

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan manusia untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan sesamanya. Bahasa digunakan untuk menyampaikan isi pikiran, pesan, ide ataupun gagasan kepada orang lain, baik secara lisan dan tulisan. Bahasa Indonesia memiliki kedudukan sebagai bahasa nasional yang menjadi bahasa Negara dan bahasa pemersatu. Bahasa sebagai pemersatu bangsa merupakan hasil dari kebudayaan setiap bangsa yang berada dalam wilayah Indonesia (Chaer,2017:162). Pengajaran bahasa Indonesia bertujuan agar siswa dapat berkomunikasi dengan baik, secara lisan maupun tulisan.

Kemampuan siswa berkomunikasi berkaitan dengan mengekspresikan kepentingannya, mengungkapkan pendapat, mempengaruhi orang lain, maupun memperkenalkan diri. Bahasa sendiri mencerminkan pemikiran seseorang. Semakin terampil seseorang berbahasa, semakin mudah orang tersebut berkomunikasi dengan lingkungan sekitar dan keterampilan tersebut hanya dapat diperoleh melalui proses latihan.

Proses latihan yang dilakukan dengan melalui pendidikan formal yaitu sekolah. Pendidikan formal mengajarkan banyak mata pelajaran salah satunya pelajaran bahasa Indonesia. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terdapat empat aspek keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis (Tarigan,2013:1).

Keempat aspek ini saling berhubungan satu sama lain dan harus dimiliki oleh setiap individu untuk berinteraksi dengan sesama

Proses pencapaian keterampilan berbicara siswa perlu mendapatkan bimbingan dari guru dengan cara latihan. Salah satu latihan pengembangan keterampilan berbicara di sekolah adalah dengan pembelajaran bermain drama. Mengajar drama memang bukan hal yang mudah karena memiliki tingkat kesukaran sendiri. Fokus utama terletak pada dialog dan gerakan-gerakan.

Bermain drama merupakan kegiatan meniru kehidupan manusia yang diproyeksikan di atas pentas (Widyahening, 2018:1). Dalam memerankan drama seorang pemain harus dapat membayangkan latar dan tindakan pelaku dengan menggunakan suara. Bermain drama sebagai salah satu pengembangan keterampilan berbicara harus diajarkan dengan sungguh-sungguh kepada siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) melalui kegiatan pembelajaran.

Bermain drama merupakan salah satu kompetensi dasar dalam kurikulum 2013 yaitu menyajikan drama dalam bentuk pentas atau naskah dengan standar kompetensi mementaskan drama secara berkelompok. Melalui penerapan materi pembelajaran ini dalam kurikulum maka diharapkan keberhasilan siswa dalam pengembangan keterampilan berbicara.

Rendahnya keterampilan mementaskan drama secara berkelompok erat kaitannya dengan teknik pengajaran yang diberikan guru selama ini masih konvensional, yakni dengan cara ceramah. Hal seperti ini yang penulis rasakan sendiri saat melakukan Program Pengalaman Lapangan (PPL). Banyak guru belum kreatif dalam menggunakan model-model pembelajaran yang dapat memotivasi

peserta didik untuk belajar. Hasilnya berdampak pada kualitas dan hasil pembelajaran menulis artikel ilmiah

Kemampuan siswa dalam mementaskan drama tergolong masih rendah. Banyak nilai siswa yang berada di bawah nilai KKM. Siswa pada umumnya menganggap materi dan tugas mementaskan drama sebagai hal yang sepele sehingga banyak siswa yang tidak memainkan perannya secara sungguh-sungguh. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa kendala, yaitu 1) kurangnya minat siswa dalam bermain drama, 2) siswa terlalu sepele dalam memerankan drama, 3) kurangnya inovasi guru dalam mengajarkan materi bermain drama, 4) Siswa masih kaku saat memerankan drama, 5) Siswa masih kurang percaya diri saat memerankan drama. Selain itu, dalam pementasan drama banyak aturan yang harus dipenuhi. Sehingga kesukaran ini membuat minat siswa berkurang dalam mementaskan drama. Dari beberapa kendala tersebut peneliti berfokus pada poin pertama yaitu kurangnya minat siswa dalam bermain drama.

Menanggapi kendala yang terjadi pada siswa, Istarani (2011:1) mengatakan bahwa “Model pembelajaran merupakan seluruh rangkaian penyajian materi ajar meliputi segala aspek sebelum, sedang, dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait dan digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar”. Sejalan dengan pendapat tersebut penelitian ini bertujuan meningkatkan minat siswa dalam bermain drama, sehingga siswa dapat bermain drama. Model yang dianggap tepat adalah model *Modelling The Way*.

Model pembelajaran *Modelling The Way* memiliki keunggulan untuk merangsang siswa sehingga aktif dalam belajar. Model pembelajaran *Modelling*

The Way memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktekkan keterampilan spesifik yang dipelajari di kelas untuk demonstrasi (Istarani, 2011:213). Peserta didik diberi waktu untuk menciptakan scenario sendiri dan menentukan bagaimana mereka mengilustrasikan keterampilan dan teknik yang baru saja dijelaskan. Dengan demikian siswa didorong untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas, dibutuhkan perbaikan dalam pembelajaran untuk mendorong siswa aktif dalam mementaskan drama secara berkelompok. Dengan demikian, penulis mengangkat judul Pengaruh Model *Modelling The Way* Terhadap Kemampuan Bermain Drama Siswa Kelas VIII SMP Swasta Kavri Talun Kenas Tahun Pembelajaran 2019/2020.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan urain latar belakang yang telah disebutkan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

1. kurangnya minat siswa dalam bermain drama;
2. siswa terlalu sepele dalam memainkan peran;
3. kurangnya inovasi guru dalam mengajarkan materi bermain drama.
4. Siswa masih kaku saat memerankan drama.
5. Siswa masih kurang percaya diri saat memerankan drama.

1.3 Batasan Masalah

Agar masalah yang akan diteliti tidak meluas sehingga memudahkan peneliti dalam memecahkan masalah, maka diperlukan pembatasan masalah. Sehingga judul dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Model *Modelling The Way* terhadap Kemampuan Bermain Drama Oleh Siswa Kelas VIII SMP Swasta Kavri Talun Kenas Tahun Ajaran 2019/2020”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada batasan masalah di atas, dapat diketahui bahwa fokus masalah ialah bermain drama oleh siswa kelas VIII SMP Swasta Kavri Talun Kenas tahun pembelajaran 2019/2020. Agar penelitian ini lebih terarah, permasalahan dalam penelitian dirumuskan berikut ini.

1. Bagaimana kemampuan siswa bermain drama dalam pembelajaran tanpa menggunakan model *Modelling The Way* di kelas VIII SMP Swasta Kavri Talun Kenas Tahun Ajaran 2019/2020?
2. Bagaimana kemampuan siswa bermain drama dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Modelling The Way* di kelas VIII SMP Swasta Kavri Talun Kenas Tahun Ajaran 2019/2020?
3. Bagaimana pengaruh model *Modelling The Way* terhadap kemampuan bermain drama di kelas kelas VIII SMP Swasta Kavri Talun Kenas Tahun Ajaran 2019/2020?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. untuk mengetahui kemampuan bermain drama tanpa menggunakan model *Modelling The Way* oleh siswa kelas VIII SMP Swasta Kavri Talun Kenas Tahun Ajaran 2019/2020.
2. untuk mengetahui kemampuan bermain drama dengan menggunakan model *Modelling The Way* oleh siswa kelas VIII SMP Swasta Kavri Talun Kenas Tahun Ajaran 2019/2020.
3. untuk mengetahui pengaruh model *Modelling The Way* terhadap kemampuan bermain drama oleh siswa kelas kelas VIII SMP Negeri 6 Medan SMP Swasta Kavri Talun Kenas Tahun Ajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dapat dibedakan menjadi dua, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat bermanfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat penelitian dipaparkan berikut ini.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan dalam teori pembelajaran bahasa khususnya dalam kemampuan bermain drama.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak terkait, yang dipaparkan dibawah ini.

- 1) Siswa

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman yang konkret kepada siswa dalam pembelajaran bermain drama.

2) Guru

Penelitian ini dapat memberikan suatu dorongan atau motivasi bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran yang menarik, inovatif, dan kreatif.

3) Penulis

Penelitian ini memberikan pengalaman yang bermakna kepada penulis karena mampu mengembangkan wawasan seraya mengaplikasikan konsep-konsep pembelajaran yang telah diperoleh selama perkuliahan dalam bidang pendidikan.

