

# Perbedaan Hasil Belajar Kemampuan Berbicara antara yang Diajar melalui Metode *Theatre Games* dengan yang Diajar melalui Metode Ceramah Pada Siswa Kelas V Semester II SD Muhammadiyah 01 Jember

*(THE DIFFERENCES OF STUDENTS SPEAKING SKILL ACHIEVEMENT THAT IS TAUGHT BY USING THEATRE GAMES METHOD WITH LECTURE METHOD OF THE FIFTH GRADE STUDENTS SECOND SEMESTER AT SD MUHAMMADIYAH 01 JEMBER)*

Eko Wahyu Susilo, Suhartiningsih, Nanik Yuliaty  
Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP, Universitas Jember (UNEJ)  
Jalan Kalimantan 37, Jember 68121  
Email : .....

## Abstrak

Pembelajaran dikatakan baik jika kondisi pembelajaran aktif dan hasil belajar yang diperoleh sesuai dengan yang diharapkan. Pembelajaran yang dilakukan dapat tertanam dalam memori jangka panjang siswa. Menerapkan pendekatan dan metode efektif hakikatnya adalah upaya untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. Permasalahan yang kerap terjadi dalam pembelajaran drama dalam mata pelajaran bahasa Indonesia adalah penggunaan metode ceramah oleh guru dan rendahnya nilai apresiatif siswa terhadap drama yang berdampak pada hasil belajar kemampuan berbicara siswa yang rendah. Pendekatan apresiatif dengan metode *theatre games* dipilih sebagai bandingan untuk metode ceramah yang selama ini digunakan. Metode *theatre games* adalah jenis metode latihan dasar drama yang berorientasi pada permainan untuk memberikan kesempatan kepada siswa berekspresi lebih bebas. Siswa akan mengikuti 7 permainan, yaitu angka 8, *captain on deck*, berbicara eja, jabat tangan, tebak ekspresi, tangkap beku dan improvisasi dialog. Berdasarkan hasil penelitian eksperimen dengan pola *pretest-posttest control group design* yang telah melalui tahapan: (1) uji homogenitas; (2) penentuan kelas eksperimen dan kontrol; (3) pelaksanaan tindakan; (4) analisis hasil, metode *theatre games* memberikan perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar kemampuan berbicara dibandingkan metode ceramah.

**Kata Kunci** : Metode *theatre games*, metode ceramah, pendekatan apresiatif, pembelajaran drama, hasil belajar, kemampuan berbicara.

## Abstract

The learning activity is good if the condition of that teaching learning process are active and the learning achievement is appropriate with the target. The students will comprehend all of the materials in the teaching learning activity for long time. Implementing approach and effective method truthfully is the effort to improve or increase the quality of learning. Problem that often happen in learning drama at Bahasa Indonesia subject is the use of lecture method taught by the teacher and lack appreciative achievement of the students to drama that cause to the low of learning achievement of students speaking skill. Appreciative approach with *theatre games* method has been selected to compare with lecture method that has been used. *Theatre games* method is kind of basic exercise to learn drama oriented to game that give chance for the students to express freely. The students will follow 7 games, they are number 8, *captain on deck*, spelling, shake hand, guessing expression, catch freeze and dialogue improvisation. Based on the the research result with *pretest-posttest control group design* that have been through some steps: (1) homogeneity test; (2) select the experimental class and control class; (3) implementing the action; (4) result analysis, *theatre games* method gives significant differences to the learning achievement of students speaking skill rather than lecture method.

**Keywords**: *theatre games* method, lecture method, appreciative approach, learning drama, learning achievement, speaking skill.

## Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar terdiri dari pembelajaran bahasa dan pembelajaran sastra yang terintegrasi dan mencakup empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Dari empat keterampilan berbahasa tersebut, sebagian materi pelajaran dipadukan dengan pembelajaran sastra bagi anak. Pembelajaran drama sebagai salah satu pembelajaran sastra di sekolah, memiliki peranan yang begitu besar dalam membentuk karakter siswa, karena didalamnya di pelajari tentang kepekaan perasaan dalam menghadapi persoalan kehidupan sehari-hari.

