebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing*,
2. mendeskripsikan hasil belajar siswa kelas IX SMP Negeri 1 Sei Bingai TahunPembelajaran 2017/2018 terhadap kemampuan menulis naskah drama setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing*,
3. mendeskripsikanpengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* terhadap kemampuan siswa kelas IX SMP Negeri 1 Sei Bingai TahunPembelajaran 2017/2018 dalam menulis naskah drama.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai manfaat teoritis dan praktis. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk memperkaya khasanah ilmu penegetahuan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada aspek menulis naskah drama.

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi siswa, guru, dan peneliti. Manfaat penelitian yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa
 - a. Menumbuhkan minat pada siswa dalam belajar khususnya mengapresiasi karya sastra dalam menulis naskah drama,
 - b. meningkatkan keterampilan menulis naskah drama.
2. Bagi guru
 - a. Solusi dalam mengatasi permasalahan pembelajaran dalam keterampilan menulis naskah drama pada siswa,
 - b. sebagai masukan dalam menggunakan metode pembelajaran.
3. Bagi peneliti
 - a. Mengembangkan wawasan dan pengalaman peneliti,
 - b. mengaplikasikan teori yang telah diperoleh,
 - c. sebagai acuan bagi peneliti lain yang ingin melanjutkan penelitian.

BAB II

KERANGKA TEORETIS, KERANGKA KONSEPTUAL, DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kerangka Teoritis

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer dan lain-lain (Joyce dalam Trianto, 2009). Selanjutnya, Joyce menyatakan bahwa, “Setiap model pembelajaran mengarahkan kita ke dalam tujuan mendesain

pembelajaran untuk membantu siswa sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai”.

Adapun Soekamto, dkk (dalam Nurulwati, 2010) mengemukakan bahwa, “Maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar”.

Berdasarkan definisi tentang model pembelajaran yang dikemukakan para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran berdasarkan teori-teori yang disusun secara sistematis dalam mengorganisasikan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu.

Humaidi (2006: 23) menyatakan bahwa,

Istilah model pembelajaran mempunyai ciri-ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi atau prosedur tertentu. Ciri-ciri khusus tersebut antara lain:

1. Rasional teoritik yang logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar.
3. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
4. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dengan demikian, aktivitas pembelajaran benar-benar merupakan kegiatan yang bertujuan untuk bertata secara sistematis. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Eggen dan Kauchak (2012: 9) bahwa, “Model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar”. Jadi, model pembelajaran adalah sebuah strategi atau prosedur yang mempunyai ciri-ciri khusus atau kerangka yang digunakan sebagai pedoman para pengajar dalam merencanakan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan secara sebarang. Pelaksanaan prosedur model *cooperative learning* dengan benar akan memungkinkan pendidik mengelola kelas dengan lebih efektif.

Roger dan David Johnson (dalam Lie, 2010) mengatakan bahwa, “Tidak semua kerja kelompok bisa dianggap *cooperative learning*. Untuk mencapai hasil yang maksimal, ada lima unsur dalam pembelajaran ini yang harus diterapkan”. Kelima unsur tersebut yaitu:

a. Saling ketergantungan positif

Pembelajaran kooperatif, guru menciptakan suasana yang mendorong agar siswa merasa saling membutuhkan. Hubungan yang saling membutuhkan inilah yang dimaksud dengan saling ketergantungan positif. Saling ketergantungan dapat dicapai melalui: (1) saling ketergantungan mencapai tujuan, (2) saling ketergantungan menyelesaikan tugas, (3) saling ketergantungan bahan atau sumber, (4) saling ketergantungan peran, dan (5) saling ketergantungan hadiah.

b. Tanggung jawab perseorangan

Pembelajaran kooperatif menampilkan wujudnya dalam belajar kelompok. Penilaian ditujukan untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap materi pelajaran secara individual. Hasil penilaian individual selanjutnya disampaikan oleh guru kepada kelompok agar semua anggota kelompok mengetahui siapa anggota kelompok yang memerlukan bantuan dan siapa yang dapat memberikan bantuan. Nilai kelompok didasarkan atas rata-rata hasil belajar semua anggotanya, sehingga tiap anggota kelompok harus memberikan sumbangan demi kemajuan kelompok. Penilaian kelompok yang didasarkan atas rata-rata penguasaan semua anggota kelompok secara individual ini yang dimaksud dengan akuntabilitas individual.

c. Tatap muka

Setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi. Kegiatan interaksi ini akan memberikan para pembelajar untuk membentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota. Inti dari sinergi ini adalah menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan, dan mengisi kekurangan masing-masing. Cara ini juga akan menumbuhkan rasa untuk saling menghargai antarmereka.

d. Komunikasi antaranggota

Keterampilan sosial seperti tenggang rasa, sikap sopan terhadap teman, mengkritik ide dan bukan mengkritik teman, berani mempertahankan pikiran logis, tidak mendominasi orang lain, mandiri dan berbagai sifat lain yang bermanfaat dalam menjalin hubungan antarpribadi (*interpersonal relationship*) tidak hanya diasumsikan, tetapi secara sengaja diajarkan. Siswa yang tidak dapat menjalin hubungan antarpribadi akan memperoleh teguran dari guru dan dari sesama siswa.

e. Evaluasi proses kelompok

Pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan efektif. Waktu evaluasi ini tidak perlu diadakan setiap kali ada kerja kelompok, tetapi bisa diadakan selang beberapa waktu setelah beberapa kali siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran kooperatif.

3. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya-tidaknya tiga tujuan pembelajaran penting yang dirangkum oleh Ibrahim, dkk (dalam Suprijono, 2010) yaitu:

a. Hasil belajar akademik

Belajar kooperatif selain mencakup beragam tujuan sosial juga memiliki tujuan untuk memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas akademis penting lainnya. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan nilai siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar. Pembelajaran kooperatif juga dapat memberi keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

b. Penerimaan terhadap perbedaan individu

Tujuan lain model pembelajaran kooperatif adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai satu sama lain.

c. Pengembangan keterampilan sosial

Tujuan penting ketiga pembelajaran kooperatif adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan-keterampilan sosial penting dimiliki oleh siswa, sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam keterampilan sosial.

4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing*

Role Playing atau bermain peran (Wahab, 2012:109) adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan dihadapi karena semakin besarnya jumlah penduduk, atau menggambarkan keadaan imajiner yang dapat terjadi dimana dan kapan saja. Peranan adalah merupakan serangkaian perasaan, kata-kata, dan tindakan-tindakan terpolakan dan unik yang telah merupakan kebiasaan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain, termasuk berhubungan dengan situasi dan benda-benda. Menurut Uno (dalam Asmawiyah, 2013:10) model ini dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam situasi permasalahan kehidupan nyata. Bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan perasaan yang dimiliki. Penerapan bermain peran dalam pembelajaran akan menimbulkan adanya proses psikologis yang melibatkan

sikap, nilai, dan keyakinan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.

5. Manfaat dan Tujuan Model *Role Playing*

Sebagai salah satu bentuk strategi mengajar dalam Bahasa Indonesia, *Role Playing* memiliki beberapa tujuan dan manfaat seperti misalnya yang dikemukakan oleh Shaftel dan Shaftel (dalam Wahab, 2012:109) bahwa model *Role Playing* mempunyai berbagai fungsi namun ada dua fungsi utamanya adalah “*education for citizen*” dan “*group counseling*” yang dilakukan oleh guru kelas. Clark (dalam Wahab, 2012: 110) mengemukakan beberapa tujuan penggunaan model bermain peran diantaranya adalah:

- a. Untuk memotivasi,
- b. untuk membuat situasi historis atau kontemporer yang jelas dimana ada konflik emosi, sudut pandang yang berbeda, masalah yang disebabkan oleh perbedaan ras, usia, agama, kebangsaan, atau latar belakang etnis dan lain-lain, dengan demikian hal ini akan:
 1. Membuat siswa sadar akan perbedaan sudut pandang dan konsekuensinya,
 2. membantu siswa menyadari sikap dan perasaan orang-orang yang terlibat dalam situasi dan peka dengan perasaan orang lain, dan
 3. mengembangkan konsep yang lebih jelas.
- c. untuk mengubah sikap,
- d. untuk mengajarkan nilai-nilai,

- e. untuk mengajarkan konten yang berkaitan dengan hubungan manusia,
- f. untuk mengembangkan keterampilan kewarganegaraan dengan menunjukkan berhasil tidaknya model yang digunakan untuk memecahkan masalah antarkelompok dan masalah interpersonal, dengan memberikan latihan dalam mengambil peran kehidupan nyata, dan dengan berlatih proses demokrasi.

Selain itu proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupanperilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk:

1. Menggali perasaannya,
2. memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap nilai,sikap, dan persepsinya,
3. mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan
4. mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

Hal ini akan bermanfaat bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak karena ia akan mendapatkan diri dalam suatu situasi dimana begitu banyak peran yang terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja, dan lain-lain (Uno, 2011:26).

6. Langkah-langkah Pembelajaran Tipe *Role Playing*

Keberhasilan model pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran dan persepsi siswa tentang peran yang

dimainkan terhadap situasi yang nyata. Guru harus mampu mengarahkan dan membimbing siswa agar tujuan pembelajaran yang diharapkan melalui penerapan model *Role Playing* tercapai.

Menurut Uno (2011:26-27) penerapan model bermain peran dapat berjalan baik dengan memperhatikan langkah-langkah berikut ini:

1. Pemanasan,
2. memilih pemain,
3. menyiapkan pengamat,
4. menata panggung,
5. memainkan peran,
6. diskusi dan evaluasi,
7. memainkan peran ulang,
8. diskusi dan evaluasi kedua,
9. berbagi pengalaman dan kesimpulan.

7. Kelebihan dan Kekurangan Model *Role Playing*

Sebagaimana dengan model-model yang lain, penerapan model *Role Playing* juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Pada dasarnya semua model tidak ada yang sempurna, model-model tersebut saling melengkapi satu sama lain. Penerapan model di dalam pembelajaran dapat dikolaborasikan, tetapi tergantung dari karakteristik materi pokok pelajaran yang diajarkan kepada siswa. Berikut akan dijelaskan kelebihan dan kelemahan model *Role Playing*:

- 1) Kelebihan

Menurut Roestiyah (1998:22) model *Role Playing* mempunyai beberapa kelebihan, yaitu:

- a. Menyenangkan siswa,
- b. menggalakkan guru untuk mengembangkan kreativitas siswa,
- c. memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan lingkungan sebenarnya,
- d. mengurangi hal-hal yang verbalistik atau abstrak,
- e. tidak memerlukan pengajaran yang pelik dan mendalam,
- f. menimbulkan semacam interaksi antarsiswa yang memberi kemungkinan timbulnya keutuhan dan rasa gotong-royong serta kekeluargaan yang sehat,
- g. menimbulkan respon positif dari siswa yang lamban atau kurang cakap,
- h. menimbulkan cara berpikir yang kritis.