BAB II

LANDASAN TEORETIS, KERANGKA KONSEPTUAL, DAN HIPOTESIS PENELITIAN

2.1 Landasan Teoretis

Landasan teoretis akan menguraikan teori-teori yang relevan terhadap suatu masalah yang akan diteliti. Teori tersebut diangkat menjadi sebuah pokok utama landasan mengenai penjelasan yang akan diteliti. Menurut Suprijono (2010:10) “Teori merupakan perangkat prinsip-prinsip yang terorganisasikan mengenai peristiwa-peristiwa tertentu dalam lingkungan”. Teori diartikan sebagai hubungan yang tersusun atas fakta serta variabel-variabel dalam fokus penelitian. Teori diartikan sebagai hubungan yang tersusun atas fakta serta variabel-variabel dalam fokus penelitian. Terkait dengan penelitian ini, teori-teori yang digunakan dipaparkan di bawah ini.

2.1.1 Kemampuan Bermain Drama

Pada bagian ini akan dibahas mengenai pengertian kemampuan, pengertian bermain, pengertian drama, jenis-jenis drama, unsur-unsur pementasan drama, langkah-langkah pementasan drama dan aspek penilaian kemampuan bermain drama.

2.1.1.1 Pengertian Kemampuan

Soelaiman (2007:112) menyatakan “Kemampuan adalah sifat yang dibawa lahir atau dipelajari yang memungkinkan seseorang yang dapat menyelesaikan

pekerjaannya, baik secara mental maupun fisik”.Hal ini sejalan dengan Kosasih (2009:135) menyatakan, “Kemampuan adalah kekuasaan, kesanggupan, kecakapan, dan keterampilan yang mengkehendaki kecerdasan serta perhatian yang lebih tinggi”. Sedangkan menurut Alwi (2007:70) menjelaskan, “Kemampuan berasal dari kata ‘mampu’ yang mempunyai arti kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu, sedangkan kata ‘kemampuan’ mempunyai arti kesanggupan, kecakapan dan kekuatan. ”Kemampuan berarti kesanggupan untuk melakukan sesuatu yang didapatkan melalui latihan secara terus menerus

Dari pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah suatu kesanggupan yang dimiliki seseorang dalam menerapkan pengetahuan untuk menyelesaikan suatu masalah.

2.1.1.2 Pengertian Bermain

Bermain pada awalnya belum mendapat perhatian khusus dari para ahli ilmu jiwa, karena terbatasnya pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak dan kurangnya perhatian mereka perkembangan anak. Salah satu tokoh yang dianggap berjasa untuk meletakkan dasar tentang bermain adalah Plato, seorang filsuf Yunani. Plato dianggap sebagai orang pertama yang menyadari dan pentingnya nilai praktis dari bermain. Menurut Plato, anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika dengan cara membagikan apel kepada anak-anak. Juga melalui pemberian alat permainan miniatur balok-balok kepada anak usia tiga tahun.

Bermain merupakan bagian terbesar dalam kehidupan anak-anak untuk dapat belajar mengenal dan mengembangkan keterampilan sosial dan fisik, mengatasi situasi dalam kondisi sedang terjadi konflik. Secara umum bermain

sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan dan dalam suasana riang. Sesuai dengan pendapat Hariwijaya (2009:103) yang menyatakan bahwa, “ Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang demi kesenangan tanpa adanya tujuan dan sasaran yang hendak dicapai”. Sedangkan menurut Soegeng Santoso (dalam Kamtini dan Husni Wardi Tanjung (2005:47) bermain adalah sesuatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau secara berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak menggunakan alat untuk mencapai tujuan tertentu.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain yaitu kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak untuk mendapatkan kepuasan dari dalam dirinya.

2.1.1.3 Pengertian Drama

Kosasih (2009:240) mengatakan bahwa drama disebut juga sandiwara. Kata ini berasal dari bahasa Jawa, yaitu “sandi” yang berarti “tersembunyi” dan warah yang berarti “ajaran”. Dengan demikian, sandiwara berarti ajaran yang tersembunyi dalam tingkah laku percakapan. Dalam perkembangan selanjutnya, kata sandiwara jarang dipakai lagi dan kini lebih populer disebut sebagai drama.

Drama merupakan tiruan kehidupan manusia yang diproyeksikan di atas pentas. Melihat drama, penonton seolah-olah melihat kejadian dalam masyarakat. Kadang-kadang konflik yang disajikan dalam drama sama dengan konflik batin mereka sendiri. Sehingga drama adalah potret kehidupan suka duka manusia.

Cerita yang dikembangkan dengan berlandaskan pada konflik kehidupan manusia dan dituangkan dalam bentuk dialog untuk dipentaskan dihadapan

penonton”. Menurut Hasanuddin (2015:2) Drama merupakan cerita atau tiruan perilaku manusia yang dipentaskan.

Berdasarkan pendapat ahli yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa drama merupakan suatu hal yang kita perankan dengan sandiwara yang kita perankan di dalam suatu pentas. Saat di pentas kita dapat memerankan suatu tokoh dengan gerak gerak yang kita lakukan untuk menghasilkan suatu pertunjukan yang menarik.

2.1.2 Unsur-Unsur Drama

Drama sebagai sebuah karya sastra yang imajinatif tentu saja memiliki unsur pembangunnya. Menurut Waluyo (2002:6), drama terbangun atas struktur fisik (kebahasaan) dan struktur batin (semantik, makna). Struktur fisik drama yang dimaksud meliputi alur, penokohan, dialog, latar, teks samping (petunjuk teknis). Secara sederhana, berikut adalah penjelasan dari sebagai unsur tersebut.

2.1.2.1 Alur

Menurut Waluyo (2002:8), alur merupakan jalinan cerita atau kerangka dari awal hingga akhir yang merupakan jalinan konflik antara dua tokoh yang berlawanan. Sementara itu, Hamzah (1985:96) memberikan definisi juga mengenai alur atau plot. Alur merupakan suatu keseluruhan peristiwa di dalam skenario. Merujuk pada kedua definisi ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa alur merupakan jalinan cerita atau serangkaian peristiwa yang terbangun dalam sebab akibat yang bergerak dari awal hingga akhir. Alur merupakan suatu unsur yang penting dalam drama karena

dalam alur akan terlihat karakter tokoh. Alur drama terdiri dari beberapa babak. Setiap babak terdiri dari adegan-adegan. Konflik merupakan syarat sebuah alur cerita. Konflik akan menimbulkan pertentangan antara dua tokoh utama.

Unsur-unsur plot menurut Waluyo(2002:8) adalah sebagai berikut.

1) Exposition atau pelukisan awal cerita; tahap diperkenalkannya tokoh-tokoh drama dengan watak masing-masing; 2) Komplikasi atau pertikaian awal; pengenalan terhadap para pelaku sudah menjurus pada pertikaian, konflik sudah mulai meranjak; 3) Klimaks atau titik puncak cerita; puncak kegawatan dalam cerita atau cerita mencapai puncak konflik; 4) Resolusi atau penyelesaian atau falling action; pada tahap ini konflik mereda dan menemukan jalan pemecahan; 5) Catastrophe atau denouement atau keputusan; pada tahap ini konflik berakhir atau cerita berakhir.

2.1.2.2 Penokohan

Penokohan adalah salah satu unsur drama yang sangat penting. Unsur ini berkaitan erat dengan unsur lainnya, terutama alur. Menurut Waluyo (2002:8) kekuatan alur terletak dalam penggambaran watak (penokohan), sebaliknya kekuatan watak pelaku hanya hidup dalam alur yang meyakinkan. Sejalan dengan pendapat tersebut Ergi (via Hamzah, 1985:106) juga berpendapat bahwa perwatakanlah yang paling utama dalam drama. Tanpa perwatakan tidak ada nada cerita tanpa perwatakan tidak akan ada nada plot. Penokohan erat kaitannya dengan perwatakan. Susunan tokoh (drama personal) adalah tokoh-tokoh yang berperan dalam drama itu. Di dalam susunan tokoh itu, yang terlebih dahulu dijelaskan adalah nama, umur, jenis kelamin, tipe fisik, jabatan, dan kejiwaan itu.

Tokoh cerita adalah orang yang mengambil bagian dan mengalami peristiwa-peristiwa. Tokoh-tokoh itu memiliki berbagai watak yang ada pada manusia. Watak para tokoh bukan saja merupakan pendorong

terjadinya peristiwa, tetapi juga merupakan unsur yang menyebabkan gawatnya masalah-masalah dalam peristiwa tersebut. Klasifikasi tokoh drama dibagi menjadi dua jenis yaitu berdasarkan peranannya terhadap jalan cerita, dan peranannya dalam lakon serta fungsinya.

1) Berdasarkan perannya terhadap jalan cerita, terdapat tokoh seperti berikut.

(a) Tokoh Protagonis 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 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 Tokoh tritagonis yaitu tokoh pembantu baik untuk tokoh protagonis, maupun antagonis.

