

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Kemampuan Bermain Drama Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri I Jujuhan

Rendi Marlianda

FKIP Universitas Jambi

E-mail: Rendimarlianda@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap kemampuan bermain drama di kelas XI SMA Negeri I Jujuhan Kabupaten Bungo. Metode penelitian ini menggunakan metode Quasi Eksperimen. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Adapun data yang diambil dalam penelitian ini adalah nilai *pretes* dan *postes* kemampuan siswa bermain drama, baik itu kelompok eksperimen kelas XI IPS I maupun kelompok kontrol kelas XI IPS II. Dari hasil *pretes* siswa pada kelas XI IPS I mendapatkan nilai rata-rata 58,33, sedangkan dari hasil *pretes* siswa kelas XI IPS II mendapatkan nilai rata-rata 55,29. Setelah melakukan *pretes* siswa akan diberi perlakuan yaitu, XI IPS I menggunakan media audio visual, dan pada kelas XI IPS II tidak menggunakan media audio visual. Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media audio visual hasil *postes* pada siswa kelas XI IPS I memperoleh nilai rata-rata 84,33. Adapun yang mendapatkan nilai 77,5 berjumlah dua orang, siswa dengan nilai 80 berjumlah dua orang, siswa dengan nilai 82,5 berjumlah sembilan orang, siswa dengan nilai 85 berjumlah tiga belas orang, siswa dengan nilai 87,5 berjumlah tiga orang. Sedangkan dari hasil *postes* pada siswa kelas XI IPS II memperoleh nilai rata-rata 71,78. Adapun yang mendapatkan nilai 60 satu orang, siswa dengan nilai 62,5 berjumlah empat orang, siswa dengan nilai 65 berjumlah dua orang, siswa dengan nilai 67,5 berjumlah tiga orang, siswa dengan nilai 70 berjumlah dua orang, siswa dengan nilai 72,5 sembilan orang, dan siswa dengan nilai 75 sembilan orang. Selanjutnya data diolah untuk melihat normalitasnya dari kedua sampel tersebut. diketahui bahwa nilai signifikansi (*Sig*) pada skor *postes* eksperimen $0,35 > 0,05$ sedangkan pada skor *postes* kontrol adalah $0,22 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Selanjutnya pada uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi $0,023 > 0,05$, dapat disimpulkan bahwa data penelitian yang diperoleh peneliti normal dan homogen, sehingga bisa dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t. Selanjutnya hasil uji hipotesis diketahui bahwa nilai t hitung lebih besar dari t table yaitu $3,305 > 1,672$ pada df 57, maka H_a dalam penelitian ini dinyatakan diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan antara kemampuan bermain drama siswa sebelum menggunakan media dengan sesudah menggunakan media audio visual pada siswa kelas XI IPS I SMA Negeri I Jujuhan.

Kata Kunci: Kemampuan Bermain Drama, Media Audio Visual, Pengaruh

PENDAHULUAN

Media merupakan faktor yang penting dalam kegiatan proses belajar mengajar, selain itu media juga membantu dalam memberikan contoh yang tidak bisa dilihat secara langsung oleh anak didik melalui penggunaan media gambar, media video, ataupun media lainnya. Media dalam arti sempit adalah sistem pembelajaran yang merupakan komponen bahan dan komponen alat, sedangkan dalam arti luas media berarti pemanfaatan secara maksimum semua komponen sistem dan sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Media pembelajaran secara singkat dapat dikemukakan sebagai sesuatu (bisa alat, bisa bahan, bisa keadaan) yang dipergunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran, yaitu konsep komunikasi, konsep sistem dan konsep pembelajaran (Setyosari dan Sihkabudden, 2005: 18).

Media audio visual adalah salah satu media pembelajaran yang dapat di dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan belajar dan mengajar agar pembelajaran dapat dengan mudah tercapai. Namun pada kenyataannya media audio visual ini masih belum secara optimal di dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Padahal media audio visual ini bisa dijadikan solusi untuk mengatasi permasalahan dalam melakukan kegiatan

pembelajaran.

Hal ini peneliti temukan berdasar observasi di SMA Negeri I Jujuhan yang dilakukan pada hari senin tanggal 09/April/2018, bahwa siswa dalam bermain drama masih kurang optimal. Penyebabnya adalah guru hanya memperkenalkan drama melalui pembelajaran konvensional dan itupun hanya sebatas materi saja, sedangkan pembelajaran drama adalah pembelajaran yang harus dilakukan secara praktik. Sebelum dilakukan bermain drama siswa harus menonton pementasan drama terlebih dahulu sebagai referensi dalam bermain drama. Idealnya adalah mengajak siswa menonton secara langsung pementasan drama. Namun hal tersebut terkendala oleh keterbatasan waktu dan biaya maka hal tersebut sulit untuk dilakukan. Salah satu solusinya adalah menggunakan media audio visual yang dapat dihadirkan ke dalam kelas. Media audio visual hendaknya bisa menjadi jembatan untuk memudahkan peserta didik memahami materi yang mereka pelajari di sekolah. Dalam mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi pembelajaran drama.