2) Kekurangan

Menurut Wahab (2012:111) walaupun model ini memberi banyak keuntungan dalam penggunaannya namun sebagaimana juga model-model mengajar lainnya model ini mengandung beberapa kelemahan diantaranya:

- a. Jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan secara sungguh-sungguh,
- b. bermain peran mungkin tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung,

- c. bermain peran tidak selamanya menuju pada arah yang diharapkan seseorang yang memainkannya, bahkan juga mungkin akan berlawanan dengan apa yang diharapkannya,
- d. sering mengalami kesulitan untuk memainkan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak ditugasi dengan baik (siswa perlu mengenal dengan baik apa yang akan diperankannya),
- e. bermain peran memakan waktu yang banyak,
- f. untuk lancarnya bermain peran, diperlukan kelompok yang sensitif, imajinatif, terbuka, saling mengenal sehingga dapat bekerja sama dengan baik.

3) Cara Mengatasi Kekurangan

Setiap model pembelajaran mempunyai beberapa kekurangan, begitu juga dengan model bermain peran (*Role Playing*). Menurut Asmawiyah (2013:12-13) untuk meminimalisir kekurangan tersebut ada beberapa hal yang dapat dilakukan, sehingga pembelajaran dengan menggunakan model bermain peran dapat berhasil yaitu:

- a. Guru harus mempersiapkan siswa dan memberi pengarahan yang jelas tentang aturan bermain peran,
- b. berikan tema yang menarik dan skenario yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa,
- c. media dalam bermain peran juga diperlukan untuk membangkitkan motivasi siswa,

- d. memberikan waktu kepada siswa untuk membaca skenario dan mempelajari peran yang akan dimainkannya.

8. Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung. Berkomunikasi secara tidak langsung berarti, keberadaan penutur dan mitra tutur tidak bertemu, tidak bersemuka atau yang dimaksud tidak berhadapan-hadapan antara penutur dan mitra tutur. Tarigan (1986: 4) menyatakan, “Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara langsung ataupun tidak tatap muka dengan orang lain”. Senada dengan pendapat Tarigan, Suriamiharja, dkk (1997: 1) menyatakan, “Berbicara dan mendengar (menyimak) merupakan komunikasi secara langsung, sedangkan kegiatan menulis dan membaca merupakan komunikasi tidak langsung”.

Keterampilan menulis merupakan salah satu jenis keterampilan berbahasa yang memiliki beberapa pengertian menurut para ahli. Banyak ahli telah mengemukakan pengertian menulis. Rofi'uddin dan Zuhdi (1999: 159) menyatakan, “Keterampilan menulis merupakan suatu keterampilan menuangkan pikiran, gagasan, pendapat tentang sesuatu, tanggapan terhadap suatu pernyataan keinginan, atau pengungkapan perasaan dengan menggunakan bahasa tulis”. Menurut Tarigan (1986: 3) menyatakan, “Keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak secara tatap muka dengan pihak lain”. Atar Semi (1993: 47), “Keterampilan menulis sebagai tindakan memindahkan pikiran dan perasaan ke dalam bahasa tulis dengan menggunakan lambang-lambang”. Senada dengan pendapat tersebut, menurut Harris (dalam Rofi'uddin dan Zuhdi, 1999: 276) menyatakan, “Keterampilan menulis diartikan sebagai kemampuan menggunakan bahasa untuk

menyatakan ide, pikiran atau perasaan kepada orang lain dengan menggunakan bahasa tulis. Menulis merupakan aktivitas pengekspresian ide, gagasan, pikiran atau perasaan ke dalam lambang-lambang kebahasaan”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat dikemukakan bahwa keterampilan menulis adalah keterampilan menuangkan ide, gagasan, perasaan dalam bentuk bahasa tulis sehingga orang lain yang membaca dapat memahami isi tulisan tersebut dengan baik.

9. Langkah-langkah Menulis

Proses penulisan di dalam kelas sangat terstruktur karena memerlukan pembelajaran yang tertib dan harus melalui proses. Guru merencanakan kegiatan kelas yang tepat dan mendukung pembelajaran keterampilan menulis yang spesifik pada setiap tahap. Seow dalam Komaidi (2008) menyatakan bahwa, “Proses menulis sebagai kegiatan kelas menggabungkan empat tahap dasar menulis, yaitu: perencanaan, penyusunan (menulis), merevisi (*redrafting*) dan mengedit (*editing*) serta ada tiga tahap lain yang diberikan oleh guru kepada siswa, yaitu menanggapi (berbagi), mengevaluasi, dan pascamenulis”. Penahapan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

1) Perencanaan (Pramenulis)

Pramenulis adalah setiap kegiatan di kelas yang mendorong siswa untuk menulis. Pada tahap ini siswa mengumpulkan ide-ide tentatif (belum pasti dan dapat berubah) dan mengumpulkan informasi untuk

menulis. Untuk memberikan pengalaman belajar maka siswa melakukan tahap-tahap berikut ini.

a) *Brainstorming*

Dalam kegiatan ini siswa berkelompok dan saling menuangkan ide-ide tentang topik yang dibahas. Ide yang dituangkan siswa secara spontan sehingga ide-ide tersebut asli atau murni dari siswa.

b) *Clustering*

Pada tahap ini siswa membentuk kata-kata yang terkait dengan stimulus yang diberikan oleh guru. Kata-kata dilingkari dan kemudian dihubungkan dengan garis-garis untuk menunjukkan kelompok jelas. *Clustering* adalah strategi yang sederhana namun kuat. Setelah siswa menuangkan ide-idenya, selanjutnya siswa merangkai kata-kata yang sesuai dengan tema atau ide yang akan ditulis. Misalnya ide siswa tentang pertanian maka siswa menentukan kata-kata yang akan digunakan yang berkaitan seperti panen raya, pascapanen, agrobisnis, hama, dan lain-lain.

c) Menulis Bebas Secara Cepat

Dalam waktu terbatas satu atau dua menit masing-masing siswa secara bebas dan cepat menuliskan kata-kata tunggal dan frasa tentang topik. Batas waktu membuat pikiran para penulis berdetak dan berpikir cepat. Menulis bebas yang cepat dilakukan ketika kelompok *brainstorming* tidak mungkin karena sifat pribadi topik tertentu memerlukan strategi yang berbeda. Kata-kata yang akan digunakan dalam bidang pertanian tersebut kemudian dijadikan frasa untuk membantu siswa dalam

mengembangkan topik tersebut menjadi sebuah karangan atau tulisan. Setelah itu siswa menulis sebisanya dari frasa-frasa yang telah disusun menjadi kalimat-kalimat. Pada tahap ini, siswa belum dituntut tentang organisasi isi, diksi, sistematika tulisan, keruntutan kalimat, dan lain-lain. Pada intinya siswa menulis sebisanya dari kata atau frasa yang telah disusun sebelumnya.

d) Pertanyaan-pertanyaan

Pada tahap ini siswa membuat pertanyaan mengapa, apa, dimana, kapan, dan bagaimana tentang topik. Selain itu, ide untuk menulis dapat diperoleh dari sumber multimedia (misalnya, bahan cetak, video, film), serta dari wawancara langsung, diskusi, survei, dan kuesioner. Siswa akan lebih termotivasi untuk menulis ketika diberi berbagai cara untuk mengumpulkan informasi selama pramenulis. Pada tahap ini siswa harus sudah paham terhadap apa yang akan mereka tulis. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dibuat secara urut agar tulisan yang akan dibuat sistematis dan runtut.

2) *Drafting*

Setelah cukup mengumpulkan ide-ide pada tahap perencanaan usaha pertama dalam menulis, yaitu menyusun *draft* atau kerangka tulisan. Penyusunan *draft* ini untuk memudahkan penulis (siswa) menuangkan ide-idenya yang lebih sistematis sehingga tulisan yang dihasilkan akan lebih mudah dipahami.

3) *Responding*

Menanggapi tulisan siswa baik oleh guru maupun oleh teman memiliki peran sentral dalam keberhasilan pelaksanaan proses penulisan. Tanggapan dapat lisan atau tertulis sebelum mereka melanjutkan untuk merevisi. Kegagalan dalam pembelajaran menulis di sekolah disebabkan karena tahap menanggapi dilakukan di tahap akhir ketika guru secara bersamaan merespon dan mengevaluasi dan bahkan mengedit tulisan siswa, sehingga memberikan kesan tidak ada lagi yang harus dilakukan.

4) *Revising*

Ketika siswa merevisi, mereka meninjau teks-teks mereka berdasarkan umpan balik yang diberikan dalam tahap menanggapi. Mereka menguji kembali apa yang ditulis untuk melihat seberapa efektif mereka telah berkomunikasi (menyampaikan pesan kepada pembaca). Merevisi tidak hanya memeriksa kesalahan bahasa (pengeditan). Hal ini dilakukan untuk meningkatkan isi secara umum dan organisasi gagasan sehingga maksud penulis dapat disampaikan.

5) *Editing*

Pada tahap ini siswa memperbaiki teks atau tulisan mereka saat mereka mempersiapkan *draft* akhir untuk dievaluasi oleh guru. Mereka mengedit karya mereka sendiri atau rekan mereka seperti tata bahasa, ejaan, tanda baca, diksi, struktur kalimat, dan akurasi dari materi tekstual pendukung seperti kutipan, contoh, dan sejenisnya. Tahap ini harus dilakukan dengan

teliti agar kesalahan yang dilakukan dapat diperbaiki sehingga tulisan yang dihasilkan dapat lebih optimal.

6) *Evaluating*

Hubungan penting antara penyusunan dan revisi yaitu menanggapi hal yang sering menjadi perbedaan besar untuk jenis tulisan yang akan diproduksi. Dalam mengevaluasi harus berdasarkan aspek analitis (berdasarkan aspek tertentu dari kemampuan menulis) atau holistik (berdasarkan pada penafsiran efektivitas umum). Agar efektif, kriteria evaluasi harus dibuat dan diketahui siswa sebelumnya. Mereka harus memerhatikan interpretasi keseluruhan tugas, pengembangan relevansi, organisasi ide, format atau tata letak, tata bahasa dan struktur, ejaan dan tanda baca, kesesuaian kosa kata, dan kejelasan komunikasi.