2) Berdasarkan peranannya dalam lakon serta fungsinya, maka terdapat tokoh-tokoh sebagai berikut.

(a) Tokoh Sentral Tokoh sentral yaitu tokoh-tokoh yang paling menentukan gerak lakon. Mereka merupakan proses pertukaran lakon. Tokoh sentral adalah biang keladi pertikaian.

(b) Tokoh Utama Tokoh utama yaitu tokoh-tokoh pendukung atau penentang tokoh sentral. Dapat juga sebagai medium atau perantara tokoh sentral.

(c) Tokoh Pembantu Tokoh pembantu yaitu tokoh-tokoh yang memegang peranan lengkap atau tambahan dalam mata rangkai cerita.

2.1.2.3 Dialog

Hamzah (2005:116) menyatakan bahwa dialog berisikan kata-kata. Kata merupakan alat komunikasi yang paling penting antara orang dengan sesamanya. Sementara itu, menurut Harymawan (2005:58) dialog dilihat dari segi estetis merupakan faktor litera (juga filosofis) yang mempengaruhi struktur keindahan sebuah lakon. Sejalan dengan Harymawan, Waluyo (2002: 21) juga berpendapat bahwa dialog juga harus bersifat estetis, artinya memiliki keindahan bahasa. Kadang-kadang juga dituntut agar bersifat filosofis. Merujuk pada ketiga pendapat tersebut, maka ketiga pendapat tersebut dapat memberikan satu gambaran yang jelas bahwa dialog merupakan aspek penting dalam pementasan drama. Dialog juga merupakan unsur yang membedakan antara karya sastra drama dengan karya sastra lainnya. Ragam bahasa dalam naskah drama pun berbeda dengan ragam bahasa dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Waluyo (2002:20), bahwa ragam bahasa dilaog tokoh-tokoh drama adalah bahasa lisan yang komunikatif dan bukan ragam bahasa tulis. Hal ini disebabkan karena drama adalah prototip kenyataan.

Drama adalah kenyataan yang diangkat ke atas pentas. Fungsi dialog menurut Semi (2003: 165-166) adalah sebagai berikut.

- 1) Merupakan wadah penyampai informasi ide-ide pokok kepada penonton;
- 2) Menyebutkan watak dan peranan pemain;
- 3) Memberikan gambaran yang jelas mengenai struktur cerita kepada pemain;
- 4) Menggambarkan tema dan gagasan pengarang;
- 5) Mengatur suasana dan tempo pemain.

2.1.2.4 Setting

Setting sering juga disebut dengan istilah latar. Setting atau tempat kejadian sering pula disebut latar cerita. Menurut Waluyo (2002: 23) “setting biasanya meliputi tiga dimensi, yaitu: tempat, ruang, dan waktu”. Secara sederhana setting atau bisa juga disebut dengan latar merupakan unsur dalam drama yang menunjukkan kepada pembaca di mana, kapan, dan dalam konteks bagaimana kejadian-kejadian dalam cerita berlangsung.

2.1.2.5 Teks Samping (Petunjuk Teknis)

Teks samping atau yang sering disebut dengan istilah petunjuk teknis merupakan bagian penting dalam drama. Waluyo (2002:29) berpendapat bahwa 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 yang berbeda dari dialog (misalnya dengan huruf miring atau huruf besar semua). Merujuk pada definisi tersebut, maka jelas sudah bagaimana teks samping atau petunjuk teknis memberikan peranannya terhadap sebuah drama, baik dalam drama pentas maupun drama naskah.

2.1.2.6 Tema

Menurut Hamzah (2005:108), tema merupakan pokok pikiran yang hendak diutarakan pengarang lewat skenario. Sementara itu, menurut Waluyo (2002:24), menyatakan bahwa “tema merupakan gagasan pokok yang dikandung dalam drama dan berhubungan dengan nada dasar dari sebuah drama dan sudut pandang yang dikemukakan oleh pengarang”. Dalam

drama, tema akan dikembangkan melalui struktur dramatik dalam plot melalui tokoh-tokoh protagonis dan antagonis dengan perwatakan yang memungkinkan konflik dan diformulasikan dalam bentuk dialog. Berdasarkan dua definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa tema merupakan dasar cerita yang paling penting. Tema adalah pikiran pokok yang mendasari lakon drama. Pikiran pokok ini dikembangkan sedemikian rupa, sehingga menjadi cerita yang menarik. Jadi, seorang penulis harus menentukan lebih dulu tema yang akan dikembangkannya. Tanpa tema, sebuah cerita rekaan tidak akan ada artinya sama sekali.

Secara sederhana, tema bisa diartikan sebagai ide, gagasan, pikiran utama, atau pokok pembicaraan di dalam cerita. Amanat atau pesan pengarang akan selalu ada dalam sebuah drama, baik itu secara sengaja atau tidak sengaja dibuat. Menurut Waluyo (2002:28) amanat erat kaitannya dengan makna (*significance*) dari karya yang dihasilkan. Amanat bersifat khas, subjektif, dan umum. Oleh karena itu, setiap pembaca dapat berbeda-beda menafsirkan makna karya tersebut bagi dirinya masing-masing. Amanat adalah pesan moral yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca naskah atau penonton drama. Pesan itu tentunya tidak disampaikan secara langsung, tetapi lewat lakon naskah drama yang ditulisnya. Artinya, pembaca atau penonton dapat menyimpulkan pelajaran moral apa yang diperoleh dari membaca atau menonton drama tersebut.

2.1.3 Teknik Bermain Drama

Menurut Endraswara (2011:71) teknik bermain drama ada tujuh yaitu sebagai berikut :

2.1.3.1 Teknik Muncul

Merupakan cara seorang pemain tampil untuk kali pertama diatas pentas satu sandiwara. Teknik ini penting karena berguna untuk menimbulkan kesan pertama terhadap penonton tentang watak yang dibawakannya.

Cara yang dapat digunakan menurut Endraswara (2011:71),

- 1) Pemain muncul di pentas, lalu jeda (berhenti) sekejap guna memberikan tekanan, baru acting dilanjutkan; 2) Berikan gambaran pertama tentang watak, gaya ucapan, atau pandangan mata; 3) Berikan gambaran perasaan peran; 4) Pemunculan harus sesuai dengan suasana perasaan adegan dan perkembangan cerita.

Menurut Endraswara(2011:72) untuk pembacaan drama, keempat cara ini boleh juga digunakan dalam membacakan baris-baris pertama dari peran seseorang pelaku, misalnya sebagai berikut :

- 1) Mulai membaca dengan tekanan yang disuarakan dalam volume suara, berhenti sebentar baru dilanjutkan; 2) Berikan gambaran watak melalui gaya bahasa dengan ucapan dan intonasi yang sesuai dengan watak yang dibawakan; 3) Perasaan dapat didengarkan melalui suara yang sedih, gembira, acuh tak acuh, bosan, dan menentang; 4) Pembacaan pertama ini harus sesuai dengan suasana perasaan dalam adegan.

2.1.3.2 Teknik Memberi Isi

Cara menonjolkan pikiran dan perasaan dibalik kata-kata kalimat dan perbuatan. Menurut Endraswara(2011:72) Ada beberapa hal yang perlu mendapat tekanan dalam memberi isi sebuah penampilan, yaitu :

- 1) Dengan Ucapan
Kita dapat menggunakan tekanan dinamik dan tekanan tempo untuk menunjukkan pikiran. Tekanan nada digunakan untuk menonjolkan perasaan.
- 2) Dengan Gerak
Yang digerakkan biasanya telapak tangan dan jari. Sungguhpun drama hanya dibacakan, gerak begini juga dapat dimanfaatkan
- 3) Air Muka
Satu kalimat dengan nada dan intonasi yang sama dapat berubah arti jika diiringi dengan air muka yang berbeda.
- 4) Sikap
Gerak keseluruhan badan. Sikap dapat dipergunakan untuk menonjolkan perasaan dan menekankan watak.

2.1.3.3 Teknik Pengembangan

Menurut Endraswara(2011:73) usaha menuju puncak dengan maksud agar drama hidup dan menarik. Untuk ini dapat digunakan teknik ucapan dan jasmani.

- 1) Teknik Ucapan
Dapat dipergunakan dengan tekanan tempo, dinamik dan tekanan nada. Teknik ini menonjolkan dengan ucapan agak terbatas. Kurang banyak variasinya.
- 2) Teknik Jasmani
Teknik ini memanfaatkan mimik. Gerakan anggota badan, dan gerakan badan. Misalnya dengan senyuman, lirikan, mengepalkan tangan, dan melambai.