Kenyataannya pada saat ini, pembelajaran sastra terutama drama masih dianggap pembelajaran yang tidak terlalu penting dan sulit untuk dilakukan, karena guru dianggap memerlukan keterampilan khusus (keterampilan drama) dalam menyampaikannya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SD Muhammadiyah 1 Jember tentang pembelajaran drama, siswa masih mengalami kesulitan, yang pada umumnya disebabkan karena kurangnya keberanian atau rasa percaya diri siswa dalam berbicara atau tampil di depan kelas, hal ini menyebabkan keterampilan berbicara siswa menjadi kurang baik. Fakta ini dipengaruhi beberapa faktor, salah satunya peran guru sebagai pendidik. Guru masih menggunakan metode-metode konvensional, berupa ceramah dan pemberian tugas dalam pembelajaran keterampilan berbicara termasuk pembelajaran drama, padahal menurut Mulyati (tanpa tahun) pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran bahasa harus sesuai dengan hakikat dan fungsinya. Pendekatan pembelajaran bahasa yang menekankan aspek kinerja atau keterampilan berbahasa dan fungsi bahasa menggunakan *pendekatan ko-munikatif*, sedangkan pendekatan pembelajaran sastra yang menekankan apresiasi sastra menggunakan *pendekatan apresiatif*. Artinya, jika yang diajarkan adalah materi pembelajaran drama, diakhir pembelajaran siswa diharapkan tertarik terhadap drama itu sendiri. Untuk itu, dalam pembelajaran drama di kelas V ini, siswa harusnya tidak hanya diberi penjelasan tentang drama dan diminta mempraktikkan pentas drama saja, tetapi juga harus dengan pengalaman langsung berupa pemberian materi latihan-latihan dasar bermain drama yang tepat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, perlu dilakukan suatu tindakan alternatif berupa penerapan metode yang sesuai dengan pembelajaran drama. Metode latihan dasar bermain drama atau teater bisa saja dimanfaatkan dalam pembelajaran apresiasi sastra di SD. Karakter siswa SD yang masih senang bermain juga harus menjadi bahan pertimbangan dalam menentukan sebuah metode. Untuk itulah, metode *theatre games* ini diuji cobakan, metode ini diharapkan bisa menambah kualitas pembelajaran drama menjadi lebih baik, dari segi hasil dan proses. Dalam pembelajaran drama dengan menggunakan metode *theatre games*, sebelum melakukan praktik drama, siswa akan diajarkan latihan dasar-dasar bermain drama

terlebih dahulu berupa intonasi, pelafalan, karakterisasi, *vocal* (*volume* suara), *gesture* (gerak tubuh), dan *grouping* (berkelompok), semua latihan dasar tersebut disampaikan guru melalui permainan yang menarik. Dan diharapkan metode ini bisa menambah keterampilan berbicara siswa dalam bermain drama. Selain itu, hal ini membuat proses pembelajaran lebih dinamis dan bisa menanamkan sikap apresiatif siswa pada drama. metode ini pertama kali diperkenalkan oleh Viola Spolin pada tahun 1946 untuk melatih aktor muda di Hollywood. Spolin mengatakan terdapat 3 hal penting yang perlu diperhatikan dalam penerapan metode *theatre games* yaitu fokus, bimbingan dan evaluasi (Spolin, 1984:6-8).

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah: (1) bagaimanakah perbedaan hasil belajar kemampuan berbicara siswa kelas Va yang diajar menggunakan metode *theatre games* dengan siswa kelas Vb yang menggunakan metode ceramah pada pembelajaran memerankan tokoh drama di semester II SD Muhammadiyah 01 Jember?

## Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian eksperimental dengan pola *pretest-posttest control group design*. Menurut Riyanto (2010:35), penelitian eksperimental merupakan penelitian sistematis, logis dan teliti di dalam melakukan kontrol terhadap kondisi. Kondisi yang dimaksud adalah keadaan semua variabel penelitian sebelum, selama dan setelah penelitian.

Lokasi penelitian ditetapkan di SD Muhammadiyah 1 Jember. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas Va dan Vb SD Muhammadiyah 1 Jember dengan subjek berjumlah 78 siswa yang terdiri Terdiri dari 38 siswa (26 Laki-laki dan 12 perempuan) di kelas V a dan 40 siswa (26 Laki-laki dan 14 perempuan) di kelas V b, pada semester genap tahun pelajaran 2013/2014. Subjek akan diuji tingkat homogenitasnya, kemudian dibagi kedalam dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang ditentukan secara random.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode observasi, metode wawancara, metode tes, dan metode dokumentasi. Data hasil observasi berupa aktivitas pembelajaran guru. Data hasil wawancara berupa argumen guru dan siswa untuk memperkuat data hasil observasi. Sementara itu, data hasil tes berupa nilai hasil belajar siswa yang kemudian dianalisis, sedangkan data dokumentasi berupa subjek penelitian, nilai *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini.