Penulis memilih media audio visual karena media audio visual merupakan media yang tepat untuk menunjang hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya bermain drama. Media audio visual dalam pembelajaran drama dapat diterapkan sebagai contoh atau gambaran bermain drama melalui tayangan sebuah video yang menayang pementasan drama oleh sanggar-sanggar yang terkenal atau dari jurusan teater/drama. Penelitian ini menggunakan teori sebagai acuan atau landasan teori. Teori yang digunakan adalah sebagai berikut: Menurut Hamidjojo (Setyosari dan Sihkabuden, 2005: 16) yang dimaksud dengan media ialah semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga gagasan itu sampai kepada penerima.

Media *audio visual* merupakan media yang dapat menghasilkan rupa dan suara dalam satu unit media, misalnya: film bersuara dan televisi (Setyosari dan Sihkabuden, 2005: 41). Media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Sifat pesan yang dapat disalurkan melalui media dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang terlihat layaknya media visual juga pesan verbal dan nonverbal yang terdengar layaknya media audio. Pesan visual yang terdengar dan terlihat itu dapat disajikan melalui program audio visual seperti film dokumenter, film drama dan lain-lain. Semua program tersebut dapat disalurkan melalui peralatan seperti film, video, dan juga televisi dan dapat disambungkan pada alat proyeksi (Munadhi, 2013: 56–57).

Bermain drama sama halnya dengan mengaktualisasikan segala hal yang terdapat didalam naskah drama kedalam lakon drama diatas pentas. Untuk menilai kemampuan siswa dalam bermain drama, dilakukan penilaian. Kegiatan penilaian meliputi dua hal yaitu penilaian proses dan penilaian hasil kerja atau unjuk kerja. Penilaian hasil berupa unjuk kerja siswa dengan kemampuan lafal, intonasi, nada, dan mimik yang sesuai watak tokoh. Aspek yang dinilai meliputi aspek pengucapan, pemahaman, penghayatan, gerak, dan mimik. Alwi, dkk (2005:811).

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Menurut Sukmadinata (2010 : 53), Penelitian kuantitatif didasari atau dilakukan dengan menggunakan angka, pengolahan statistik, struktur, dan percobaan terkontrol. Sedangkan metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian *quasi eksperiment* atau eksperimen semu. Sugiyono (2010:75) menyatakan bahwa ciri utaman *quasi eksperimen* atau eksperimen semu merupakan pengembangan dari *true eksperimen* atau eksperimen murni, yang mempunyai kelompok kontrol namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol faktor-faktor dari luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Ciri-ciri lain dari *quasi experiment* adalah dalam pemilihan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak dipilih secara random atau acak.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Pretest Posttest Control Group Only Design*. Desain penelitian dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.I. Desain Penelitian

Kelompok	Pretes	Treatmen	Postes
A	O ₁	X ₁	O ₂
B	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan :

A= kelompok eksperimen

B = kelompok kontrol

X₁= perlakuan (Pembelajaran menggunakan Media audio visual)

X₂= perlakuan (Pembelajaran konvensional)

O₁= pretest kelompok eksperimen

O₂= Postes kelompok eksperimen

O₃= Pretes kelompok kontrol

O₄= Postes kelompok kontrol

PEMBAHASAN

Adapun hasil penelitian ini akan dideskripsikan hasil pretes dan postes pada kelas XI IPS I (eksperimen) dan XI IPS II (kontrol).

1. Hasil pretes siswa kelas XI IPS I (eksperimen)

Dari hasil pretes diatas siswa yang mendapatkan nilai 47,5 berjumlah satu orang, siswa dengan nilai 50 berjumlah dua orang, siswa dengan nilai 52,5 berjumlah enam orang, siswa dengan nilai 55 berjumlah lima orang, siswa dengan nilai 57,5 berjumlah tujuh orang, siswa dengan nilai 60 berjumlah empat orang, dan siswa dengan nilai 65 berjumlah 4 orang. Kemudian untuk jumlah nilai rata-rata kelas XI IPS I pada saat pretes adalah 58,33.

2. Hasil Pretes siswa kelas XI IPS II (kontrol)

Dari hasil pretes diatas siswa dengan nilai 45 berjumlah satu orang, siswa dengan nilai 47,5 berjumlah dua orang, siswa dengan nilai 50 berjumlah lima orang, siswa dengan nilai 52,5 berjumlah tiga orang, siswa dengan nilai 55 berjumlah lima orang, siswa dengan nilai 57,5 berjumlah enam orang, siswa dengan nilai 60 berjumlah empat orang, siswa dengan nilai 62,5 berjumlah dua orang, dan siswa dengan nilai 65 berjumlah dua orang. Kemudian untuk jumlah nilai rata-rata kelas XI IPS II pada saat pretes adalah 55,29.

3. Hasil postes siswa kelas XI IPS I (eksperimen)

Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media audio visual hasil postes siswa yang memperoleh nilai 77,5 berjumlah dua orang, siswa dengan nilai 80 berjumlah dua orang, siswa dengan nilai 82,5 berjumlah sembilan orang, siswa dengan nilai 85 berjumlah tiga belas orang, siswa dengan nilai 87,5 berjumlah tiga orang. Kemudian untuk jumlah nilai rata-rata kelas XI IPS I pada saat postes adalah 84,33.