Kedua teknik ini biasanya akan lebih efektif jika digabungkan. Dalam pembacaan drama, mimik dan gerakan tangan dapat digunakan. Menurut Endraswara (2011:73) Cara pengembangan dengan ucapan dapat dilakukan dengan :

- 1) Menaikkan volume suara
- 2) Mempercepat tempo suara
- 3) Menaikkan tinggi nada suara, dan
- 4) Menurunkan volume, tinggi, atau tempo suara.

2.1.3.4 Teknik Membina Klimaks

Membina klimaks berarti mengusahakan ada ujung tanjakan. Klimaks ini harus lebih tinggi daripada tingkat-tingkat yang lain. Menurut Endraswara (2011:74)

Teknik yang dapat digunakan adalah sebagai berikut.

1) Menahan intensitas emosi; 2) Menahan reaksi terhadap perkembangan; 3) Teknik gabungan. Misalnya, melepas suara, sementara gerakan ditahan baru pada klimaks, keduanya digabungkan; 4) Teknik permainan bersama. Disini dimanfaatkan kerja sama kelompok. Kalau seorang bergerak yang lain diam. Lalu klimaks baru keduanya digabung; 5) Teknik penempatan pemain. Posisi dibelakang lebih kuat daripada posisi depan.

2.1.3.5 Tempo dan Irama

Tempo dalam drama berarti cepat lambatnya permainan. Kalau terlalu cepat, permainan akan sukar dimengerti dan menjadi kering, sebaliknya jika lamban, permainan akan membosankan. Jadi disini akan menggunakan penonton atau pendengar sebagai alat pengukur, yakni kepekaan mereka untuk menangkap dan memahami permainan.

Irama permainan berarti gerak naik turun permainan yang beraturan. Hal ini dapat dijumpai dalam gerak dan suara.

2.1.3.6 Mendengar dan Menanggapi

Mendengar dalam seni bermain sama dengan menanggapi. Oleh sebab itu, seorang aktor dituntut agar mampu mendengar dan menanggapi ucapan kawan mainnya secara wajar. Ada tiga jenis tanggapan yaitu tanggapan terhadap cerita, pada lingkungan dan kawan bermain.

2.1.3.7 Teknik Ucapan

Seni penggunaan ucapan dalam bermain sandiwara sangat memegang peranan penting sebab melalui suaranya, pemain akan dapat menghidupkan naskah tertulis dengan jelas dan memukau pendengar atau

penonton. Artikulasi dari fonem-fonem dan suku kata dalam bahan yang dimainkan harus dikuasai sebaik-baiknya.

Latihan volume suara harus diberikan. Bagaimana berbicara dengan volume penuh dan berat dan bagaimana cara berbisik, tetapi masih dapat ditangkap pendengar. Oleh karena itu intonasi dan irama yang berbeda untuk menimbulkan makna dan efek yang berbeda.

2.1.4 Jenis-Jenis Drama

Menurut Rosmawaty (2011:51-53) jenis-jenis drama dapat dibagi menjadi :

2.1.4.1 Drama Tragedi

Drama yang penuh dengan kesedihan/kemalangan. Hal ini disebabkan pelaku utamanya dari awal sampai akhir cerita senantiasa kandas dalam melawan nasib yang buruk. Contoh lakon drama tragedi yaitu Kapai-kapai (Arifin C. Noor), Nyai Dasima (SM Ardan), Ken Arok dan Ken Dedes (Mohd. Yamin, SH), Hamlet, Romeo and Yuliet (Shakespeare), Jayaprane (Jeff Last-H. Rosilen Anwar), Dag Dig Dug (Putu Wijaya).

a. Drama Komedi

Drama lucu (humor), isinya penuh dengan kejenakan atau sindiran/kecaman, sering berakhir dengan kegembiraan. Contoh lakon drama komedi yaitu Hiburn Seniman (Usmar Ismail), Tuan Amir (Amal Hamzah), Sibachil (Moliere-Nur Sutan Iskandar).

b. Drama Tragedi-Komedi

Tokoh utama tragedy-komedi adalah Lpoer de Vegas (Spanyol). Tragedi-komedi drama yang penuh dengan kesedihan dan menggelikkan hati. Contoh

lakon-lakon tragedi-komedi yaitu Mayor Zalameal (Lpoer de Vegas), The Wonderful Mgician (Cervantes) dan lain-lain.

c. Opera

Drama yang berisikan nyanyian dan musik pada bagian besar penampilannya. Nyanyian digunakan sebagai dialog (Opera=perbuatan) asal kata dari bahasa Yunani. Jenis opera :

- 1) Cerita sedih (opera seria)
- 2) Cerita lucu (opera buffo)
- 3) Lelucon (tidak dinyanyikan), opera komik.

d. Operette

Drama sejenis opera tetapi lebih pendek.

e. Tablea

Drama tanpa kata-kata (mirip pantomime).

f. Drama Minikata

Drama yang pada saat dipentaskan tidak menggunakan dialog, hanya dengan improvisasi dengan gerak-gerak teatrikal. Contoh drama minikata yaitu Bip Bip Bop (W.S Rendra), Lho! (Putu Wijaya), No! (Putu Wijaya), Entah! (Putu Wijaya).

g. Sendratasi

Seni drama tari, tanpa wawankata (dialog) segala sesuatu dinyatakan dengan tari. Contoh lakon sandiwara yaitu cuplikan dari Ramayana dan Bharata Yudha, Mahabrata.

2.1.5 Aspek-Aspek Bermain Drama

Menurut wenny (Kartindari 2013:3), ada lima macam aspek yang dibutuhkan dalam memerankan tokoh yaitu :

a. Pelafalan

Pelafalan adalah cara orang mengucapkan atau kemampuan seseorang mengucapkan bahasa sesuai dengan kaidah yang meliputi kejelasan vocal dan kejelasan artikulasi. Menurut Wenny (Kartindari 2013:2) pelafalan yaitu cara orang, sekelompok orang atau masyarakat mengucapkan bunyi bahasa.

b. Intonasi

Intonasi adalah perubahan nada sewaktu mengucapkan ujaran atau bagian-bagiannya. Menurut Wenny (Kartindari 2013:3) intonasi adalah tekanan-tekanan yang diberikan pada kata, bagian, kata atau dialog.

c. Mimik

Mimik adalah penirauan dengan gerak-gerak anggota badan dan raut muka. Gerak-gerak dan mimik dapat digunakan untuk mengekspresikan perasaan gembira, sedih, takut, gelisah, kecewa, heran, terpesona, dan sebagainya. Selain itu gerak-gerak juga dapat menggambarkan karakter atau watak seorang tokoh.

d. Kinesik/gerak tubuh

Kinesik sama dengan gerak. Gerak yang dipakai dalam bermain peran banyak macamnya, secara garis besar gerak dapat dibagi menjadi dua yaitu gerak halus dan gerak kasar.

- 1) Gerak halus yaitu gerak pada raut muka atau perubahan mimik. Gerakan ini timbul karena pengaruh emosi dari dalam diri misalnya sedih, gembira, dan marah.
- 2) Gerak kasar yaitu gerak dari seluruh atau sebagian anggota tubuh kita.

e. Penghayatan

Penghayatan yaitu mengamati serta mempelajari isi naskah untuk diterapkan tubuh kita .misalnya saat kita berperan sebagai seorang istri yang menderita karena perbuatan suami, maka saat itu juga kita harus berperan sebagai seorang istri yang professional, hal ini harus kita terapkan dengan baik jika kita akan memainkan naskah drama.

2.1.6 Model pembelajaran *Modelling The Way*

Model pembelajaran *modelling the way* adalah pembelajaran yang memusatkan seluruh kegiatan pembelajaran kepada siswa.Model ini membuat siswa dalam praktek yang nyata pada pembelajaran di sekolah.

2.1.6.1 Pengertian Model Pembelajaran *Modelling The Way*

Menurut Istarani (2018:213) model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktekkan keterampilan spesifik yang dipelajari di kelas untuk demonstrasi. Peserta didik diberi waktu untuk menciptakan scenario sendiri dan menentukan bagaimana mereka mengilustrasikan keterampilan dan teknik yang baru saja dijelaskan.Model ini sangat baik jika digunakan untuk mengajarkan pelajaran yang menuntut keterampilan tertentu.

Menurut Djamarah (2008:35) model pembelajaran *modelling the way* adalah cara mengadakan latihan yang berulang-ulang sampai siswa mahir melakukan apa yang telah dipelajari. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa menciptakan keterampilan yang membuat

siswa dapat lebih aktif dan dapat mengeluarkan kemampuan mereka ke depan kelas.