Analisis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah uji-*t* dari nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

- Rumus Uji *t*

$$t_{test} = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

rata							
------	--	--	--	--	--	--	--

- $M_x$  = nilai rata-rata skor kelompok eksperimen
- $M_y$  = nilai rata-rata skor kelompok kontrol
- $\sum x^2$  = jumlah kuadrat deviasi skor kelompok eksperimen
- $\sum y^2$  = jumlah kuadrat deviasi skor kelompok kontrol
- $N_x$  = banyaknya sampel pada kelompok eksperimen
- $N_y$  = banyaknya sampel pada kelompok kontrol

Sumber : Arikunto

(1998:294)

Prosedur penelitian yang dilakukan, meliputi tindakan pendahuluan, *pre-test*, pelaksanaan tindakan, *post test*. Penelitian ini menggunakan dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam tahap pelaksanaan tindakan, kelas eksperimen diajar menggunakan metode *teatre games* sementara kelas kontrol menggunakan metode ceramah. Tahap *pre-test* dan *post-test* kedua kelas menggunakan instrumen yang sama.

**Hasil Penelitian**

a. Tindakan Pendahuluan

Kegiatan yang dilakukan pada tindakan pendahuluan adalah observasi dan wawancara. Berdasarkan tindakan pendahuluan diperoleh hasil: (1) guru hanya menggunakan metode konvensional yaitu ceramah dan penugasan; (2) siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran, karena mereka kurang percaya diri untuk tampil di depan kelas sehingga hanya mendengarkan penjelasan guru; (3) guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran; (4) hasil belajar keterampilan berbicara siswa masih kurang baik.

b. Pelaksanaan *pre-test*

Berdasarkan hasil *pre-test*, maka dapat dibuat rerata hasil nilai *pre-test* dari kedua kelas seperti pada tabel 1 dan tabel 2.

Tabel 1. Ringkasan nilai *pre-test* kelas eksperimen.

	Aspek yang dinilai							
	Aspek Kebahasaan			Aspek non kebahasaan				
	Kete-patan Ucapan	Pilih-an kata	Suara	Kelan caran	Keber-anian	Gerak - gerik/mimik		
Skor setiap aspek	83	72	56	83	75	65	434	
Skor max	114	114	114	114	114	114	685	
Skor rata-	72.81	63,16	49.12	72,81	65.79	57,02	63.45	

Tabel 2. Ringkasan nilai *pre-test* kelas kontrol.

	Aspek yang dinilai						
	Aspek Kebahasaan			Aspek non kebahasaan			
	Kete-patan Ucapan	Pilih-an kata	Suara	Kelan caran	Kebe-rania-n	Gerak - gerik/mimik	
Skor setiap aspek	83	72	56	83	75	65	434
Skor max	114	114	114	114	114	114	685
Skor rata-rata	72.81	63,16	49.12	72,81	65.79	57,02	63.45

Nilai *pre-test* dari masing-masing kelas tersebut selanjutnya diuji menggunakan analisis Anava. Hasil uji ringkasan Anava dapat dilihat seperti pada tabel 3.

Tabel 3. Ringkasan Anava dari kedua kelas (V a dan V b)

Sumber variansi	JK	Db	MK	$f_0$	$t_0$
Kelompok (k)	-4877,944	1	-4877,944	-39,855	0.43
Dalam (d)	9301,75	76	122,391	-	-
Toatal (T)	4423,81	77		-	-

Hasil perhitungan menunjukkan harga  $t_0 = 0,43$ . harga  $t_0$  ini dikonsultasikan dengan harga  $t_{tabel}$  dengan  $db_k = 1$ . dan  $db_d = 76$  pada taraf signifikansi 5%. Nilai  $t_{tabel}$  dengan  $db_d = 76$  memiliki harga 1,992. Sehingga dapat diketahui  $t_{hitung} < t_{tabel}$  yang berarti tingkat kemampuan awal siswa sebelum dilakukan penelitian dinyatakan homogen.