7) *Pascamenulis*

Pascamenulis merupakan kegiatan kelas antara guru dan siswa setelah selesai menulis. Pascamenulis meliputi penerbitan, berbagi, membaca di depan kelas, mengubah tulisan untuk pertunjukan panggung atau menampilkan tulisan pada majalah dinding sekolah atau bahkan pada majalah atau surat kabar. Bagi guru atau siswa yang suka menulis dan tulisannya berhasil diterbitkan adalah suatu kebanggaan.

Berkaitan dengan tahap-tahap proses menulis, Tompkins (dalam Wagiran dan Doyin 2005: 7) menyajikan lima tahap, yaitu: 1) pramenulis; 2) pembuatan draft; 3) merevisi; 4) menyunting; dan 5) berbagi (*sharing*).

Tompkins juga menekankan pada tahap-tahap menulis tidak merupakan kegiatan yang linear. Proses menulis bersifat nonlinear, artinya merupakan putaran berulang.

Langkah pertama adalah tahap pramenulis. Pada tahap ini, pembelajar menulis melakukan kegiatan sebagai berikut: a) menulis topik berdasarkan pengalaman sendiri; b) melakukan kegiatan-kegiatan latihan sebelum menulis; c) mengidentifikasi pembaca tulisan yang akan mereka tulis; d) mengidentifikasi tujuan kegiatan menulis; dan e) memilih bentuk tulisan yang tepat berdasarkan pembaca dan tujuan yang telah mereka tentukan.

Langkah kedua adalah tahap pembuatan draft. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan oleh pembelajar menulis adalah (a) membuat draft kasar, dengan berbekal apa-apa yang telah dipersiapkan pada tahap pramenulis, pembelajar mulai menuliskan gagasan. Pada saat menuliskan gagasan pembelajaran menulis perlu menentukan target waktu yang akan dipergunakan untuk menulis. (b) Lebih menekankan isi daripada tata tulisan, pada tahap penyusunan draft, penulisan lebih ditekankan pada pencurahan gagasan dan kelengkapan isi tulisan. Pengaturan tata tulis dan penggunaan bahasa hendaknya diabaikan kecuali yang muncul secara spontan.

Langkah ketiga adalah tahap merevisi, yang perlu dilakukan oleh pembelajar menulis pada tahap merevisi, yaitu: a) berbagi tulisan dengan teman-teman (kelompok); b) berpartisipasi secara konstruktif dalam diskusi tentang tulisan teman-teman sekelompok atau sekelas; c) mengubah tulisan dengan memperhatikan reaksi komentar baik dari pengajar maupun teman;

dan d) membuat perubahan yang substantif pada draft pertama dan draft berikutnya, sehingga menghasilkan draft akhir.

Langkah keempat adalah tahap menyunting. Pada tahap menyunting ini, hal-hal yang perlu diperhatikan antara lain yaitu: a) membetulkan kesalahan bahasa tulisan sendiri, mulai menggunakan ejaan, pilihan kata penggunaan kalimat, sampai pengembangan paragraf; b) membetulkan kaidah tata tulis yang meliputi kaidah penulisan paragraf, penulisan judul, penomoran, kaidah, kaidah pengutipan, dan kaidah-kaidah lain yang diatur secara teknis; c) mengoreksi dan menata kembali isi tulisan, baik dari segi sistematika, kelogisan, ketajaman pembahasan, kelengkapan isi; dan d) berbagi dengan teman untuk saling memberikan koreksi.

Terakhir dalam proses menulis adalah langkah kelima, yaitu tahap berbagi (*sharing*) atau publikasi. Pada tahap ini, pembelajaran menulis dapat melakukan beberapa hal-hal yaitu a) memublikasikan (memajang) tulisan dalam suatu bentuk tulisan yang sesuai, atau b) berbagi tulisan yang dihasilkan dengan pembaca yang telah mereka tentukan dalam forum diskusi atau seminar.

Berdasarkan uraian pendapat di atas jelas bahwa menulis merupakan suatu proses karena harus melewati tahap-tahap. Dalam pembelajaran menulis siswa dituntut untuk dapat menguasai dari masing-masing tahap menulis agar dapat menulis dengan hasil yang baik. Oleh karena itu, dalam pembelajaran menulis guru juga harus dapat mengarahkan siswa dalam mengerjakan tahap-tahap menulis.

10. Naskah Drama

Dalam suatu pementasan drama terdapat unsur-unsur yang saling mendukung dan merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari keutuhan pementasan drama. Menurut Waluyo (2003), “Unsur-unsur pementasan drama itu antara lain (1) naskah drama, (2) pemain, (3) sutradara, (4) tata rias, (5) tata busana, (6) tata panggung, (7) tata lampu, (8) tata suara, dan (9) penonton”. Adapun dalam penelitian ini mengulas salah satu unsur pementasan drama yaitu naskah drama.

Dasar teks di dalam sebuah naskah drama adalah konflik manusia yang digali dari kehidupan. Penuangan yang berupa bentuk tiruan dari kehidupan itu diberi warna oleh penulisnya. Dunia yang ditampilkan di depan kita (pembaca) bukan dunia primer, tetapi dunia sekunder. Aktualisasi terhadap peristiwa dunia menjadi peristiwa imajiner itu seratus persendiwarnai dan menjadi hak pengarang. Sisi mana yang dominan terlihat dalam lakon ditentukan oleh bagaimana cara penulis lakon memandang kehidupan. Penulis naskah, ada yang menggambarkan sisi baik kehidupan, ada yang menggambarkan sisi buruk, dan ada pula yang ingin berkhotbah lewat lakonnya.

Wiyanto (2002:31-32) menyatakan, “Naskah drama adalah karangan yang berisicerita atau lakon. Dalam naskah tersebut termuat nama-nama tokoh dalam cerita, dialog yang diucapkan para tokoh, dan keadaan panggung yang diperlukan. Bahkan kadang-kadang juga dilengkapi penjelasan tentang tata busana, tata lampu, dan tata suara (musik pengiring)”. Dapat disimpulkan bahwa semua yang mendasari suatu cerita dan harus dikembangkan sedemikian rupa sehingga menghasilkan suatu cerita yang menarik disebut tema”.

Bentuk dan susunan naskah drama berbeda dari naskah cerpen atau novel. Dalam naskah drama penulisan dialog didahului dengan nama tokoh, diikuti tandatitik dua dan tanpa tanda petik. Sebaliknya, dialog dalam cerpen dan novel diutarakan secara langsung dengan menggunakan tanda petik. Selain itu, dalam naskah drama terdapat unsur petunjuk teknis yang berfungsi sebagai petunjuk keadaan/situasi dalam sebuah dialog, seperti perasaan tokoh, suara, musik, waktu, dan sebagainya. Sebaliknya, naskah cerpen atau novel tidak mengandung unsur petunjuk teknis karena pengungkapannya sudah tersirat dalam cerita.

Untuk memudahkan para pemain drama, naskah drama ditulis selengkap-lengkapinya, bukan saja berisi percakapan, melainkan disertai keterangan atau petunjuk, seperti gerakan yang dilakukan pemain, tempat terjadinya peristiwa, benda atau peralatan yang digunakan tiap babak, keadaan panggung setiap babak, dan cara mengucapkan dialog.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa naskah drama adalah suatu cerita yang berisi dialog antara tokoh dengan tokoh lainnya yang dengan disertai keterangan-keterangan tertentu atas apa yang dilakukan oleh masing-masing tokoh dalam cerita tersebut, seperti gerakan yang dilakukan pemain, tempat dan waktu terjadinya peristiwa, benda atau peralatan yang digunakan tiap babak, keadaan panggung, dan sebagainya.

11. Unsur-unsur Naskah Drama

Sebuah naskah drama memiliki beberapa unsur di dalamnya. Unsur-unsur naskah drama yaitu: (a) tema, (b) plot, (c) penokohan atau perwatakan, (d) dialog, (e) latar (*setting*), (f) amanat atau pesan, dan (g) petunjuk teknis. (Waluyo, 2003).

a. Tema

Tema adalah pikiran pokok yang mendasari lakon drama. Pikiran pokok dikembangkan menjadi sedemikian rupa sehingga menjadi cerita yang menarik. Jadi, seorang penulis harus menentukan terlebih dahulu tema yang akan dikembangkan menjadi cerita. Tema sering juga disebut dasar cerita, yakni pokok permasalahan yang mendominasi suatu karya sastra.

Menurut Suharianto (1982:28), “Hakikatnya tema adalah permasalahan yang merupakan titik tolak dari pengarang dalam menyusun sebuah cerita atau karya sastra, sekaligus merupakan permasalahan yang dipecahkan pengarang dengan karyanya”.

Waluyo (2003: 24 – 26) juga memberikan pendapatnya mengenai tema sebagai salah satu unsur di dalam naskah drama dengan mengungkapkan,

“Tema dalam drama merupakan gagasan pokok yang terkandung dalam drama. Tema berhubungan dengan premis dari drama tersebut yang berhubungan pula dengan nada dasar dari sebuah drama dan sudut pandang yang dikemukakan oleh pengarangnya. *Premise* dapat juga disebut sebagai landasan pokok yang menentukan arah tujuan lakon dan merupakan landasan bagi pola konstruksi lakon. *Premise* juga merupakan titik tolak untuk menulis lakon (bagi pengarang) dan pementasan drama (bagi sutradara dan aktor)”.

Dari pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa tema adalah pikiran atau gagasan pokok yang mendasari suatu cerita dan harus dikembangkan sedemikian rupa sehingga menghasilkan suatu cerita yang menarik.

b. Plot atau Alur

Menurut Suharianto (1982:28), “Alur atau plot yakni cara pengarang menjalin kejadian secara beruntun dengan memerhatikan hukum sebab akibat sehingga merupakan kesatuan yang padu, bulat, dan utuh”.

Dijelaskan bahwa plot suatu cerita terdiri atas: (1) pemaparan atau pendahuluan, bagian cerita tempat pengarang mulai melukiskan suatu keadaan yang merupakan awal cerita; (2) pengawatan, bagian yang melukiskan tokoh-tokoh yang terlibat dalam cerita mulai bergerak; (3) penanjakan, bagian cerita yang melukiskan konflik-konflik; (4) puncak atau klimaks, bagian yang melukiskan peristiwa mencapai puncaknya; (5) peleraian, bagian cerita tempat pengarang memberikan pemecahan dari semua peristiwa yang telah terjadi dalam cerita atau bagian-bagian sebelumnya.

Apabila dilihat dari cara penyusunannya sebagai bagian dari alur tersebut, alur atau plot cerita dapat dibedakan menjadi alur lurus, alur sorot balik, dan alur campuran. Disebut alur lurus apabila cerita disusun mulai dari awal diteruskan dengan kejadian-kejadian berikutnya dan berakhir pada pemecahan masalah. Apabila cerita disusun sebaliknya yakni dari bagian akhir dan bergerak ke muka menuju titik awal cerita disebut alur sorot balik. Adapun alur campuran yakni gabungan dari sebagian alur lurus dan sebagian alur sorot

balik, tetapi keduanya dijalin dalam kesatuan yang padu sehingga tidak menimbulkan kesan ada dua buah cerita atau peristiwa yang terpisah, baik waktu maupun tempat kejadian.