4. Hasil postes kelas XI IPS II (kontrol)

Setelah diberikan perlakuan dengan pembelajaran konvensional siswa kelas XI IPS II (kelompok kontrol) memperoleh hasil postes dengan nilai 60 satu orang, siswa dengan nilai 62,5 berjumlah empat orang, siswa dengan nilai 65 berjumlah dua orang, siswa dengan nilai 67,5 berjumlah tiga orang, siswa dengan nilai 70 berjumlah dua orang, siswa dengan nilai 72,5 sembilan orang, dan siswa dengan nilai 75 sembilan orang. Kemudian untuk jumlah nilai rata-rata kelas XI IPS II pada saat postes adalah 71,78.

Dari hasil penelitian yang didapatkan bahwa ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap kemampuan siswa dalam bermain drama pada siswa kelas XI SMA Negeri I Jujuhan Tahun Ajaran 2017-

2018. Hasil tes bermain drama pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol, sedangkan rata-rata kemampuan Bermain drama pada siswa kelas XI IPS I (eksperimen) adalah 84,33, dan pada siswa kelas XI IPS II (kontrol), rata-rata kemampuan Bermain drama yang diperoleh adalah 71,78.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap kemampuan siswa dalam bermain drama pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jujuhan Tahun Ajaran 2017-2018. Adapun hasil pretes pada siswa kelas XI IPS I mendapatkan nilai rata-rata 58,33 sedangkan dari hasil pretes pada siswa kelas XI IPS II mendapatkan nilai rata-rata 55,29. setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media audio visual hasil postes pada siswa kelas XI IPS I mendapatkan nilai rata-rata 84,33. Sedangkan hasil postes pada siswa kelas XI IPS II setelah diberikan perlakuan dengan pembelajaran konvensional mendapatkan nilai rata-rata 71,78. Dari hasil pretes dan postes yang diperoleh siswa kelas XI IPS I terdapat pengaruh.

Secara kasat mata dapat dilihat bahwa jumlah nilai rata-rata setelah diberi perlakuan penggunaan media audio visual pada kelas XI IPS I (eksperimen) terdapat pengaruh yang signifikan. sedangkan dari hasil pretes dan postes yang diperoleh siswa kelas XI IPS II terdapat pengaruh. namun nilai yang didapatkan tidak signifikan kelas eksperimen. Berdasarkan simpulan penulis memberikan saran kepada guru Bahasa dan Sastra Indonesia hendaknya menggunakan media audio visual ketika mengajarkan materi bermain drama. Media audio visual dapat dijadikan sebagai bahan referensi, sehingga memudahkan siswa dalam memahami bermain drama yang baik. Hal ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan bermain drama pada siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Alwi Hasan, dkk. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka.
- Aminuddin. 2014. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Burhan, N. 1998. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajahmada University Press.
- Burhan, N. 2005. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Darmawan, D. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Rosda.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Endaraswara, S. 2011. *Metode Pembelajaran Drama Apresiasi, Ekspresi, dan Pengkajian*. Yogyakarta: CAPS.
- Hasanuddin. 1996. *Drama Karya dalam Dua Dimensi*. Bandung: Angkasa
- Kholik, M. 2011. *Metode Pembelajaran Konvensional*. Jakarta: Reneka Cipta.
- Kusaeri, 2014. *Acuan dan Teknik, Penilaian Proses dan Hasil Belajar dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Bahasa Indonesia Wahana Pengetahuan: Buku Guru*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Munadhi. Y. (2012). *Media Pembelajaran, Sebuah pendekatan baru*. Jakarta. Gaung Persada
- Setyosari, Punaji & Sihkabuden. 2005. *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Mas.
- Sri. S. 2014. *Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SUB Materi Drama pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Skripsi. IAIN Mataram.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif RND*. Bandung : Alfabeta.
- Suryosubroto. 2009. *Proses belajar mengajar di sekolah*. Jakarta: Rineke Cipta. Hlm.215.
- Suryadi. 2012. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukandi, U. 2003. *Pembelajaran konvensional*. <http://sunartombs.wordpress.com/2009/03/02/pembelajaran-konvensional> banyak-dikritik-

- namun paling-disukai/*. Diakses Kamis, 20 April 2018.
- Sukmadinata, Nana S. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sunarto. 2009. *Pengertian Prestasi Belajar*. Jurnal. Diakses 3 April 2018.
<http://sunartombs.wordpress.com/2009/01/05/pengertian-prestasi-belajar/>
- Wiyanto, A 2002, *Terampil Bermain Drama*, Jakarta; PT. Gramedia Widia Sarana Indonesia.
- Zulyadaini. 2014. *Pengaruh Model inkuiri dan motivasi belajar terhadap Kemampuan Siswa Menulis Puisi Siswa Kelas IX MTsN Muara Bungo Kabupaten Bungo*. Jambi. Tesis tidak diterbitkan.