Langkah selanjutnya adalah menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan teknik undian. Dari hasil undian, didapatkan kelas V a sebagai kelas eksperimen yang akan diajar menggunakan metode *theatre games* dan kelas V b sebagai kelas kontrol yang akan diajar menggunakan metode ceramah.

c. Pelaksanaan tindakan

Kegiatan penelitian berikutnya adalah penerapan metode *theatre games* pada kelas eksperimen dan metode ceramah pada kelas kontrol. Materi yang diajarkan adalah memerankan tokoh drama dengan alokasi waktu 2x30 menit. Pembelajaran di kelas eksperimen dibentuk 7 kelompok dengan rincian 4 kelompok beranggotakan 5 orang, 3kelompok beranggotakan 6 orang. Sementara di kelas kontrol, siswa dibagi kedalam 8 kelompok, dimana masing-masing kelompok beranggotakan 5 orang.

d. Pelaksanaan *post-test*

Berdasarkan hasil *post-test*, maka dapat dibuat rerata hasil nilai *post-test* dari kedua kelas seperti pada tabel 4 dan tabel 5.

Tabel 4. Ringkasan nilai *post-test* kelas eksperimen.

	Aspek yang dinilai						
	Aspek Kebahasaan			Aspek non kebahasaan			
	Ketepatan Ucapan	Pilihan kata	Suara	Kelancaran	Keberanian	Gerak-gerak/mimik	
Skor setiap aspek	97	91	91	100	90	85	554
Skor max	114	114	114	114	114	114	684
Skor rata-rata	85,09	79,8	79.82	87,72	78.95	74,56	80.99

Tabel 5. Ringkasan nilai *post-test* kelas kontrol.

	Aspek yang dinilai						
	Aspek Kebahasaan			Aspek non kebahasaan			
	Ketepatan Ucapan	Pilihan kata	Suara	Kelancaran	Keberanian	Gerak-gerak/mimik	
Skor setiap aspek	95	81	80	89	85	75	505
Skor max	120	120	120	120	120	120	720

Skor rata-rata	79,17	67.5	66,67	74.17	70,83	62.5	70.14
----------------	-------	------	-------	-------	-------	------	-------

e. Uji *t*

Analisis data untuk mengetahui adakah perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan rumus uji *t* dengan hasil sebagai berikut:

$$M_x = 17,54$$

$$M_y = 7,77$$

$$\Sigma_x = 2995,334$$

$$\Sigma_y = 789,588$$

$$\text{Sehingga } t_{tes} = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\Sigma x^2 + \Sigma y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

$$= \frac{17,54 - 7,77}{\sqrt{\left(\frac{2995,334 + 789,588}{88 + 40 - 2}\right) \left(\frac{1}{88} + \frac{1}{40}\right)}}$$

$$= 6,13$$

Harga  $t_{tabel}$  ditentukan dengan melihat *db* pada taraf signifikansi 5%. Dari analisis diketahui *db*=76 terletak antara *db*= 70 yang mempunyai harga  $t_{tabel} = 1,994$  dan *db* = 80 yang mempunyai  $t_{tabel} = 1,990$  sehingga harga  $t_{tabel}$  dengan *db* = 76 di peroleh sebagai berikut:

$$t_{tabel} = 1,994 - \frac{1,994 - 1,990}{80 - 70} (76 - 70) = 1,9916 \approx 1,992$$

Perhitungan diatas menunjukkan  $t_{tabel}$  nilai= 1,992, sedangkan  $t_{hitung} = 6,13$  sehingga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $6,13 > 1,992$ . Artinya ada perbedaan yang signifikan pada hasil belajar kemampuan berbicara siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Pembahasan**

Kegiatan penelitian diawali dengan melakukan *pre-test* pada dua kelas yang dijadikan subjek penelitian, Siswa dibentuk kelompok dan masing-masing kelompok diberi naskah drama. Kemudian bersama kelompoknya, siswa membaca dan memahami isi cerita dalam naskah drama. Setelah itu setiap kelompok maju ke depan memainkan cerita yang sudah dipahami tanpa membawa teks. Untuk mempermudah proses pemahaman siswa terhadap isi naskah drama, guru menjelaskan garis besar cerita dan saat bermain drama, siswa bisa menghafal dialog tokoh sesuai teks atau merubah dialog tokoh sesuai dengan bahasanya sendiri. Hasil *pretest* menunjukkan rerata kemampuan berbicara siswa kelas V a adalah 63,45, sedangkan kelas V b adalah 62,36. Setelah diuji

homogenitasnya, kedua kelompok dinyatakan homogen (sama).