Wellek dan Austin Warren (1995) menganggap bahwa semua alur terdiri dari konflik (manusia melawan alam, manusia melawan manusia, dan manusia menghadapi dirinya sendiri). Konflik adalah sesuatu yang dramatik, mengacu pada pertarungan antara dua kekuatan yang seimbang, menyiratkan adanya aksi dan aksi balasan.

Hasanuddin (1996:90) menyatakan,

Alur adalah hubungan antarperistiwa atau sekelompok peristiwa dengan peristiwa lain. Karakteristik alur drama dikategorikan menjadi dua yaitu alur konvensional dan alur nonkonvensional. Alur konvensional yaitu jika suatu awal peristiwa yang disajikan dalam cerita, selalu menjadi penyebab munculnya peristiwa sesudahnya, sedangkan alur nonkonvensional yaitu jika alur yang dibentuk berdasarkan rangkaian peristiwa yang tidak berdasarkan runtutan sebagaimana alur konvensional.

Wiyanto (2002:25) mengungkapkan, “Plot adalah rangkaian peristiwa atau jalan cerita. Plot berkembang secara bertahap, mulai dari konflik yang sederhana, konflik yang kompleks, sampai ada penyelesaian konflik”.

Perkembangan plot drama ada enam tahap, yaitu (1) eksposisi, tahap pengenalan; (2) konflik, tahap dimulainya insiden (kejadian) yang menjadi dasar sebuah drama; (3) komplikasi, tahap insiden berkembang dan menimbulkan konflik-konflik yang semakin banyak dan ruwet; (4) krisis, tahap dimana berbagai konflik sampai pada puncaknya (klimaks); (5)

resolusi, tahap penyelesaian konflik; dan (6) keputusan, tahap semua konflik dan cerita berakhir.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa plot atau alur adalah rangkaian jalannya suatu peristiwa atau kejadian dalam cerita yang berkembang secara bertahap dan runtut dalam enam tahap yaitu eksposisi, konflik, komplikasi, krisis, resolusi, dan keputusan.

c. Penokohan atau Perwatakan

Tokoh dalam drama disebut tokoh rekaan yang berfungsi sebagai pemegang peran watak tokoh. Itulah sebabnya istilah tokoh juga disebut karakter atau watak. Istilah penokohan juga sering disamakan dengan istilah perwatakan atau karakterisasi (bukan karakteristik).

Suhariato (1982:31) menyatakan, “Penokohan atau perwatakan ialah penulisan mengenai tokoh cerita; baik keadaan lahirnya maupun batinnya yang dapat berupapandangan hidup, sikap, keyakinan, adat-istiadat dan sebagainya”.

Ada dua macam cara yang sering digunakan pengarang untuk melukiskan tokoh ceritanya yaitu dengan cara langsung dan cara tidak langsung. Disebut dengan cara langsung apabila pengarang langsung menguraikan atau menggambarkan keadaan tokoh, sedangkan cara tidak langsung apabila pengarang secara tersamar dalam memberitahukan wujud atau keadaan tokoh ceritanya.

Wellek (1995:18) menyatakan, “Penokohan ada dua yaitu penokohan statis dan penokohan dinamis. Penokohan statis menampilkan satu

kecenderungan yang dianggap dominan atau kecenderungan yang paling jelas secara sosial, sedangkan penokohan dinamis membutuhkan ruang dan penekanan dalam perkembangannya”.

Penokohan juga dapat untuk diklasifikasikan menjadi beberapa bagian. Waluyo (2003:16 – 18) mengklasifikasikan tokoh-tokoh dalam drama sebagai berikut.

1. Berdasarkan peranannya terhadap jalan cerita, terdapat beberapa tokoh.

Dalam hal ini penokohan dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Tokoh protagonis yaitu tokoh yang mendukung cerita. Biasanya ada satu atau dua figur tokoh protagonis utama yang dibantu oleh tokoh-tokoh lainnya yang ikut terlibat sebagai pendukung cerita.
 - b. Tokoh antagonis yaitu tokoh penentang cerita. Biasanya ada seorang tokoh utama yang menentang cerita dan beberapa figur pembantu yang ikut menentang cerita.
 - c. Tokoh tritagonis yaitu tokoh pembantu, baik untuk tokoh protagonis maupun tokoh antagonis.
2. Berdasarkan peranannya dalam lakon serta fungsinya, terdapat beberapa tokoh. Dalam hal ini penokohan dapat diklasifikasikan sebagai berikut:
 - a. Tokoh sentral, yaitu tokoh-tokoh yang paling menentukan gerak lakon. Mereka merupakan proses perputaran lakon. Tokoh sentral merupakan biang keladi pertikaian. Dalam hal ini tokoh sentral adalah tokoh protagonis dan tokoh antagonis.

- b. Tokoh utama, yaitu tokoh pendukung atau penentang tokoh sentral. Dapat juga menjadi medium atau perantara tokoh sentral. Dalam hal ini adalah tokoh tritagonis.
- c. Tokoh pembantu, yaitu tokoh-tokoh yang memegang peran pelengkap atau tambahan dalam mata rantai cerita. Kehadiran tokoh pembantu ini menurut kebutuhan cerita saja. Tidak semua lakon menampilkan kehadiran tokoh pembantu.

Watak para tokoh digambarkan dalam tiga dimensi (watak dimensional). Penggambaran itu berdasarkan keadaan fisik, psikis, dan sosial. Umur, jenis kelamin, ciri-ciri tubuh, cacat jasmaniah, ciri khas yang menonjol, suku, bangsa, raut muka, kesukaan, postur tubuh, dan sebagainya adalah termasuk keadaan fisik tokoh. Keadaan psikis tokoh meliputi watak, kegemaran, mentalitas, standar moral, temperamen, ambisi, kompleks psikologis yang dialami, keadaan emosi, dan sebagainya. Untuk keadaan sosial meliputi jabatan, pekerjaan, kelas sosial, ras, agama, ideologi, dan sebagainya.

Menurut Kosasih (2008),

- a. Tokoh gagal atau tokoh badut (*the foil*)
Tokoh ini mempunyai pendirian yang bertentangan dengan tokoh lain. Kehadiran tokoh ini berfungsi untuk menegaskan tokoh lain.
- b. Tokoh idaman (*the type character*)
Tokoh ini berperan sebagai pahlawan dengan karakternya yang gagah, adil, dan terpuji.
- c. Tokoh statis (*the static character*)
Tokoh ini memiliki peran yang tetap sama, tanpa perubahan, mulai dari awal hingga akhir cerita.
- d. Tokoh yang berkembang

Tokoh ini mengalami perkembangan selama cerita berlangsung. Dari beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa penokohan atau perwatakan adalah ciri-ciri jiwa seorang tokoh dalam suatu cerita, baik keadaan lahirnya maupun batinnya yang dapat berupa pandangan hidup, sikap, keyakinan, adat-istiadat dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, penokohan atau perwatakan adalah penulisan mengenai tokoh cerita; baik keadaan lahirnya maupun batinnya.

d. Dialog

Menurut Waluyo (2003:20 – 21), “Ciri khas suatu drama adalah naskah berbentuk cakapan atau dialog. Dalam menyusun dialog, pengarang harus benar-benar memerhatikan pembicaraan tokoh-tokoh dalam kehidupan sehari-hari”.

Ragam bahasa dalam dialog tokoh drama adalah bahasa lisan yang komunikatif dan bukan ragam bahasa tulis. Dialog juga harus bersifat estetis, artinya memiliki keindahan bahasa. Kadang-kadang juga harus dituntut agar bersifat filosofis dan mampu mempengaruhi keindahan. Hal ini disebabkan kenyataan yang ditampilkan di pentas harus lebih indah dari kenyataan yang benar-benar terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Kosasih (2008:12) menyatakan,

“Percakapan dalam drama harus memenuhi dua tuntutan. Pertama, dialog harus turut menunjang gerak laku tokohnya. Dialog digunakan untuk mencerminkan yang telah terjadi sebelum cerita itu, sedang terjadi di luar panggung selama cerita berlangsung, dan dapat mengungkapkan pikiran-pikiran serta perasaan para tokoh yang turut berperan di atas pentas. Kedua, dialog yang diucapkan di atas pentas harus lebih tajam dan tertib daripada ujaran sehari-hari. Tidak ada kata yang harus terbuang begitu saja. Para tokoh harus berbicara dengan

jelas dan tepat sasaran. Dialog itu harus disampaikan secara wajar dan ilmiah”.

Jadi, dialog adalah ciri khas dalam naskah drama berupa percakapan antartokoh yang harus bersifat komunikatif serta menunjang gerak laku tokoh dalam sebuah drama. Dialog juga harus berkembang mengikuti suasana konflik dalam tahap-tahap plot lakon drama.

e. Latar (*Setting*)

Latar yaitu tempat atau waktu terjadinya cerita. Kegunaan latar dalam cerita, biasanya bukan hanya sebagai petunjuk kapan dan dimana cerita terjadi, dapat juga sebagai tempat pengambilan nilai-nilai yang ingin diungkapkan pengarang melalui ceritanya tersebut. (Suharianto 1982:33).

Menurut Hasanuddin (1996:94), “Latar merupakan identitas permasalahan drama sebagai karya fiksi yang secara samar diperlihatkan penokohan dan alur. Jika permasalahan drama sudah diketahui melalui alur atau penokohan, maka latar dan ruang memperjelas suasana, tempat serta waktu peristiwa itu berlaku”.

Waluyo (2003) mengungkapkan bahwa, “Latar terdiri atas latar tempat, latar waktu, dan latar sosial. Latar tempat menunjuk pada tempat atau lokasi terjadinya cerita. Latar waktu menunjuk pada kapan atau bilamana cerita terjadi. Latar sosial menunjuk pada kondisi sosial yang melingkupi terjadinya cerita”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, disimpulkan bahwa latar adalah tempat pengambilan nilai-nilai yang ingin diungkapkan pengarang

dalam ceritanya tersebut dengan menunjuk pada tempat atau lokasi, kapan atau bilamana, dan kondisi sosial yang melingkupi terjadinya cerita untuk memperjelas tempat, waktu, serta suasana peristiwa itu berlaku.

f. Amanat

Amanat adalah pesan moral yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca naskah. Pesan itu tentu saja tidak disampaikan secara langsung, tetapi lewat lakon naskah drama yang ditulisnya. Artinya, pembaca dapat menyimpulkan, pelajaran moral yang diperoleh dari membaca naskah drama itu. Seorang penulis naskah drama, sadar atau tidak sadar pasti menyampaikan amanat dalam naskah dramanya. Amanat bersifat kias, subjektif, dan umum. Setiap orang dapat saja saling berbeda pendapat dalam menafsirkan amanat yang disampaikan pengarang drama.