2.1.6.2 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Modelling The Way*

Menurut Istarani (2008:213) model pembelajaran ini memiliki langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) menjelaskan materi yang diajarkan pada siswa;
- 2) mempraktekkan atau mendemonstrasikan materi ajar di depan siswa;
- 3) setelah pelajaran satu topik tertentu carilah topik-topik yang menuntut siswa untuk mencoba dan mempraktekkan keterampilan yang baru diterangkan;
- 4) bagilah siswa ke dalam beberapa kelompok kecil sesuai dengan jumlah mereka. Kelompok-kelompok ini akan mendemonstrasikan suatu keterampilan tertentu sesuai dengan scenario yang dibuat;
- 5) berikan kepada siswa waktu 10-15 menit untuk menciptakan scenario kerja;
- 6) beri waktu 5-7 menit untuk berlatih;
- 7) secara bergiliran tiap kelompok diminta mendemonstrasikan kerja masing-masing. Setelah selesai, beri kesempatan kepada kelompok lain untuk memberikan masukan pada setiap demonstrasi yang dilakukan;
- 8) guru memberi penjelasan secukupnya untuk mengklarifikasi;
- 9) pengambilan kesimpulan.

2.1.6.3 Kelebihan Dan Kekurangan Model *Modelling The Way*

Model pembelajaran ini memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut :

1) Kelebihan

Model pembelajaran ini sangat baik digunakan jika digunakan untuk mengajarkan pelajaran yang menuntut keterampilan tertentu. Menurut Istarani (2018:214), kelebihan dari model pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

- a) Siswa lebih menguasai materi secara mendalam, sebab ia bukan hanya sekedar memahami materi akan tetapi dapat juga mempraktekkan atau mendemonstrasikannya.

- b) Pembelajaran akan lebih menarik sebab melibatkan seluruh anggota tubuh siswa.

- c) Siswa akan lebih tertantang sebab ia harus mampu mempraktekkan ilmu yang diketahui
- d) Untuk melatih siswa dalam mengerjakan sesuatu secara baik dan benar
- e) Meningkatkan keberanian dalam mengerjakan sesuatu
- f) Siswa memiliki keterampilan sesuai dengan yang dipraktekannya.

2) Kelemahan

- a) ada kalanya media yang diperaktekkan atau didemonstrasikan kurang tersedia dengan baik;
- b) Topik yang diperaktekkan kurang diatur secara baik sehingga merumitkan siswa dalam mempraktekannya;
- c) Imajinasi siswa kurang terlatih dalam mempraktekkan materi yang diajarkan, karena jarang sekali guru melakukan hal ini.

2.2 Kerangka Konseptual

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, satu variabel terikat, dan satu variabel bebas. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model *modelling the way* dan Variabel terikatnya yaitu bermain drama.

Bermain drama merupakan salah satu kegiatan pembelajaran dalam kurikulum 2013. Bermain drama adalah tiruan kehidupan manusia yang diproyeksikan di atas pentas. Melihat drama, penonton seolah-olah melihat kejadian dalam masyarakat. Kadang-kadang konflik yang disajikan dalam drama sama dengan konflik batin mereka sendiri. Sehingga drama adalah potret kehidupan suka duka manusia. Jenis-jenis drama yaitu drama tragedi, drama

komedi, drama tragedi-komedi, opera, operette, tablea, drama minikata, dan sendratasi. Kemudian unsur-unsur drama yaitu alur, penokohan, dialog, setting, teks samping (petunjuk teknis), dan tema.

Model pembelajaran *modelling the way* adalah memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktekkan keterampilan spesifik yang dipelajari di kelas untuk demonstrasi. Peserta didik diberi waktu untuk menciptakan scenario sendiri dan menentukan bagaimana mereka mengilustrasikan keterampilan dan teknik yang baru saja dijelaskan. Model ini sangat baik jika digunakan untuk mengajarkan pelajaran yang menuntut keterampilan tertentu

Model ini dapat mengatasi masalah dalam pembelajaran bermain drama karena mampu langsung mempraktekkan pembelajaran drama dengan menitikberatkan agar siswa yang lebih aktif dalam memerankan sebuah drama. Jika model ini diterapkan dengan optimal maka hasil yang diperoleh akan optimal. Sebaliknya, jika model ini tidak diterapkan dengan optimal, maka hasil yang diperoleh belum menunjukkan hasil yang optimal.

2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teoritis dan konseptual yang telah dipaparkan diatas, hipotesis penelitian dirumuskan berikut ini.

2.3.1 Hipotesis Kerja (Ha)

Terdapat pengaruh yang signifikan antara model *modelling the way* dengan kemampuan bermain drama siswa kelas VIII SMP Swasta Kavri Talun Kenas T.P 2019/2020.

2.3.2 Hipotesis Nol (Ho)

Tidak ada pengaruh yang signifikan antara model *modelling the way* dengan kemampuan bermain drama siswa kelas VIII SMP Swasta Kavri Talun Kenas T.P 2019/2020.

BAB III

METODE PENELITIAN

1.7 Metode Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2016:72), metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Terdapat variabel bebas (variabel yang mempengaruhi) dan variabel terikat (variabel yang dipengaruhi). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *Modelling TheWay* terhadap kemampuan bermain drama.

3.2 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMP Swasta Kavri Talun Kenas tahun ajaran 2019/2020 dengan pertimbangan sebagai berikut:

1. Sekolah masih cenderung menggunakan metode ceramah
2. Jumlah siswa sangat mendukung untuk dijadikan sampel penelitian
3. Belum pernah dilaksanakan penelitian dengan permasalahan yang sama.

3.3 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun pembelajaran 2019/2020 (semester ganjil).

Tabel 3.1
Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Nama Kegiatan	BULAN						
	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus
Pengajuan Judul							
Judul ACC							
Bimbingan Judul							
Penyusunan Proposal							
Bimbingan Bab I, II, III							
Perbaikan							
Perbaikan							

dan ACC Bab I, II, III							
Seminar Proposal							
Pelaksana an Penelitian							
Pengolah an Data							
Bimbingan Dosen							
Bimbingan Dosen 2							
Revisi							
Penyusuna n Jadi							

3.4 Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2016: 117), “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah pada keseluruhan siswa/i kelas VIII SMP Swasta Kavri Talun Kenas yang berjumlah 390 orang dengan perincian sebagai berikut:

Tabel 3.2.

Jumlah siswa/i Kelas VIII SMP Negeri Kavri Talun Kenas

No	Kelas	Jumlah
1	VIII A	35
2	VIII B	36
3	VIII C	36
4	VIII D	36
5	VIII E	34
6	VIII F	36
7	VIII G	35
8	VIII H	35
9	VIII I	36
10	VIII J	35
11	VIII K	36
	Jumlah	390

3.5 Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2016:215) “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Sampel dapat digunakan dan diambil dari populasi, apabila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada dalam populasi.

Sampel penelitian ini dilakukan dengan teknik *cluster sampling* (acak kelas). Sesuai dengan jumlah populasi yang tertera, maka sampel penelitian

diambil secara *cluster sampling* (area sampling). Adapun langkah-langkah dalam proses *cluster sampling* tersebut diuraikan dibawah ini.

1. menyiapkan potongan-potongan kertas sebanyak enam lembar, sesuai dengan jumlah populasi kelas;
2. menuliskan nama kelas pada setiap potongan kertas yang telah disiapkan;
3. menggulung kertas satu persatu dan dimasukkan ke dalam tabung;
4. selanjutnya tabung yang berisi kertas gulungan tersebut dikocok, kemudian mengambil satu gulungan kertas dari tabung secara acak. Hasil yang diperoleh yaitu kelas VIII B dan terpilih sebagai kelas eksperimen;
5. selanjutnya tabung yang berisi kertas gulungan tersebut dikocok kembali, kemudian mengambil satu gulungan kertas dari tabung secara acak. Hasil yang diperoleh yaitu kelas VIII H dan terpilih sebagai kelas kontrol.

3.6 Desain Eksperimen

Desain yang digunakan peneliti yaitu adalah *Two Group Post-Test Design*. Desain penelitian ini bertujuan untuk memperlihatkan perbedaan pencapaian antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Two Group Post-Test Design*, Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 3.3
Desain Eksperimen *Two Group Posttest Design*

Kelas	Perlakuan	Tes
Eksperimen (VIII B)	X ₂	T ₂
Kontrol (VIII H)	X ₄	T ₄

Keterangan:

X_2 = Pembelajaran dengan menggunakan model *Modelling The Way*

X_4 = Pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah

T_2 = Tes untuk Kelas Eksperimen

T_4 = Tes untuk Kelas Kontrol

3.7 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2016:148), “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Secara spesifik semua fenomena ini disebut instrumen penelitian. Dengan demikian jumlah yang akan digunakan untuk penelitian tergantung pada jumlah variabel yang akan diteliti.