Kegiatan penelitian berikutnya adalah penerapan metode *theatre games* pada kelas eksperimen dan penerapan metode ceramah pada kelas kontrol. Selama pelaksanaan, siswa di kelas eksperimen sangat aktif mengikuti pembelajaran meskipun pada awalnya siswa sempat bergurau. Ketika guru (peneliti) melakukan evaluasi dan refleksi disetiap akhir permainan, siswa antusias dan aktif menyampaikan pendapatnya. Dari sekian banyak bentuk permainan dalam *theatre games*, peneliti hanya menerapkan tujuh bentuk permainan saja, yaitu Angka 8, *Captain on Deck*, Berbicara Eja, Jabat Tangan, Tebak Ekspresi, Tangkap Beku dan Improvisasi Dialog. Alasannya karena waktu yang tersedia tidak terlalu banyak. Sementara, siswa di kelas kontrol cenderung pasif. Hal ini disebabkan karena setelah mendengarkan materi dari guru, kegiatan siswa hanya menghafal naskah dan memainkannya. Diakhir pembelajaran, siswa di kelas eksperimen menunjukkan minat untuk kembali bermain drama sementara sebagian siswa di kelas kontrol tidak menunjukkan minatnya. Hal ini menandakan sikap apresiatif siswa kelas eksperimen lebih besar dibandingkan siswa kontrol.

Hasil *post-test* kedua kelas mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil *pre-test*. tabel 6 berikut menyajikan peningkatan tersebut:

Tabel 6. Perbedaan hasil belajar kemampuan berbicara siswa saat *pretest* dan *posttest*.

	Kelas eksperimen			$x^2$	Kelas kontrol			$y^2$
	Pre-test	Post-test	Beda		Pre-test	Post-test	Beda	
	$x_1$	$x_2$	$x$		$y_1$	$y_2$	$y$	
$\Sigma$	2411,16	307,74	666,58	1468,8,2	249,4,49	280,5,58	311,09	3209,013
Rata-rata	63,4516	80,9932	17,5416	386,5315	62,3623	70,1395	7,7772	80,22532

Data ini kemudian dihitung dengan rumus uji  $t$ , dan diperoleh hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $6,13 > 1,992$ .

Berdasarkan wawancara dengan guru bahasa indonesia kelas V, guru merasa tertarik dengan metode *theatre games*, karena siswa tidak hanya belajar dari buku paket yang dimiliki, tetapi siswa juga melakukan langsung tahapan pentas drama, mulai dari persiapan, latihan, pentas dan evaluasi. Hal ini diharapkan dapat menambah sikap apresiatif terhadap drama. *Theatre games* juga dinilai inovatif karena bisa mengajarkan ilmu bermain drama melalui permainan.

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan diatas menunjukkan bahwa pembelajaran drama dengan metode *theatre games* pada siswa kelas V a SD Muhammadiyah 1 Jember memberikan perbedaan yang

signifikan terhadap hasil belajar kemampuan berbicara dibandingkan metode ceramah di kelas V b.

## Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1) Terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar kemampuan berbicara antara siswa yang diajar melalui metode *theatre games* dengan yang diajar melalui metode ceramah pada siswa kelas V SD Muhammadiyah 01 Jember. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil analisis data yang menunjukkan pengujian uji  $t$  diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $6,13 > 1,992$  pada taraf signifikansi 5%.

2) Pembelajaran drama menggunakan metode *theatre games* telah berhasil meningkatkan sikap apresiatif siswa terhadap drama dibandingkan metode ceramah. Hal ini dikarenakan metode *theatre games* lebih menyenangkan dan berpusat pada siswa dalam pembelajarannya, sehingga siswa mendapat kesempatan berekspresi dan berimprovisasi sesuai kemampuan berpikirnya.

Adapun saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah:

- 1) Bagi guru, diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk menjadikan metode ini solusi dalam meningkatkan hasil belajar kemampuan berbicara siswa
- 2) Bagi sekolah, hendaknya dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dan dapat dijadikan pedoman untuk meningkatkan mutu pendidikan.
- 3) Bagi peneliti lain, diharapkan penelitian ini bisa dijadikan acuan untuk penelitian lain yang lebih baik.

## Ucapan Terima Kasih

Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang kubanggakan.

## Daftar Pustaka

- [ 1 ]. Arikunto, Suharsimi, 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- [ 2 ]. Mulyati, tanpa tahun. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Berorientasikan Fungsi Komunikatif Bahasa untuk Siswa Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia
- [ 3 ]. Riyanto, Yatim, 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Penerbit SIC
- [ 4 ]. Spolin, Viola, 1986. *Theatre Games for the Classroom: A Teacher's Handbook*. Los Angeles: Northwestern University Press.