Wiyanto (2002: 5) menyatakan,

“Amanat berhubungan dengan makna dari suatu karya sastra. Amanat bersifat kias, subjektif, dan umum. Setiap pembaca atau penonton dapat berbeda-beda menafsirkan makna karya itu bagi dirinya, dan semuanya cenderung dibenarkan. Amanat sebuah drama akan lebih mudah dihayati penikmat, jika drama itu dipentaskan. Amanat itu biasanya memberikan manfaat dalam kehidupan secara praktis. Jika meminjam istilah Horace, *dulce et utile*, maka amanat itu menyorot pada masalah *utile* atau manfaat yang dapat dipetik dari karya drama itu”.

Waluyo (2003:28) juga memberikan pendapatnya,

“Amanat disampaikan melalui dua cara. Cara pertama, amanat disampaikan secara tersurat yaitu pesan yang hendak disampaikan oleh penulis ditulis secara langsung di dalam cerita. Cara yang kedua, amanat disampaikan secara tersirat yaitu pesan tidak dituliskan secara langsung di dalam teks melainkan melalui unsur-unsurnya. Pembaca

diharapkan dapat menyimpulkan sendiri pesan yang terkandung di dalam cerita yang dibacanya”.

Dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa amanat adalah pesan moral yang ingin disampaikan pengarang di dalam cerita dengan tujuannya memberikan manfaat kepada pembacanya.

g. Petunjuk Teknis

Petunjuk teknis adalah rambu-rambu yang sengaja dicantumkan oleh seorang penulis naskah drama sebagai penuntun penafsiran bagi siapa saja yang ingin mementaskannya. Petunjuk teknis dalam naskah drama bisa berupa paparan tentang adegan demi adegan, profil tokoh cerita, latar cerita (tempat adegan) tata lampu, tata musik, tata panggung, dan daftar properti yang harus disiapkan.

Waluyo (2003:29) menyatakan,

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

Jadi, petunjuk teknis adalah teks yang memberikan petunjuk teknis tentang tokoh, waktu, suasana pentas, suara, musik, keluar masuknya aktor atau aktris, keras lemahnya dialog, warna suara, perasaan yang mendasari dialog, dan sebagainya.

12. Menulis Naskah Drama

Indra Suherjanto(2014) menyatakan, “Menulis naskah drama merupakan kegiatan proses kreatif. Kreativitas menyangkut tahapan pemikiran imajinatif yaitu merasakan, menghayati, menghayalkan, mengejawantahkan, dan memberi bentuk”.

1) Merasakan

Merasakan adalah bagian terpenting dari panca indera manusia. Segala sensasi dalam diri manusia selalu dengan fase merasakan. Merasakan diartikan sudah melewati proses melihat, mendengar, dan menyerap. Dalam kegiatan ini seorang penulis diajak untuk merasakan sesuatu yang telah dilihat, didengar, dan kemudian diserapnya dijadikan sebagai ide/gagasan dalam karyanya.

2) Menghayati

Menghayati diartikan mendalami atau merasakan betul-betul temuan-temuan yang telah dilakukan pada fase merasakan. Indikator menghayati adalah sampai pada kesadaran pribadi terhadap sensasi yang diperolehnya. Setelah apa yang dirasakan, seorang penulis mulai menghayatinya lebih mendalam untuk dijadikan bahan kajian.

3) Menghayalkan

Menghayalkan adalah fase memunculkan kembali apa yang telah dirasakan, apa yang sebelumnya telah dihayati dalam wujud khayalan dengan harapan memperoleh khayalan-khayalan lain yang baru. Di sini calon penulis

diminta untuk mengembangkan apa yang telah dihayatinya dengan khayalan-khayalan yang tinggi hingga memunculkan sesuatu yang baru dan menarik untuk dituangkan dalam sebuah karangan.

4) Mengejawantahkan

Mengejawantahkan adalah fase mewujudkan dari tiga proses sebelumnya. Fase ini perlu menggunakan filter estetik agar curahan-curahan hasil fase sebelumnya lebih bernilai. Pemikiran seseorang mengenai hal apa yang benar-benar ingin diciptakan.

5) Memberi bentuk

Memberi bentuk adalah fase penguatan pengejawantahan dengan proses alamiah, mengalir, dan menggunakan simbol-simbol serta metafora sehingga dapat menjadi sebuah karya.

Adapun menurut Be Kim No (dalam Waluyo 2003:174) menyatakan, “Penulisan naskah drama merupakan proses yang utuh dan memiliki keseluruhan”. Ada berbagai aspek yang dapat dijadikan dasar dan perlu diperhatikan dalam menulis naskah drama antara lain sebagai berikut.

a. Masalah yang jelas

Masalah yang akan ditulis di dalam sebuah naskah drama harus jelas. Hal ini bertujuan agar pembaca dapat dengan mudah memahami sebuah naskah drama yang dibacanya.

b. Tema dan tujuan yang jelas

Tema atau tujuan drama harus jelas karena tema merupakan gagasan pokok yang terkandung dalam drama. Jika tema jelas dan kuat maka pembaca akan lebih cepat menangkap, dan mudah menafsirkan tema yang dimaksud oleh pengarang.

c. Wataknya cukup meyakinkan

Toko-tokoh yang disebutkan harus memiliki watak yang meyakinkan dan juga harus konsisten dari awal sampai akhir. Watak tokoh protagonis dan antagonis harus memungkinkan keduanya menjalin pertikaian dan berkemungkinan berkembang menjadi klimaks. Kedua tokoh ini harus memiliki watak yang kuat dan memiliki kepentingan yang sama, saling berebut sesuatu, saling bersaing, dan sebagainya.

d. Adanya kejutan yang tepat

Dalam menulis drama, penulis harus meletakkan kejutan yang tepat yang sebelumnya tidak bisa ditebak oleh pembaca.

e. Bertolak dari gagasan murni penulis

Gagasan yang ditulis dalam drama harus berasal dari penulis.

f. Mempergunakan bahasa yang baik

Bahasa yang digunakan dalam menulis naskah drama harus baik dan menarik supaya dapat diterima dan dinikmati oleh pembaca.

Menulis naskah drama pada dasarnya sama dengan mengapresiasi karya sastra lain, namun yang membedakannya yaitu menulis naskah drama harus memerhatikan kaidah-kaidah yang ada.

Hasanudin (1996:74) mengungkapkan,

“Beberapa kaidah yang harus diperhatikan dalam menulis naskah drama sebagai berikut. (a) Prolog (keterangan tanpa penjas yang disampaikan sebelum suatu pertunjukan atau pementasan dimulai) ditulis tanpa nama pemeran, (b) Setiap dialog dalam pergantian peran, nama pelakunya ditulis dengan jelas, (c) Tanda baca ditulis secara tepat, (d) Huruf kapital ditulis sesuai dengan penggunaannya, (e) Petunjuk pementasan (petunjuk teknis) ditulis dalam tanda kurung atau dapatditulis dengan huruf miring, dan (f) Memberi judul pada naskah drama yang sudah ditulis”.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa menulis naskah drama merupakan penciptaan karya sastra yang didasarkan pada konflik kehidupan manusia yakni nilai-nilai yang bermakna di dalam kehidupan dengan cara disajikan dalam bentuk dialog-dialog yang memerhatikan kaidah-kaidah yang ada.

13. Langkah-langkah Menulis Naskah Drama

Sayuti (2003:79-81) menyatakan, “Langkah-langkah menulis naskah dramayaitu (1) preparasi atau persiapan, (2) inkubasi atau pengendapan, (3) iluminasi,dan (4) verifikasi atau tinjauan secara kritis”.

Preparasi atau persiapan yaitu tahap pengumpulan informasi dan data yangdibutuhkan dalam menulis. Pada tahap ini seorang penulis telah menyadariapa yang dia tulis dan bagaimana ia akan menuliskannya,

- 1) Inkubasi atau pengendapan yaitu tahap ketika sebuah gagasan yang munculdisimpan lalu dipikirkannya matang-matang dengan tujuanmenunggu waktu yangtepat untuk dituliskan,
- 2) Iluminasi yaitu tahap dimana penulisan karya (penciptaan) diselesaikan,

- 3) Verifikasi atau tinjauan kritis. Dalam tahap ini, tulisan yang sudah jadi, diperiksa dan dinilai berdasarkan pengetahuan dan apresiasi yang dimiliki.

Nuryatin (2006:40) menyatakan,

“Langkah-langkah dalam menulis naskah drama dapat dibagi menjadi lima bagian”. Berikut penjelasan langkah-langkah dalam menulis naskah drama tersebut.

- 1) Menulis pengalaman pribadi yang mengesankan. Dalam langkah ini penulis diminta menuliskan kembali secara kronologis suatu peristiwa yang pernah dialaminya dan peristiwa itu paling berkesan. Penulisannya secara kronologis ditulis melalui dialog-dialog yang dituturkan oleh tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa yang dialami.
- 2) Membangun dunia yang diinginkan berdasarkan pengalaman pribadi yang paling mengesankan. Dari satu peristiwa yang pernah dialaminya yang sudah ditulis itu kemudian dibangun dunia fiksi yakni dunia baru yang diharapkan atau diangankan terjadi sebagaimana kehendak penulis. Maksudnya apa yang terjadi pada peristiwa nyata itu mungkin tidak sebagaimana yang diharapkan, sehingga perlu dibangun peristiwa ideal dalam bentuk pengembangan dari peristiwa itu. Kesemua peristiwa ideal itu masih terbangun di dalam pemikiran.
- 3) Mengekspresikan dunia yang diinginkan melalui unsur-unsur pembentuk naskah drama. Peristiwa ideal yang telah terbangun di dalam pemikiran yang merupakan pengembangan peristiwa yang mengesankan kemudian

dituangkan dalam bentuk naskah drama melalui unsur-unsur yang terkandung di dalamnya. Dalam proses ini tulisan mengenai peristiwa yang paling mengesankan dapat dijadikan sebagai pedoman atau sebagai pembanding. Maksudnya, dalam penulisan naskah drama, tulisan mengenai pengalaman pribadi digunakan sebagai acuan.

- 4) Mengadakan penyuntingan, yakni dengan jalan mencermati tulisan yang telah tersusun, kemudian mengoreksinya dengan jalan mencoret kata/frasa/kalimat yang tidak penting atau mengganti kata/frasa/kalimat lain yang dirasakan lebih tepat.
- 5) Menuliskan kembali tulisan yang sudah mengalami perbaikan-perbaikan dengan komposisi baru yang dianggap lebih tepat. Hasil proses ini sudah berupa hasil naskah drama. Langkah-langkah tersebutlah yang dapat ditempuh dalam menulis naskah drama.

