

PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN DRAMA DENGAN MENGUNAKAN MODEL DEMONSTRASI PADA SISWA KELAS IX TANJUNG BALAI TAHUN PEMBELAJARAN 2014/2015

M.Okky Fardian Gafari
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Medan

ABSTRAK

Permasalahan dari penelitian ini adalah “Apakah dengan menggunakan Model Demonstrasi dapat meningkatkan keterampilan bermain drama Siswa dalam pada pelajaran Bahasa Indonesia Materi berbicara di kelas IX SMP Negeri 1 Tanjung Balai tahun pembelajaran 2014/2015. Penelitian ini bertujuan untuk Meningkatkan keterampilan bermain drama Siswa Dengan Menggunakan model demonstrasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IX SMP Negeri 1 Tanjung Balai dengan jumlah 25 orang siswa. Penelitian menggunakan desain PTK dengan tindakan menggunakan model demonstrasi. Data dikumpulkan dengan menggunakan observasi dan angket. Untuk mengetahui perubahan kreativitas belajar siswa data dianalisis dengan menggunakan persentase dan analisis kualitatif. Hasil penelitian diperoleh nilai rata – rata kelas IX yang berjumlah 25 orang. Setelah diberikan tindakan pada siklus I diperoleh nilai rata – rata menjadi 45,6 dengan tingkat kreativitas belajar sebanyak 5 orang (20%) mendapat nilai sangat rendah dan sebanyak 19 orang siswa (76%) mendapat nilai rendah dan sebanyak 1 orang siswa (4%) mendapat nilai tinggi. Pada siklus II nilai rata – rata siswa meningkat lagi menjadi 81,8 dengan tingkat kreativitas belajar belajar sebanyak 1 orang siswa (4%) mendapat nilai rendah, sebanyak 6 orang siswa (24%) mendapat nilai tinggi dan 18 orang siswa (72%) mendapat nilai sangat tinggi dan tidak ditemukan siswa yang memiliki nilai sangat rendah. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap kegiatan mengajar guru menggunakan model demonstrasi tergolong rendah dengan rata-rata yaitu 67,2 pada siklus II meningkat dengan nilai rata-rata 96,86. Sedangkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I yaitu nilai rata-rata 46,0 dan siklus II meningkat dengan nilai rata-rata 72. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan dengan menggunakan model demonstrasi dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam bermain drama di Kelas kelas IX SMP Negeri 1 Tanjung Balai tahun pembelajaran 2014/2015.

Kata Kunci: *Keterampilan, Drama, Model, Demostrasi*

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang wajib diberikan dari jenjang Sekolah Menengah Pertama sampai dengan perguruan tinggi. Hal ini karena Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional sekaligus bahasa Negara di Indonesia. Sebagai bahasa nasional, bahasa Indonesia berfungsi sebagai: lambang kebanggaan nasional, lambang identitas nasional, alat pemersatu berbagai masyarakat berbeda – beda latar belakang sosial, budaya dan bahasanya, serta alat erhubungan antarbudaya atau daerah.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama, terdiri dari empat keterampilan berbahasa yaitu: mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis.

Keterampilan membaca dan menulis yang dipelajari siswa di sekolah memiliki peranan penting, tidak saja bagi mata pelajaran itu sendiri, tetapi juga bagi pembelajaran mata pelajaran yang lain. Selain itu menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif.

Pengembangan kemampuan berbahasa merupakan salah satu kunci keberhasilan peningkatan mata pelajaran dan sebagai bekal untuk memasuki dunia informasi. Sastra ibarat bahasa. Didalamnya bahasa diracik dan dirangkai agar lebih indah, memukau dan ekspresif. Maka fungsinya secara umum sama dengan bahasa. Namun secara khusus sastra merupakan sarana untuk mengaplikasikan perasaan, pengalaman, kreatifitas, imajinasi manusia, sampai pada penelaahan unsure-unsur kehidupan, alam, ketuhanan, teknologi dan zaman, yang disajikan dalam bentuk tulisan. Dengan tujuan untuk dinikmati sebagai sebuah karya yang mampu memikat para pemikatnya.