Penelitian kuantitatif peneliti akan menggunakan instrument untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ini penulis menggunakan test performansi, yaitu menugaskan siswa untuk mementaskan sebuah drama. Test ini dilakukan untuk melihat kemampuan siswa dalam bermain drama.

Adapun aspek-aspek yang dinilai dari bermain drama yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.4
Kriteria Penilaian Kemampuan Bermain Drama

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor
1	Pelafalan	1. Siswa mampu melakukan pelafalan 2. Siswa cukup mampu melakukan pelafalan 3. Siswa kurang mampu melakukan pelafalan 4. Siswa tidak mampu melakukan pelafalan	4 3 2 1

2	Intonasi	1. Siswa mampu menentukan intonasi 2. Siswa cukup mampu menentukan intonasi 3. Siswa kurang mampu menentukan intonasi 4. Siswa tidak mampu menentukan intonasi	4 3 2 1
3	Mimik	1. Siswa mampu menentukan mimik 2. Siswa cukup mampu menentukan mimik 3. Siswa kurang mampu menentukan mimik 4. Siswa tidak mampu menentukan mimik	4 3 2 1
4	Kinesik (gerak tubuh)	1. Siswa mampu menentukan kinesik 2. Siswa cukup mampu menentukan kinesik 3. Siswa kurang mampu menentukan kinesik 4. Siswa tidak mampu menentukan kinesik	4 3 2 1
5	Penghayatan	1. Siswa mampu menentukan penghayatan 2. Siswa cukup mampu menentukan penghayatan 3. Siswa kurang mampu menentukan penghayatan 4. Siswa tidak mampu menentukan penghayatan	4 3 2 1

$$\text{Skor} = \frac{\text{skoryangdiperoleh}}{\text{skormaksimal}} \times 100 \quad (\text{Arikunto, 2016:272})$$

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *modelling the way* terhadap kemampuan bermain drama adalah sebagai berikut :

Tabel 3.5. Kategori Penilaian Pengaruh Model *Modelling The Way* Terhadap Kemampuan Bermain Drama.

Kategori	Penilaian	Huruf
Sangat baik	85-100	A
Baik	70-84	B
Cukup	60-69	C
Kurang	50-59	D
Sangat kurang	0-49	E

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlahskor}}{\text{jumlahskormaksimal}} \times 100 \quad (\text{Arikunto, 2016:281})$$

Nilai tersebut diperoleh dari tes yang dilakukan, dari tes tersebut akan diperoleh nilai kemampuan bermain drama, kemudian hasil tes tersebut akan ditindaklanjuti.

3.8 Jalannya Eksperimen

Langkah-langkah yang akan dilakukan peneliti dalam melaksanakan penelitian ini untuk memperoleh data yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

Tabel 3.6
Jalannya Eksperimen Kelas Eksperimen

No	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Waktu
Pertemuan I (2x40 menit)			
1	Guru mengucapkan salam kepada siswa dan menanyakan kabar siswa.	Siswa menjawab salam dari guru	10 Menit
2	Guru menjelaskan materi mengenai bermain drama dengan menggunakan model <i>modelling the way</i> dengan langkah langkah sebagai berikut: Mengamati Guru membagi siswa ke dalam 4 kelompok. Guru menyuruh siswa untuk mempraktekkan atau mendemonstrasikan materi ajar di depan siswa lainnya. Setelah pelajaran satu topik tertentu carilah topik-topik yang menuntut siswa untuk mencoba dan mempraktekkan keterampilan yang baru diterangkan. Menanya	Siswa menyimak pengajaran dari guru Siswa mendengarkan dan mendemonstrasikan materi di depan kelas.	20 Menit

<p>Guru menyuruh siswa untuk membuat pertanyaan tentang susunan struktur, isi dan ciri dari contoh teks drama yang disediakan.</p> <p>Mengumpulkan informasi</p> <p>Guru menyuruh peserta didik untuk mencari jawaban atas pertanyaan dari contoh yang tersedia dari buku teks.</p> <p>Mengasosiasikan</p> <p>Guru memberikan waktu kepada siswa untuk membaca skenario yang telah disediakan. Guru memberikan waktu 5-7 menit siswa untuk berlatih</p> <p>Mengomunikasikan</p> <p>Guru melakukan <i>posttest</i> dengan cara menyuruh siswa menampilkan drama secara bergantian di depan kelas.</p> <p>Guru menutup pembelajaran dan mengucapkan salam kepada siswa.</p>	<p>Siswa membuat pertanyaan tentang struktur, isi dan ciri dari contoh teks drama yang disediakan guru.</p> <p>Siswa mengerjakan tugas yang disuruh guru berdasarkan buku teks yang ada.</p> <p>Setiap kelompok membacakan skenario di depan kelas.</p> <p>Siswa mengerjakan <i>Posttest</i> dalam tiap kelompok dengan menampilkan drama yang telah disusun di depan kelas.</p> <p>Siswa menjawab salam guru</p>	<p>50 Menit</p>
--	---	------------------------

Tabel 3.7
Jalannya Eksperimen Kelas Kontrol

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
<p>Kegiatan Awal</p> <p>Memberi salam dan memberi motivasi</p> <p>Memberikan apersepsi</p> <p>Menyampaikan tujuan pembelajaran</p>	<p>Pembukaan</p> <p>Menjawab salam dan mendengarkan motivasi dari guru.</p> <p>Mendengarkan dan memahami arahan guru</p> <p>Mendengarkan tujuan dan mempersiapkan belajar menulisteks drama.</p>	10 Menit
<p>Kegiatan Inti</p> <p>Guru menjelaskan mengenai teks drama.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gurumenjelaskanmaterite ntangteks drama • Guru memberikancantohteks drama kepadasiswa 	<p>Siswa memberikan tanggapan tentang teks drama</p> <p>Siswa mendengarkan dan mencatat penjelasan yang diberikan guru</p> <p>Siswa membaca dan mencermati contoh teks drama yang diberikan guru</p>	30 Menit
<p>Kegiatan Akhir</p> <p>Guru memberikan post-test tentang memainkan sebuah drama di depan kelas.</p> <p>Menutup pembelajaran dan mengucapkan salam</p>	<p>Kegiatan Akhir</p> <p>Seluruh siswa tiap kelompok bermain drama di depan kelas.</p> <p>Siswa merespon salam guru</p>	40 Menit

3.9 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah cara-cara yang digunakan untuk mengolah data. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun tahap-tahapan proses penilaian dalam pengambilan data, yaitu

1. Mengoreksi lembar jawaban siswa;
2. Memberi skor pada jawaban siswa berdasarkan aspek penilaian yang ditentukan;
3. Menjumlahkan secara keseluruhan atau rata-rata hasil nilai setiap kelasnya, baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen;
4. Menabulasi skor posttest (x);
5. Menabulasi skor posttest (y)
6. Mencari standar error variabel x dan y;
7. Kesimpulan /hasil data yang diperoleh.

Setelah data diperoleh, teknik analisis data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

3.9.1 Menghitung Rata-Rata dan Standar Deviasi

Untuk menghitung rata-rata (mean) dan standar deviasi kelas digunakan rumus berikut:

- a. Rata-rata (Mean)

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

- b. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{\frac{\sum f_i (x_i - \bar{x})^2}{\sum f_i}}$$

3.9.2 Menyajikan Tabel Distribusi Frekuensi Kelas

Untuk menyajikan data distribusi frekuensi kelas digunakan beberapa langkah berikut:

- a. Penentuan rentang (j) diambil nilai tertinggi kemudian dikurangkan dengan nilai terendah

$$j = x_{max} - x_{min}$$

- b. Penentuan banyak kelas interval (k) digunakan aturan Sturges, yaitu $k = 1 + 3,3 \log n$ (Sudjana, 2005:47)

- c. Penentuan panjang kelas interval (i) dengan rumus sebagai berikut:

$$i = \frac{j}{k}$$

- d. Membuat daftar distribusi frekuensi sesuai dengan rentang dan kelas masing-masing

3.9.3 Uji Persyaratan Analisis

Untuk melihat data yang memiliki varian yang homogen, berdistribusi normal antara variabel x dan y . Untuk itu, sebelum dilakukan pengujian hipotesis, perlu dilakukan uji normalitas.

3.9.4 Uji Normalitas

Uji kenormalan dilakukan secara parametik dengan menggunakan penaksir rata-rata pada simpangan baku. Misalnya kita mempunyai sampel acak dengan hasil pengamatan x_1, x_2, \dots, x_n . Berdasarkan sampel ini akan diuji hipotesis nol bahwa sampel tersebut berasal dari populasi berdistribusi normal melawan hipotesis bahwa hipotesis tidak normal.