Komaidi (2008:234) mengungkapkan, “Hal-hal yang harus diperhatikan dalam menulis naskah drama yaitu (1) penciptaan latar, (2) penciptaan tokoh yang hidup, (3) penciptaan konflik, (4) penulisan adegan, dan secara keseluruhan disusun ke dalam sebuah skenario”.

1) Penciptaan latar

Lingkungan fisik tempat penulis drama menempatkan aksi para tokohnya disebut *setting*. Biasanya penulis drama yang sudah berpengalaman seringkali menggunakan suatu lingkungan yang aktual (nyata), yaitu dengan observasi sebagai dasar *setting* drama yang akan dituliskan dengan memodifikasi hasil observasi.

2) Penciptaan tokoh yang hidup

Penulis drama melukiskan tokoh setepat mungkin dalam sebuah drama. Informasi yang dituliskan yaitu (1) nama tokoh, (2) usia tokoh, (3) deskripsi tokoh, dan (4) hubungan tokoh utama dengan tokoh-tokoh lainnya.

3) Penciptaan konflik

Definisi konflik adalah seorang tokoh ingin mencapai tujuan tertentu, tetapi seorang merintangi keberhasilan tokoh tadi. Penulis sebisa mungkin menciptakan konflik yang mempunyai pemecahan yang tidak terduga oleh pembacanya.

4) Penulisan adegan

Sebelum menulis adegan lengkap dengan dialog terlebih dahulu memetakan konflik berupa naratif yang belum ada dialognya dengan menghidupkan tokoh-tokoh tertentu dengan mengembangkan karakternya dan menempatkan tokoh-tokoh pada latar kehidupan mereka serta menemukan situasi-situasi yang bisa menimbulkan konflik, kemudian dituangkan ke dalam skenario dasar berupa adegan maka penulisan naskah drama sudah terselesaikan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, langkah-langkah menulis naskah drama adalah sebuah keputusan dalam memilih dan memerhatikan beberapa penciptaan dalam penulisan serta membutuhkan waktu dan persiapan yang baik dan tepat.

B. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual menyajikan konsep-konsep yang sesuai dengan pembelajaran yang dilaksanakan. Oleh sebab itu, beberapa hal yang bersumber dari kerangka teoritis dijelaskan kembali pada kerangka konseptual ini.

Beberapa pembelajaran menulis di tingkat SMP masih terkesan monoton. Hal ini mengakibatkan keterampilan menulis naskah drama siswa rendah. Pemilihan model yang menarik tentu dapat mengubah kejenuhan menjadi sesuatu yang menyenangkan.

Salah satu keberhasilan siswa dalam menulis naskah drama dipengaruhi oleh model pembelajaran yang diberikan oleh guru. Pengajaran menulis naskah drama sering kali menggunakan model konvensional. Model tersebut kurang efektif, sebab model konvensional kerap membuat beberapa siswa merasa bosan dalam pembelajaran karena penyampaian materi yang monoton. Pembelajaran menjadi tidak menyenangkan bagi siswa. Model yang selama ini, yaitu model konvensional, hanya menempatkan siswa sebagai individu yang mengikuti pembelajaran dengan cara perorangan dan hanya berfokus pada guru (*teacher centered*) dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti menggunakan model pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe *Role Playing*. Perbedaan yang ada pada model ini berbanding terbalik dengan model ceramah (konvensional) yang selama ini diterapkan. Model kooperatif tipe *Role Playing* merupakan suatu pembelajaran kooperatif sebagaimana siswa dalam satu kelas dipecah menjadi beberapa kelompok dengan anggota 4 – 5 orang secara heterogen dan tidak berfokus pada

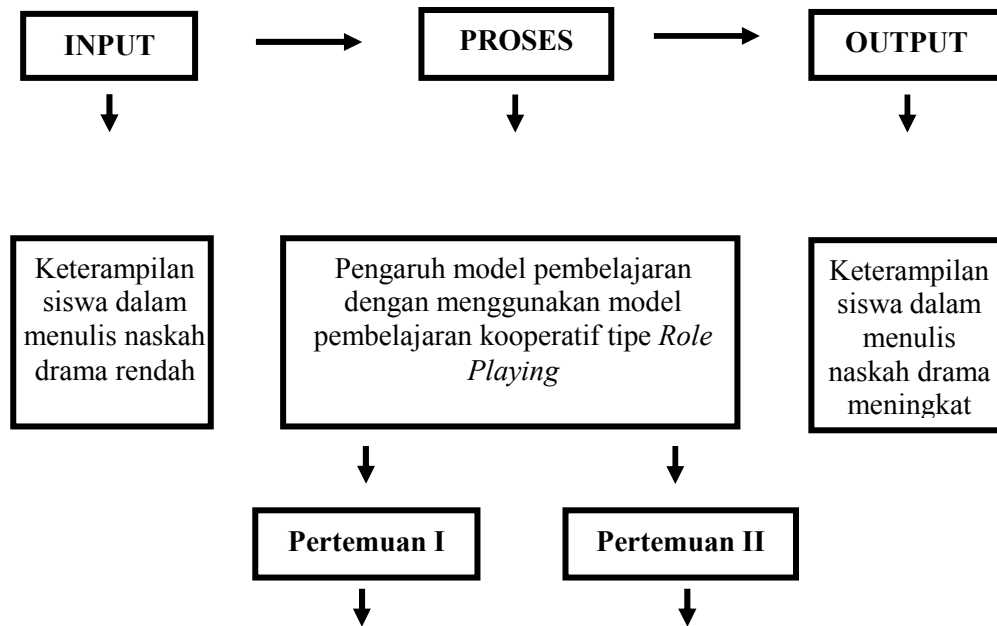
guru (*teacher centered*). Hal ini tentu tidak membuat bosan dalam pembelajaran karena penyampaian materi yang tidak lagi monoton, sehingga model pembelajaran kooperatif dengan model *Role Playing* menarik untuk diterapkan.

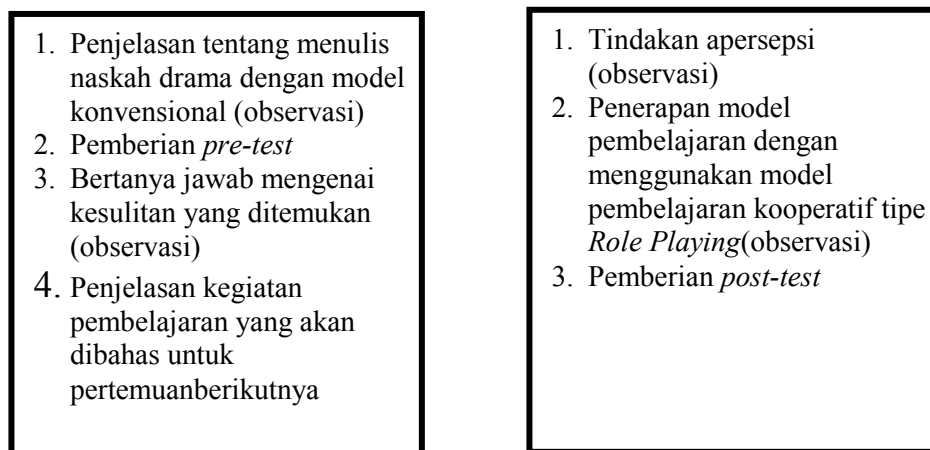
Pembelajaran yang dilakukan terdiri atas dua pertemuan. Pertemuan I ditandaidengan tahap perencanaan kegiatan dan mengobservasi kegiatan dalam kelas yaitu langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan. Pertemuan I terdiri dari alokasi waktu sebanyak 2 x 45 menit. Pada setiap tindakan peneliti melakukan tindakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Tindakan yang dilakukan adalah dengan mengadakan pembelajaran menulis naskah drama tanpa menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan model *Role Playing*. Tahap observasi dilakukan ketika pembelajaran berlangsung. Hasil yang diperoleh kemudian direfleksikan dan dinilai dengan mengadakan *pre-test*.

Pertemuan II ditandaidengan tahap penerapan kegiatan dan mengobservasi kegiatan dalam kelas yaitu langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan. Pertemuan II terdiri dari alokasi waktu sebanyak 3 x 45 menit. Pertemuan II dimulai dengan tahap penerapan untuk memperbaiki dan menyempurnakan pembelajaran pada Pertemuan I. Pada tahap ini, peneliti melakukan tindakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun dengan tindakan yang berbeda dengan Pertemuan I yakni menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan model *Role Playing*. Tahap observasi dilakukan ketika pembelajaran berlangsung. Hasil yang diperoleh kemudian direfleksikan dan dinilai dengan mengadakan *post-test*. Untuk mengetahui

pengaruh keterampilan menulis naskah drama sebelum dan setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan model *Role Playing*, dilakukan perbandingan hasil nilai antara *pre-test* dan *post-test* pada Pertemuan I dan Pertemuan II.

Berikut ini adalah gambardari pola konsep dalam penelitian.





Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, hipotesis yang diajukan adalah adanya pengaruh dalam upaya peningkatan keterampilan menulis naskah drama dan mengetahui perubahan perilaku yang positif dalam hal pembelajaran yang menjadi tidak monoton lagi sehingga diharapkan dapat memacu motivasi dalam belajar pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Sei Bingai jika dalam pembelajarannya menggunakan model pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing*. Sehubungan dengan hal tersebut maka hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : Model pembelajaran kooperatif dengan model *Role Playing* tidak berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam menulis naskah drama.

H_a : Model pembelajaran kooperatif dengan model *Role Playing* berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam menulis naskah drama.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian akan dilakukan di SMP Negeri 1 Sei Bingai.

Adapun pertimbangan peneliti memilih lokasi ini adalah:

1. SMP Negeri 1 Sei Bingai adalah salah satu sekolah yang menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP),
2. keadaan atau situasi sekolah serta jumlah pelajar kelas IX di SMP Negeri 1 Sei Bingai mendukung dalam syarat terciptanya proses pelaksanaan penelitian,
3. belum pernah yang ada melakukan penelitian dengan permasalahan yang sama di SMP Negeri 1 Sei Bingai, dan
4. kesiediaan dari pihak sekolah untuk memberikan izin.