Drama merupakan salah satu bentuk karya sastra yang khas, sebab tujuan akhir dari sebuah drama bukan hanya untuk dinikati sebagai sebuah tulisan tetapi untuk dinikmati sebagai sebuah pertunjukan diatas panggung, oleh seorang actor. Actor adalah orang yang ditugaskan untuk memerankan seorang tokoh, sedangkan segala gerak dan dialog yang dihadirkan oleh seorang actor disebut acting. Maka tugas actor adalah berakting. Actor harus mampu menunjukkan akting yang natural atas tokoh yang diperankannya. Agar tokoh tersebut benar-benar hidup dan nyata. Menyerupai tokoh asli dalam kehidupan sehari-hari, tidak terasa kaku atau malah terkean dibuat-buat. Stanislavsky dalam More (1966: 01) mengatakan “ Pekerjaan yang menyenangkan bagi seorang aktor, salah satunya adalah bertanggung jawab, karena siaktorlah yang member nafas kehidupan kdalam sebuah drama tertulis . dialah yang membuat drama itu dapat deimengerti, hidup, indah dan menyenangkan.

Dari paparan di atas bahwa kreterampilan merupakan segala bentuk aplikasi pengetahuan seseorang dalam hal mengembangkan kemampuan/talenta yang dimilikinya sehingga mampu menciptakan hal-hal baru yang bertujuan untuk melatih pemikiran dan keterampilan dalam hal memecahkan masalah.

Namun pada kenyataanya di IX SMP Negeri 1 Tanjung Balai, masih banyak siswa yang memiliki keterampilan bermain drama rendah. Selain itu keinginan dan keuletan siswa dalam mengikuti pelajaran masih kurang baik, karena masih banyak siswa yang bermain-main dalam mengikuti pelajaran dan mengganggu teman sehingga menimbulkan keributan dalam kelas sehinga proses belajar mengajar terutama dalam bermain drama kurang efektif. Hal tersebut terlihat dari kebanyakan siswa tidak fokus dalam mengikuti pelajaran bahasa Indonesia dan cenderung asal-asalan dalam hal mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Selain itu, keterampilan guru juga sangat ditentukan dalam menggunakan model pembelajaran, menggunakan media dan alat bantu yang dapat mendorong siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Namun pada kenyataannya model pembelajaran yang digunakan guru di IX SMP Negeri 1 Tanjung Balai kurang tepat, karena guru jarang menggunakan media pembelajaran dan pendekatan pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu guru diharapkan memilih dan menggunakan model pembeajaran yang sesuai dengan tuntutan dengan tujuan agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik terutama pada materi bermain drama.

Sehubungan dengan hal tersebut dan berdasarkan pengamatan penulis, ditemukan bahwa siswa kelas IX ada 17 (68,00%) orang siswa yang mengalami kesulitan dalam bermain drama. Sedangkan siswa yang dapat bermain drama tersebut hanya 8 (32,00%) siswa yang mampu. Dapat dikatakan bahwa masih rendahnya keterampilan bermain drama siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan yang diterima oleh siswa di Kelas IX SMP Negeri 1 Tanjung Balai tentang bermain drama, guru sangat jarang menggunakan media, guru jarang menggunakan metode yang bervariasi dan teknik pelajaran yang kurang menarik sehingga membuat siswa cepat merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru. Hal ini

mengakibatkan banyak siswa yang malas belajar dan tidak bergairah mengikuti proses belajar mengajar sehingga tidak tercapainya proses pembelajaran dengan baik dan banyak siswa tidak mampu dalam bermain drama.

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya tentang keterampilan bermain drama kemampuan siswa masih perlu ditingkatkan dengan menggunakan berbagai model pembelajaran yang sesuai. Pada pembelajaran di kelas dapat memilih media mengajar yang sesuai dengan materi sehingga belajar akan lebih bermakna. Pada pembelajaran keterampilan bermain drama, seorang guru dapat menggunakan model demonstrasi. Sebab proses penerimaan siswa terhadap pelajaran akan lebih berkesan secara mendalam sehingga membentuk pengertian dengan baik dan sempurna. Maka siswa akan lebih mengerti dan mudah memahami pada saat bermain drama.