Pengujian hipotesis nol tersebut, dapat kita tempuh dengan prosedur sebagai berikut:

- a. Pengamatan x_1, x_2, \dots, x_n dijadikan bilangan baku z_1, z_2, \dots, z_n
- b. Untuk setiap bilangan baku, menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(z_i)$
- c. Menghitung preposisi z_1, z_2, \dots, z_n yang lebih kecil atau sama dengan z_i yang dinyatakan dengan $S(z_i)$
- d. Menghitung selisih $F(z_i) - S(z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya
- e. Mengambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut. Dengan harga tersebut adalah L_0 dan nilai kritis L yang diambil dari daftar uji liliefoers dengan taraf nyata 0,05 (5%)

kriteria pengujian :

1. Jika $L_0 < L_{\text{tabel}}$, maka data distribusi normal
2. Jika $L_0 > L_{\text{tabel}}$, maka data tidak berdistribusi normal

3.9.5 Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menghitung apakah data mempunyai varians yang homogen atau tidak. Rumus yang digunakan adalah :

$$F = \frac{\text{variansterbesar}}{\text{variansterkecil}} \quad (\text{Sudjana, 2009:250})$$

Keterangan:

$$S_1^2 = \text{Varians Terbesar}$$

$$S_2^2 = \text{Varians Terkecil}$$

Pengujian homogenitas dilakukan dengan kriteria, terutama H_0 jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ yang menyatakan sampel berasal dari populasi yang homogen.

3.9.6 Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis digunakan uji-t. Taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan (dk) = n-1. Rumus uji-t yang akan digunakan seperti yang dikemukakan oleh Sudjana (2009:239) yaitu:

$$t_{\text{hitung}} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad \text{dengan } s^2 = \frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

dengan \bar{x}_1 dan \bar{x}_2 adalah rata-rata hasil belajar siswa bermain drama masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya adalah mencari harga t pada tabel tingkat kepercayaan (α) 5%. Berdasarkan t_{tabel} dapat ditentukan bahwa H_0 diterima apabila harga $t_{\text{hitung}} (t_t)$ dan H_a diterima apabila harga $t_{\text{hitung}} (t_h) > t_{\text{tabel}} (t_t)$ yang sekaligus menolak H_0 .

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi.2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesi Edisi ke Empat*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arikunto,Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul.2017. *Sintaksis Bahasa Indonesia (Pendekatan Proses)*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Endraswara, Suwardi. 2011. *Metode Pembelajaran Drama*. Yogyakarta: CAPS.
- Hamzah. 2005. *Pengantar Bermain Drama*. Bandung: Rosda Offset
- Haryadi. 2007. *Peningkatan Keterampilan berbahasa Indonesia*.Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti.
- Harymawan. 2005. *Dramaturgi*. Bandung: Rosdakarya
- Hasanuddin. 2015. *Drama Karya Dalam Dua Dimensi*. Bandung: Angkasa.
- Istarani. 2011. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Kamtini & Husni Wardi Tanjung. 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagi di TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Kartindari, Weni. 2013. *Bermain Peran*. Jambi: 1 Desember 2012
- Kosasih, E.2009. *Mantap Bersastra Indonesia*. Bandung: Yrama Widya.
- Rosmawaty. 2011.Seni Drama. Medan: UNIMED.
- Semi, M. Atar. 2003. Menulis Efektif. Padang: Angkasa Raya.
- Soelaiman. 2007. *Langkah Efektif Untuk Membangun, mengendalikan, dan evaluasi kerja*. Jakarta: Intermedia Personalia Utama

- Sudjana. 2009. *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sukasworo. 2007. *Mutiara Gramatika Bahasa dan Sastra Indonesia*. Jakarta: Piranti.
- Sumardjo, Jakob. 2011. *Apresiasi Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia.
- Suprijono. 2010. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Media.
- Tarigan, 2013. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Waluyo, Herman J. 2006. *Drama : Naskah, Pementasan, dan Pengajarannya*. Surakarta: LPP dan UNS Press.
- Widyahening. 2018. *Kajian Drama*. Surakarta: Yuma Pressindo.

Instrumen test

Petunjuk :

1. Tuliskan nama dan kelas

Soal :

Lakonkanlah drama dibawah ini dengan memperhatikan pelafalan, intonasi, mimik, kinesik (Gerak tubuh), dan penghayatan!

Naskah Drama :

OPERASI

Karya : Putu Wijaya

Sebuah ruang tunggu di tempat dokter praktek. Sepi. Lalu muncul Dokter beserta asisten-asistennya. Dokter dan assistant nya merapikan ruangan.

Kakek :

Burung Kakak Tua

Ada anak empat

Nenek sudah tua

Jalan pakai tongkat

Nenek: Weleh. Weleh. Dasar kakek. (mementung kakek dengan tongkatnya).

Awas loh. Kalau nenek jadi cantik. Gak lebih tua dari kakek. Nenek jamin.

Banyak yang naksir sama nenek.

Kakek : Ahhh.. nenek.. jangan begitu dong. Kakek kan Cuma bercanda.

Nenek : Nenek akan buktikan sama kakek. Kalau nenek bisa cantik kalau hidung nenek yang lebar ini bisa menjadi kecil. Bibir nenek yang tebal dan lebar ini bisa jadi tipis dan cantik. Awas saja. Nenek akan buktikan sama kakek.

Kakek : Wahah,. Bagus toh? Nanti kakek bakalan bangga punya istri yang cantik seperti nenek.

Nenek : Sudah. Jangan merayu nenek.

Nenek dan kakek pun berjalan memasuki klinik kecantikan. Dengan sapaan yang hangat dari suster yang berada di ruang depan bagian pendaftaran. Kakek pun berpura – pura menjadi lelaki yang tegap dan perkasa.

Suster : Selamat pagi. (tersenyum manis)

Kakek :

Ada nanas,

ditusuk-tusuk ahli nujum.

Cuaca panas,

langsung adem karna kamu tersenyum.

Nenek : (Menjewe kakek). Kakek genit nya keluar yaa? Bagus. Nanti kakek bisa lihat. Kalau nenek bisa lebih wokeh dari dia (menatap sinis suster).

Kakek : Maaf nenek. Kakek janji tidak ulangi.

Nenek tetap menjewe kakek, dan menggeret kakek untuk masuk ke dalam ruang dokter.

Asdok : Selamat pagi nek. Silahkan duduk. Mari sebelum nya kita tensi terlebih dahulu. Selagi menunggu dokter yang lagi bersiap – siap mengganti pakaian operasi nya.

Asdok melakukan pemeriksaan kepada nenek. Namun, itu lah kesempatan kakek untuk keluar menemui suster yang berada di luar ruang dokter.

Kakek : Suster. Lagi apa?

Suster : Eh, ada kakek. Ini, saya lagi mencatat buku rekap kunjungan kek.

Kakek mendekati suster.

Kakek : Serious bener sih? (mencari handphone di dalam kaos kaki. Dan menemui handphone nya).

Ada gulali,

ada klepon.

Bisa kali,

oper nomer telepon.

Suster : Maaf kek. Nanti kalau kakek gombalin saya terus, kakek bisa di marahin nenek loh?

Nenek yang selesai di periksa kesehatan pun mencari kakek, yang semua duduk di samping nya. Kecurigaan nenek pun terjawab ketika kakek sedang duduk di samping suster dengan merayu – rayu suster klinik tersebut. Di samping itu, asdok dan dokter pun bersiap untuk merapikan ruangan operasi.

Nenek : Bagus ya . kakek sebentar nenek tinggal, langsung berlari mengejar daun muda. Ayo. Pokok nya kakek harus temani nenek. Sebentar lagi nenek harus di operasi.

Kakek pun menemani nenek masuk ke dalam ruang operasi. Nenek di sediakan baju sebelum operasi yang harus di kenakan. Kakek pun menunggu nenek di ruangan dokter sambil membaca majalah yang terdapat di meja dokter. Selang beberapa jam, operasi nenek pun berhasil. Dokter keluar dengan lega. Member kabar kepada kakek.

Dokter : Nenek nya sudah menjadi cantik. Seperti yang kakek harapkan.

(memberi senyum lega, dan menuliskan sebuah resep salep yang harus digunakan nenek untuk menghilangkan bekas dari operasi.)

Ini. Resep yang harus kakek tebus. Kakek bisa cari di apotek – apotek terdekat rumah kakek.

Kakek : Lantas? Istri saya kapan keluar nya dok?

Dokter : (memanggil ASDOK)

Asdok : (membawa nenek keluar)

Kakek:

JATUH BERDERAI DIATAS PETI

TUMBUHNYA PULA DIBATAS KOTA

SUDAH CANTIK MENAWAN HATI

SIAPA MEMANDANG JATUH CINTA

(menggapai tangan nenek)

Ayo nek, kita pulang. Kakek merasa walaupun kita sudah tua, kita seperti daun muda kembali.