B. Waktu Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, ada baiknya peneliti menentukan waktu agar pelaksanaannya dapat berjalan dengan baik dan lancar. Menentukan waktu penelitian akan sangat membantu karena dengan waktu yang telah ditentukan peneliti dapat mempersiapkan hal-hal yang akan diperlukan dalam penelitian tersebut. Hal tersebut juga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah, apakah penelitian tersebut dapat dilaksanakan sesuai dengan waktu yang ditentukan di sekolah yang menjadi tempat penelitian. Penelitian ini dilakukan pada Semester Genap Tahun Pembelajaran 2017/2018.

karakteristik tertentu mengenai sekumpulan objek yang ingin dipelajari sifat-sifatnya.”

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX SMP Negeri 1 Sei Bingai Tahun Pembelajaran 2016/2017 dengan jumlah sebanyak 212 orang yang terdiri dari enam kelas.

Tabel 3.2 Populasi Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Sei Bingai Tahun Pembelajaran 2017/2018

No	Kelas	Jumlah
1	IX-1	37 Orang
2	IX-2	35 Orang
3	IX-3	35 Orang
4	IX-4	36 Orang
5	IX-5	34 Orang
6	IX-6	35 Orang
Jumlah		212

D. Sampel

Sampel adalah representasi dari keseluruhan populasi yang akan diteliti. Menurut Sugiono (2010: 81) menyatakan bahwa, “Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Sedangkan Arikunto (2010:174) menyatakan, “Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.” Ada beberapa cara yang dilakukan dalam penarikan

sampel, salah satunya adalah purposive sampling. Cara ini merupakan pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan berdasarkan pertimbangan tertentu. (Sugiono, 2010: 124).

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling* dengan kelas IX-2, yang memiliki jumlah siswa sebanyak 35 orang sebagai sampel. Teknik pengambilan sampel yang digunakan peneliti sangat sesuai dengan kondisi yang terjadi di lapangan. Alasan dipilihnya kelas IX-2 sebagai sampel pada penelitian ini adalah karena kelas tersebut mempunyai Standar Kompetensi Menulis Naskah Drama yang tercantum pada SK ke-16 Semester Genap, (wawancara dengan Rita Dolores Silitonga, S.Pd., 23 Juni 2017). Dengan demikian kelas ini memiliki kecocokan waktu untuk melakukan pendalaman materi menulis naskah drama.

Alasan lain dipilihnya kelas tersebut merupakan saran dari guru bahasa Indonesia kelas IX SMP Negeri 1 Sei Bingai karena kelas ini memiliki kekurangan motivasi dalam menulis naskah drama. Mengingat kelas IX-2 merupakan kelas yang memiliki permasalahan yang sama berdasarkan hasil wawancara sebelumnya dengan guru bahasa Indonesia kelas IX. Mereka mengalami kendala dalam menulis naskah drama, terlihat pada keberadaan nilai yang berada di bawah KKM SK dalam menulis naskah drama yang didapat ketika masih duduk di bangku kelas VIII.

E. Metode Penelitian

Metode penelitian memegang peranan yang penting dalam suatu penelitian. Hal ini disebabkan karena semua kegiatan yang akan dilakukan dalam penelitian sangat tergantung pada metode yang dipergunakan. Sugiono (2010:2) menyatakan bahwa, “Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.” Penggunaan metode penelitian yang tepat akan memberikan hasil yang memuaskan dalam pengolahan data, dan pembuktian hipotesis.

Adapun metode yang digunakan di dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan model *one group pre-test and post-test design* yaitu tidak menggunakan kelompok pembanding. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data tentang bagaimana pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap kemampuan menulis naskah drama, sehingga dalam penelitian ini digunakan metode eksperimen. Metode eksperimen yang digunakan bertujuan untuk melihat akibat dari suatu perlakuan.

F. Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah desain eksperimen *one group pre-test and post-test design*. Menurut Sugiono (2010:110), “Metode pembelajaran *One-Group Pre-Test Post-Test Design* merupakan eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding.” Dalam desain ini, teknik pengambilan data dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen (*pre-test*) dan setelah eksperimen (*post-test*). Dalam hal ini

peneliti menggunakan tes menulis naskahdrama sebanyak dua kali yaitu tes awal untuk mengetahui kemampuan menulis naskahdrama sebelum menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dan tes akhir untuk mengetahui kemampuan menulis naskahdramasetelah menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.

Tabel 3.3 Desain Eksperimen One Group *Pre-Test Post-Test Design*

Kelas	<i>Pre-Test</i>	Perlakuan	<i>Post-Test</i>
Eksperimen	X	O	Y

Keterangan:

X = *Pre-test* (tes awal) kemampuan menulis naskahdramasebelum mendapat perlakuan

O = Pemberian perlakuan, menerapkan model pembelajaran *Role Playing*

Y = *Post-test* (tes akhir) kemampuan menulis naskahdramasetelah mendapat perlakuan, menerapkan model pembelajaran *Role Playing*

G. Defenisi Operasional Variabel Penelitian

Dalam penelitian, objek yang menjadi sasaran dan titik perhatian pada penelitian tentu berbeda. Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (penguasaan kosa kata) dan variabel terikat (kemampuan menulis naskahdrama).

Model pembelajaran *Role Playing* yang digunakan dalam penelitian ini merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif dengan langkah menempatkan siswa dalam sebuah kelompok belajar yang beranggotakan 5 orang. Masing-masing kelompok merupakan campuran dari kemampuan akademik yang berbeda sehingga dalam setiap kelompok terdapat siswa yang berprestasi tinggi, sedang, dan rendah atau bila memungkinkan juga terbagi dari jenis kelamin, kelompok ras, atau kelompok sosial lainnya. Model pembelajaran *Role Playing* adalah salah satu model pembelajaran yang berguna untuk menumbuhkan kemampuan kerjasama, kreativitas, berpikir kritis, dan kemampuan untuk membantu teman serta sangat sederhana.

Kemampuan menulis naskah drama dalam penelitian ini adalah hasil dari skor tes yang diperoleh siswa dan juga sekaligus menggambarkan kesanggupan siswa dalam menuangkan pemahamannya ke dalam bentuk tulisan.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan untuk menjangkau data penelitian. Sugiono (2010:305) mengatakan, “Instrumen penelitian merupakan alat validitas dan reliabilitas instrumen dan kualitas pengumpulan data berkenaan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data.” Instrumen penelitian yang digunakan untuk menjangkau data adalah tes hasil belajar dalam menulis naskah drama. Dalam penelitian ini, instrumen penelitian yang digunakan adalah tes tertulis *pre-test* sebelum

mendapatkan perlakuan model pembelajaran *Role Playing* dan tes tertulis *post-test* setelah mendapatkan perlakuan model pembelajaran *Role Playing*.

Menurut Waluyo (2003), “Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menulis naskah drama, dapat dilakukan penilaian pada unsur-unsur naskah drama (tema, plot atau alur, penokohan atau perwatakan, dialog, latar (*setting*), amanat, dan petunjuk teknis)”

Tabel 3.4 Aspek-aspek Penilaian Dalam Kemampuan Menulis Naskah Drama

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1	Tema	Sesuai. Berdasarkan pada pikiran atau gagasan pokok yang mendasari cerita dan dikembangkan sedemikian rupa sehingga menghasilkan cerita yang menarik.	10
		Kurang sesuai. Kurang berdasarkan pada pikiran atau gagasan pokok yang mendasari cerita dan dikembangkan sedemikian rupa sehingga menghasilkan cerita yang menarik.	5 – 9
		Tidak sesuai. Tidak berdasarkan pada pikiran atau gagasan pokok yang mendasari cerita dan dikembangkan sedemikian rupa sehingga menghasilkan cerita yang menarik.	0

2	Plot atau Alur	Sesuai. Berdasarkan pada rangkaian jalannya peristiwa atau kejadian dalam cerita yang berkembang secara bertahap dan runtut dalam enam tahap, yaitu eksposisi, konflik, komplikasi, krisis, resolusi, dan keputusan.	10
		Kurang sesuai. Kurang berdasarkan pada rangkaian jalannya peristiwa atau kejadian dalam cerita yang berkembang secara bertahap dan runtut dalam enam tahap, yaitu eksposisi, konflik, komplikasi, krisis, resolusi, dan keputusan.	5 – 9
		Tidak sesuai. Tidak berdasarkan pada rangkaian jalannya peristiwa atau kejadian dalam cerita yang berkembang secara bertahap dan runtut dalam enam tahap, yaitu eksposisi, konflik, komplikasi, krisis, resolusi, dan keputusan.	0
3	Penokohan atau Perwatakan	Sesuai. Berdasarkan pada mengenai tokoh cerita; baik keadaan lahirnya maupun batinnya.	10
		Kurang sesuai. Kurang berdasarkan pada mengenai tokoh cerita; baik keadaan lahirnya maupun batinnya.	5 – 9
		Tidak sesuai. Tidak berdasarkan pada mengenai tokoh cerita; baik keadaan lahirnya maupun batinnya.	0
4	Dialog	Sesuai. Berdasarkan pada sifat komunikatif serta menunjang gerak laku tokoh dalam sebuah drama.	10

		Kurang sesuai. Kurang berdasarkan pada sifat komunikatif serta menunjang gerak laku tokoh dalam sebuah drama.	5 – 9
		Tidak sesuai. Tidak berdasarkan pada sifat komunikatif serta menunjang gerak laku tokoh dalam sebuah drama.	0
5	Latar (<i>Setting</i>)	Sesuai. Berdasarkan pada bagian dari cerita sebagai tempat pengambilan nilai-nilai yang ingin diungkapkan dalam cerita dengan menunjuk padatempat atau lokasi, kapan atau bilamana, dan kondisi sosial yang melingkupi terjadinya cerita untuk memperjelas tempat, waktu, serta suasana peristiwa itu berlaku.	10
		Kurang sesuai. Kurang berdasarkan pada bagian dari cerita sebagai tempat pengambilan nilai-nilai yang ingin diungkapkan dalam cerita dengan menunjuk padatempat atau lokasi, kapan atau bilamana, dan kondisi sosial yang melingkupi terjadinya cerita untuk memperjelas tempat, waktu, serta suasana peristiwa itu berlaku.	5 – 9
		Tidak sesuai. Tidak berdasarkan pada bagian dari cerita sebagai tempat pengambilan nilai-nilai yang ingin diungkapkan dalam cerita dengan menunjuk padatempat atau lokasi, kapan atau bilamana, dan kondisi sosial yang melingkupi terjadinya cerita untuk memperjelas tempat, waktu, serta suasana peristiwa itu berlaku.	0