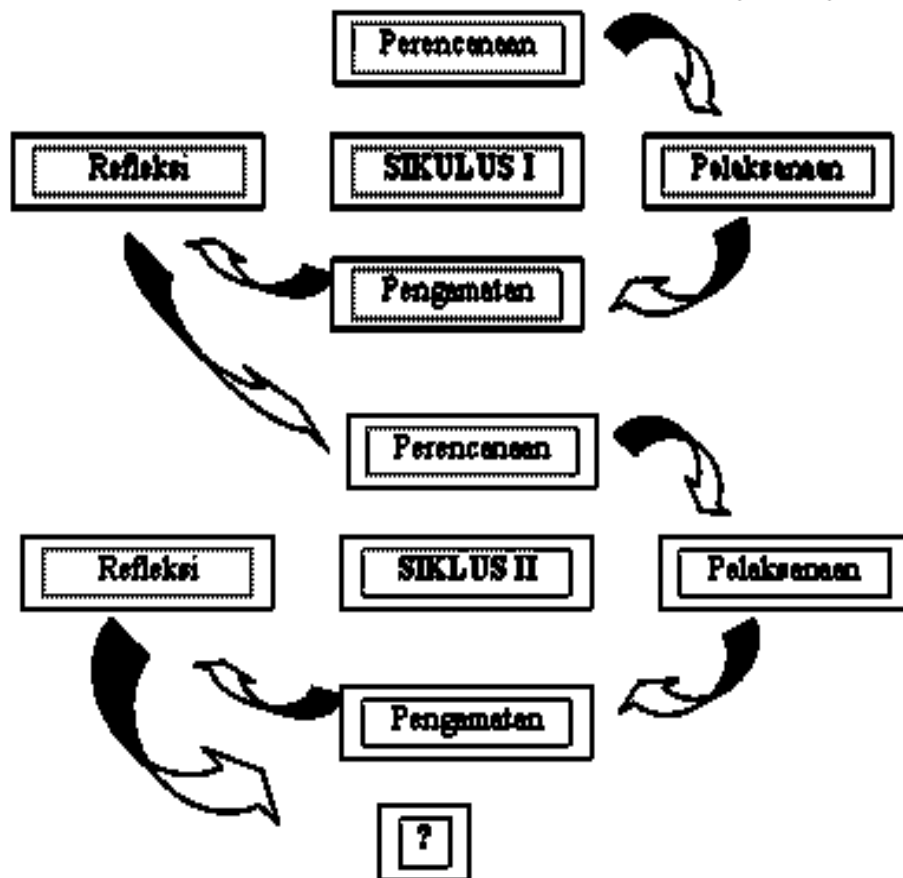
Model demonstrasi ini memiliki tujuan agar siswa mampu memahami tentang cara mengatur atau menyusun sesuatu, misalnya pada naskah drama siswa dapat mempelajari peran yang akan mereka bawakan di atas panggung. Model demonstrasi ini juga mengajak siswa untuk berperan aktif dan kreatif. Penggunaan model demonstrasi ini sangat menjunjung proses interaksi mengajar belajar di kelas keuntungan yang diperoleh ialah: dengan demonstrasi perhatian siswa lebih dapat terpusatkan pada pelajaran yang sedang diberikan, kesalahan-kesalahan yang terjadi bila pelajaran itu diceramahkan dapat diatasi melalui contoh kongrit.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas tentang keterampilan bermain drama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas IX SMP Negeri 1 Tanjung Balai, sehingga penulis mengambil judul penelitian “Peningkatan Keterampilan Bermain Drama dengan Menggunakan Model Demonstrasi Pada Siswa IX SMP Negeri 1 Tanjung Balai Tahun Ajaran 2014/2015”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*). Karena bertujuan untuk mengungkap kendala dan kesulitan yang dialami siswa dalam menyelesaikan permasalahan Bahasa Indonesia dalam sub pokok bahasan bermain drama berdasarkan model demonstrasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan di Kelas IX SMP Negeri 1 Tanjung Balai Tahun Ajaran 2014/2015. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil sebanyak 2 (dua) siklus. Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas IX SMP Negeri 1 Tanjung Balai Tahun Ajaran 2014/2015 yang terdiri dari 25 orang siswa. Objek penelitian ini adalah tindakan sebagai upaya peningkatan keterampilan siswa dalam bermain drama pada pelajaran bahasa Indonesia melalui model demonstrasi.

Sesuai dengan jenis penelitian ini, yaitu penelitian tindakan kelas, maka penelitian ini memiliki beberapa tahap yang merupakan suatu siklus. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang akan dicapai. Pada penelitian ini akan dilaksanakan dua siklus yaitu:



Gambar 1. Model Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto, 2006: 16)

Siklus I

1. Tahap Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu:

1. Menyusun skenario pembelajaran (RPP)
2. Mempersiapkan sumber belajar berupa contoh-contoh drama
3. Mempersiapkan indikator penilaian terhadap pran drama yang dibawakan siswa
4. Mempersiapkan aktivitas mengajar guru selama menggunakan model demonstrasi
5. Mempersiapkan lembar observasi terhadap aktivitas belajar siswa selama proses belajar mengajar berlangsung
6. Mempersiapkan angket keterampilan siswa.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan merupakan dari pelaksanaan skenario pembelajaran yang telah disusun. Pada akhir tindakan diberi latihan untuk melihat hasil yang dicapai. Setelah diberikan tindakan dengan pembelajaran sub pokok bahasan bermain drama berdasarkan model demonstrasi

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti adalah:

- 1) Peneliti menjelaskan tujuan keterampilan bermain drama yang ingin dicapai dan diperhatikan siswa dalam pembelajaran.
- 2) Peneliti menyampaikan materi bermain drama berdasarkan model demonstrasi.