Nenek : Nanti dulu kek, nenek mau berterima kasih sama dokter nya.

Terima kasih dokter. Nanti kapan – kapan saya ajak cucung cicit saya untuk mempercantik diri nya ke klinik tempat dokter praktek sekarang.

Dokter dan asok pun tersenyum. Tak lama kakek keluar, muncul sepasang kekasih yang sama – sama ingin membuat wajah mereka menjadi fenomenal.

Suster : Selamat datang. Silahkan isi biodata terlebih dahulu. (menatap sepasang kekasih) kalian berdua saudara kandung? Kalau saudara isi biodata sekalian aja jadi satu. Biar masuk bersama.

Lelaki : Oh, bukan sus. Kami hanya sepasang kekasih hati (menggandeng kekasih nya). Tapi di sini saya ingin membuang tahi lalat yang mengganggu hidung saya untuk bernafas. Sedangkan pacar saya ingin membuang tompel yang besar sekali

di pipi nya ini dok. Apakah kami bisa langsung menemui dokter di dalam secara bersamaan?

Suster : Oh, tidak bisa. Salah satu di antara kalian harus menunggu terlebih dahulu di ruang tunggu.

Perempuan : Ya sudah, saya saja kak yang menunggu. Kakak silahkan masuk terlebih dahulu.

Lelaki itu pun masuk menemui dokter praktek. Ternyata di dalam, dokter dan assistant nya pun telah siap untuk mengoperasi. Dengan melihat data yang di beri oleh suster terlebih dahulu.

Asdok : Silahkan pasien selanjut nya. masuk ke dalam ruang operasi.

Tak lama, pasien pun merasa lega dengan hasil operasi nya. tahi lalat nya yang besar pun dapat hilang.

Laki-laki : Sayang, aak sudah ganteng nih. Sudah mirip sama idola dedek. Justin beber. Nah, sekarang gentian dedek masuk ke ruang operasi. Aak tunggu sambil baca Koran di ruang tunggu. Siapa tahu nanti dedek jadi cantik seperti suminah tetangga aak yang jual jamu gendong keliling yang buahenol itu.

Perempuan : Aaaahhh.. aak nih. Dedek masuk dulu ya. Perempuan itu pun masuk, seperti biasa dokter pun telah siap di dalam ruang operasi nya.

Setelah perempuan itu di operasi, perempuan pun mendapatkan dua resep salep dari dokter. Satu untuk kekasih nya dan satu untuk diri nya. setelah selesai mereka berdua pun keluar dari klinik. Tak lama, seorang ibu – ibu berlari menggandeng memaksa anak nya untuk mengoperasi wajah anak nya. dan menabrak sepasang kekasih yang hendak keluar dari klinik tersebut.

Lelaki : Eh, maaf bu. Ibu punya mata ?

Ibu : (menyerobot masuk) maaf saya ingin bertemu dokter.

Perempuan: Maaf bu, ibu sudah meninjak kaki saya. Saya merasa kesakitan. Ibu harus tanggung jawab.

Anak : Sudah bu. Eci tidak mau di operasi. Kita pulang saja.

Ibu : Maaf mba, mas. Anak saya sedang butuh dokter.

Lelaki : (menarik sorban anak) Astaga. Kenapa dengan anak ibu?

Ibu : Aduh.saya sudah katakan. Saya sangat butuh dokter. Dan anak saya bahkan menjadi malu. Lihat. Dia hanya bisa tertunduk. Kalian anak muda yang tidak punya hati.

Mendengar kericuhan dari luar, suster pun keluar.

Suster : Maaf, ada apa ya?

Ibu : Dimana dokter nya? saya butuh dia.

Ibu dan anak pun digiring masuk oleh suster. Sedangkan sepasang kekasih itu pergi meninggalkan ibu – ibu itu menuju ke apotik untuk menebus resep dari dokter.

Dokter : Ya, ada apa bu?

Ibu : Ini. Dokter lihat sendiri. Kira – kira dokter bisa jamin tidak kalau bulu – bulu yang lebat di pipi nya dapat hilang dengan cepat? Anak saya sudah malu melihat wajah nya semakin menyerupai kera.

Dokter : Ya, sebelum nya sudah pernah ada kejadian seperti ini. Baiklah untuk mempersingkat waktu. Silahkan ibu menyuruh anak nya berganti pakaian operasi.

Anak : Bu, takut..

Dokter : Tidak apa – apa. Tidak sakit kok. Nanti di kasih ice cream di dalam.

Tak lama, satu jam berlalu. Cukup lama untuk membersihkan bulu – bulu pada wajah anak nya. Ibu semakin gelisah menunggu di ruangan dokter. Berkeliling – keliling. Berjalan gusar menanti perubahan pada wajah anaknya. Setelah anak nya keluar betapa terkejut nya ibu itu. Dokter pun keluar memberi jawaban mengenai operasi pada anak nya tersebut.

Ibu : Bagaimana dok?

Dokter : Anak ibu sudah menjadi seperti anak – anak pada seusia nya. anak ibu tidak akan malu lagi untuk bermain bersama teman – teman nya. namun, ada bekas sedikit yang menyebabkan luka pada wajah anak ibu. Nanti saya tuliskan resep obat nya. (memanggil asdok) tolong ajak keluar pasien nya.

Ibu : Anak ku. Sudah cantik sekarang. Ayo nak. Kita pulang. Terima kasih dok.

Ibu pun keluar. Dokter, asdok, dan suster pun bersiap – siap untuk beristirahat makan siang. Dokter, suster, dan asdok nya pun keluar untuk mencari makan. lampu berubah hitam. Ketika dokter keluar.

BIOGRAFI PUTU WIJAYA

I Gusti Ngurah Putu Wijaya (lahir di Puri Anom Tabanan, Tabanan, Bali, 11 April 1944; umur 70 tahun) adalah seorang sastrawan yang dikenal serba bisa. Ia penulis drama, cerpen, esai, novel dan juga skenario film dan sinetron.

Putu Wijaya adalah bungsu dari lima bersaudara seayah maupun dari tiga bersaudara seibu. Ia tinggal di kompleks perumahan besar, yang dihuni sekitar 200 orang, yang semua anggota keluarganya dekat dan jauh, dan punya kebiasaan membaca. Ayahnya, I Gusti Ngurah Raka, seorang pensiunan punggawa yang keras dalam mendidik anak dan ibunya bernama Mekel Ermawati. Semula, ayahnya mengharapkan Putu jadi dokter. Namun, Putu lemah dalam ilmu pasti. Ia akrab dengan sejarah, bahasa, dan ilmu bumi.

Putu menulis sejak SMP. Tulisan pertamanya sebuah cerita pendek berjudul "Etsa" dimuat di harian Suluh Indonesia, Bali. Pertama kali main drama ketika di SMA, memainkan drama sendiri dan menyutradarai dengan kelompok yang didirikannya sendiri di Yogyakarta. Ikut Bengkel Teater 1967-1969. Kemudian bergabung dengan Teater Kecil di Jakarta. Sempat main satu kali dalam pementasan Teater Populer. Selanjutnya dengan Teater Mandiri yang didirikan pada tahun 1971, dengan konsep "Bertolak dari Yang Ada.

Putu Wijaya sudah menulis kurang lebih 30 novel, 40 naskah drama, sekitar seribu cerpen, ratusan esei, artikel lepas, dan kritik drama. Ia juga telah menulis skenario film dan sinetron. Sebagai seorang dramawan, ia memimpin Teater Mandiri sejak 1971, dan telah mementaskan puluhan lakon di dalam maupun di luar negeri, beberapa diantaranya yaitu mementaskan naskah Gerr (Geez), dan Aum (Roar) di Madison, Connecticut dan di LaMaMa, New York

City, dan pada tahun 1991 membawa Teater Mandiri dengan pertunjukkan Yel keliling Amerika. Puluhan penghargaan ia raih atas karya sastra dan skenario sinetron.

Cerita pendek karangannya kerap mengisi kolom pada Harian Kompas dan Sinar Harapan. Novel-novel karyanya sering muncul di majalah Kartini, Femina, dan Horison. Sebagai penulis skenario, ia telah dua kali meraih piala Citra di Festival Film Indonesia (FFI), untuk Perawan Desa (1980), dan Kembang Kertas (1985). Sebagai seorang penulis fiksi sudah banyak buku yang dihasilkannya. Di antaranya, yang banyak diperbincangkan adalah Bila Malam Bertambah Malam, Telegram, Pabrik, Keok, Tiba-Tiba Malam, Sobat, Nyali. Sejumlah karyanya sudah diterjemahkan ke dalam bahasa Belanda, Inggris, Rusia, Perancis, Jepang, Arab dan Thai.