6	Amanat	Sesuai. Berdasarkan pada pesan moral yang disampaikan dengan tujuan memberikan manfaat kepada pembacanya.	10
		Kurang sesuai. Kurang berdasarkan pada pesan moral yang disampaikan dengan tujuan memberikan manfaat kepada pembacanya.	5 – 9
		Tidak sesuai. Tidak berdasarkan pada pesan moral yang disampaikan dengan tujuan memberikan manfaat kepada pembacanya.	0
7	Petunjuk Teknis	Sesuai. Berdasarkan pada pengertian teks yang memberikan petunjuk teknis tentang tokoh, waktu, suasana pentas, suara, musik, keluar masuknya aktor atau aktris, keras lemahnya dialog, warna suara, perasaanyang mendasari dialog, dan sebagainya.	10
		Kurang sesuai. Kurang berdasarkan pada pengertian teks yang memberikan petunjuk teknis tentang tokoh, waktu, suasana pentas, suara, musik, keluar masuknya aktor atau aktris, keras lemahnya dialog, warna suara, perasaanyang mendasari dialog, dan sebagainya.	5 – 9
		Tidak sesuai. Tidak berdasarkan pada pengertian teks yang memberikan petunjuk teknis tentang tokoh, waktu, suasana pentas, suara, musik, keluar masuknya aktor atau aktris, keras lemahnya dialog, warna suara, perasaanyang mendasari dialog, dan sebagainya.	0

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 = \dots$$

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap pembelajaran menulis naskah drama digunakan standar skor menurut Sudijono (2009:45). Hal tersebut dapat terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.5 Kategori Penilaian

Skor	Kategori
92 – 100	Sangat Baik
84 – 91	Baik
76 – 83	Cukup
68 – 75	Kurang
0 – 67	Sangat Kurang

I. Jalannya Eksperimen

Langkah-langkah yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6 Jalannya Eksperimen *One Group Pre Test-Post Test Design* dengan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Kemampuan Menulis Naskah Drama

Tahap Belajar	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
Pertemuan I (2 x 45 menit)	(Kegiatan Awal)		10 menit
	1. Memberikan salam kepada siswa 2. Mengabsen siswa 3. Bertanya jawab dengan siswa tentang menulis naskah drama 4. Menjelaskan kompetensi yang akan dicapai	1. Menjawab salam dari guru 2. Menanggapi absen 3. Mengikuti kegiatan tanya jawab dengan guru tentang menulis naskah drama 4. Mendengarkan penjelasan guru mengenai kompetensi yang akan dicapai	
	(Kegiatan Inti)		75 menit
	1. Menugaskan kepada siswa untuk menulis sebuah naskah drama berdasarkan peristiwa nyata yang pernah dialaminya bersama teman.	1. Mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	
	(Kegiatan Akhir)		5 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bertanya jawab dengan siswa mengenai kesulitan yang ditemukan ketika menulis sebuah naskah drama 2. Menjelaskan materi pelajaran yang akan dibahas untuk pertemuan berikutnya kepada siswa 3. Menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada siswa 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bertanya jawab dengan guru mengenai kesulitan yang ditemukan ketika menulis sebuah naskah drama 2. Mendengarkan penjelasan dari guru mengenai materi pelajaran yang akan dibahas untuk pertemuan berikutnya 3. Menjawab salam dari guru 	
Pertemuan II (3 x 45 menit)	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
	(Kegiatan Awal)		20 menit
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan salam kepada siswa 2. Mengabsen siswa 3. Melakukan apersepsi 4. Menjelaskan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjawab salam dari guru 2. Menanggapi absen 3. Bertanya jawab mengenai materi sebelumnya 4. Mendengarkan 	

	<p>langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan</p> <p>5. Menjelaskan kompetensi yang akan dicapai</p>	<p>penjelasan guru</p> <p>5. Mendengarkan penjelasan guru</p>	
(Kegiatan Inti)			105 menit
	<p>1. Membagi siswa ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 5 orang secara heterogen</p> <p>2. Guru mengkaitkan penjelasan permainan drama dengan materi (eksplorasi)</p> <p>3. Guru membagi selebaran yang berisi contoh sebuah naskah drama, langkah-langkah dalam menulis naskah drama, dan pembahasan unsur-unsur intrinsik dalam sebuah naskah drama pada masing-masing kelompok</p>	<p>1. Siswa duduk dalam kelompok kecil yang telah ditentukan oleh guru</p> <p>2. Mendengarkan dan bertanggung jawab atas informasi yang disampaikan oleh guru</p> <p>3. Siswa bersama anggota kelompoknya secara bersama menerima pemberian selebaran yang diberikan oleh guru</p>	

	<p>4. Guru memberikan pengarahannya sebelum permainan drama dimulai</p> <p>5. Siswa bermain drama dengan bergantian secara berkelompok (elaborasi)</p> <p>6. Setelah selesai melaksanakan bermain drama (bermain peran/<i>role playing</i>), siswa dan guru membahas sebaran yang berisi contoh sebuah naskah drama, langkah-langkah dalam menulis naskah drama, dan pembahasan unsur-unsur intrinsik dalam sebuah naskah dramapada masing-masing kelompok</p>	<p>4. Siswa bersama kelompoknya mendengarkan dan bertanggung jawab atas informasi yang disampaikan oleh guru</p> <p>5. Siswa bersiap sedia melaksanakan bermain drama bersama anggota kelompoknya masing-masing secara bergiliran</p> <p>6. Siswa berdiskusi dalam kelompok dengan cara mencari atau memikirkan serta mengumpulkan objek tertentu yang sesuai dengan konsep sebaran yang berisi contoh sebuah naskah drama, langkah-langkah dalam menulis naskah drama, dan pembahasan unsur-unsur intrinsik</p>	
--	--	--	--

	<p>7. Berkeliling kelas untuk mengarahkan dan memberi bimbingan belajar</p> <p>8. Meminta siswa bersama kelompoknya mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas</p> <p>9. Menugaskan kepada siswa untuk menulis sebuah naskah drama berdasarkan peristiwa nyata yang pernah dialaminya bersama keluarga</p>	<p>dalam sebuah naskah drama pada masing-masing kelompok (<i>eksplorasi</i>).</p> <p>7. Saling membantu agar anggota kelompok yang kurang mengerti atau mengalami kesulitan dapat menguasai materi</p> <p>8. Secara bergiliran siswa bersama kelompoknya mempresentasikan hasil diskusi</p> <p>9. Mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru</p>	
	(Kegiatan Akhir)		10menit
	Mengumpulkan hasil tugas siswa dan menutup	Memberikan hasil tugas yang telah	

	pembelajaran dengan mengucapkan salam	dikerjakan dan menjawab salam	
--	---------------------------------------	-------------------------------	--

J. Organisasi Pengolahan Data

Organisasi pengolahan data merupakan langkah-langkah yang memegang peranan penting dalam kegiatan penelitian. Pengolahan data terorganisasi akan memudahkan penelitian dalam menolah data-data yang telah terkumpul.

Setelah data diperoleh, penganalisan data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mentabulasi skor *pre-test*
2. Mentabulasi skor *post-test*
3. Mencari mean variabel hasil *pre-test*
4. Mencari mean variabel hasil *post-test*
5. Mencari standar deviasi variabel hasil *pre-test*
6. Mencari standar deviasi variabel hasil *post-test*
7. Mencari perbedaan hasil standar error *pre-test* dan *post-test*
8. Pengujian persyaratan analisis:
 1. Uji normalitas variabel penelitian
 2. Uji homogenitas
9. Menguji hipotesis dengan uji “t”

K. Teknik Analisis Data

Langkah-langkah yang dilakukan untuk menganalisis data yang terkumpul sebagai berikut:

1. Menyusun data *pre-test* dan *post-test* dalam bentuk tabel
2. Menghitung nilai rata-rata skor dari variabel hasil *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan rumus

$$M_x = \left[\frac{\sum FX}{N} \right] \quad (\text{Sudijono, 2011})$$

Keterangan:

M_x = Nilai rata-rata X

$\sum FX$ = jumlah keseluruhan dari perkalian frekuensi dengan skor (nilai) X

N = banyaknya subjek yang diteliti

3. Menghitung standar deviasi dari variabel hasil *pre-test* dengan menggunakan rumus:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum Fx^2}{N}} \quad (\text{Sudijono, 2011})$$

Keterangan:

SD = standar deviasi

$\sum Fx^2$ = jumlah keseluruhan dari perkalian frekuensi dengan kuadrat x

N = banyaknya subjek yang diteliti

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah populasi berdistribusi normal atau tidak. Pemeriksaan uji normalitas data digunakan

teknik Liliefors seperti yang diungkapkan oleh Sudjana (2009) dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Data hasil belajar $x_1, x_2, x_3, \dots, x_n$ dijadikan bilangan baku $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$ dengan menggunakan rumus

$$z_i = \frac{x - \bar{x}}{s}$$

\bar{x} dan s masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku sampel.

- b. Tiap bilangan baku memakai daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang dengan rumus $F(z_i) = P(z \leq z_i)$
- c. Menghitung proporsi $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan z_1 . Jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(z_i) = P(z \leq z_i)$, maka:

$$S(z_i) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, z_3, \dots, z_n \leq z_i}{n}$$

- d. Hitung selisih $F(z_i) - S(z_i)$, lalu tentukan harga mutlaknya, dan ambil harga yang paling besar antara selisih tersebut dengan L_0 dan nilai kritis L yang diambil dari daftar uji Liliefors dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$. Dengan kriteria pengujian: jika $L_0 < L_{\text{tabel}}$ maka data berdistribusi normal dan jika $L_0 > L_{\text{tabel}}$, maka data tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil memiliki varians yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dengan rumus: $F_{\text{hitung}} = \frac{S_x}{S_y}$

Keterangan:

S_x = varians dari kelompok *pre-test*

S_y = varians dari kelompok *post-test*

Penghitung homogenitas dilakukan dengan kriteria seperti berikut: Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka sampel mempunyai varians yang sama, dan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka sampel tidak mempunyai varians yang sama.

3. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji “t” dengan rumus:

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1 - M_2}} \quad (\text{Sudijono, 2011})$$

Keterangan:

t_0 = nilai t hitung

M_1 = mean hasil *post-test*

M_2 = mean hasil *pre-test*

$SE_{M_1 - M_2}$ = standar error perbedaan kedua kelompok

a. Standar error mean *pre-test* dan *post-test* dengan rumus:

$$SE_M = \frac{SD}{\sqrt{N-1}} \quad (\text{Sudijono, 2011})$$

SE_M = besarnya kesalahan mean sampel

SD = Standar deviasi dari sampel yang diteliti

N = banyaknya subjek yang diteliti

1 = bilangan konstan

b. Standar Error Perbedaan Mean *Pre-test* dan *Post-test* dengan rumus:

$$SE_{M1-M2} = \sqrt{SE^2_{M1} + SE^2_{M2}} \quad (\text{Sudijono,2011})$$

Dengan ketentuan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya model pembelajaran *Role Playing* tidak berpengaruh dalam kemampuan menulis naskah drama. Sebaliknya jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh dalam kemampuan menulis naskah drama.