- 3) Peneliti melakukan Tanya jawab tentang materi yang kurang dipahami, kemudian menjelaskannya kembali.
- 4) Peneliti memberi latihan bermain drama pada siswa untuk diperankan.
- 5) Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung peneliti memberi pujian dan kritikan yang membangun kepada siswa untuk memotivasi siswa.
- 6) Peneliti melihat kelemahan – kelemahan siswa dan sebagai bahan untuk memperbaiki kelemahan – kelemahan tersebut.

3. Tahap Pengamatan

- 1). Observer mengamati kegiatan yang dilakukan guru/siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan pedoman pada lembar observasi.
- 2). Observer mengamati kegiatan yang difokuskan pada tugas yang diberikan kepada siswa diakhir tahap pemberian tindakan untuk mengetahui gambaran tentang kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas sesuai dengan materi yang disampaikan.

4. Tahap Refleksi

Refleksi dilakukan berdasarkan hasil analisa data observasi di dalam kelas dan tes hasil belajar siswa. Refleksi ini dilakukan mengarah kepada perbaikan-perbaikan tindakan selanjutnya. Refleksi ini dilakukan untuk menganalisa perbaikan makna terhadap kesimpulan dari tindakan perbaikan yang telah dilakukan. Hasil refleksi ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk tahap perencanaan pada siklus berikutnya.

Setelah siklus I dilakukan dan belum menunjukkan hasil pada kemampuan siswa dalam keterampilan bermain drama, dapat disimpulkan bahwa tingkat keberhasilan belajar siswa pada siklus I belum mencapai target yang telah ditetapkan, untuk itu diperlukan pelaksanaan tindakan di siklus berikutnya, yaitu siklus II.

Siklus II

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti membuat alternatif pemecahan masalah (perencanaan tindakan) untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menyusun skenario pembelajaran (RPP)
2. Mempersiapkan sumber belajar berupa contoh-contoh drama
3. Mempersiapkan indikator penilaian terhadap pran drama yang dibawakan siswa
4. Mempersiapkan aktivitas mengajar guru selama menggunakan model demonstrasi
5. Mempersiapkan lembar observasi terhadap aktivitas belajar siswa selama proses belajar mengajar berlangsung
6. Mempersiapkan angket keterampilan siswa.

2. Tahap Pelaksanaan

Setelah perencanaan disusun dengan seefektif mungkin maka langkah selanjutnya adalah tahap pelaksanaan tindakan yang meliputi kegiatan:

1. Melaksanakan apresepsi, untuk mengetahui kondisi kesiapan siswa.
2. Melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pengajaran demonstrasi
3. Sebelum melakukan pembelajaran guru melakukan apersepsi dan memotivasi siswa agar berlangsung sungguh mengikuti peajaran
4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran
5. Guru memberikan penjelasan tentang pembelajaran bermaian drama dengan menggunakan model demonstrasi

6. Siswa diberikan naskah drama dan dibagikan peran, kemudian menghafal dan berlatih bermain drama
7. Siswa diberikan penugasan untuk berlatih bermain drama dengan menerapkan model demonstrasi secara mandiri.

1. Tahap Pengamatan

Observasi dilakukan secara bersamaan dengan tahap pelaksanaan I yaitu, ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan model demonstrasi. Observasi dilakukan guru kelas IX SMP Negeri 1 Tanjung Balai Tahun Ajaran 2014/2015. Hasil observasi akan memberikan gambaran tentang pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model demonstrasi, aktivitas siswa selama mengikuti pelajaran dan keterampilan siswa selama mengikuti proses belajar mengajar pada siklus II.

4. Refleksi

Kegiatan refleksi ini dilakukan untuk mempertimbangkan pedoman mengajar yang dilakukan serta melihat kesesuaian yang dicapai dengan yang diinginkan dalam pembelajaran yang dilakukan pada siklus I. pada akhirnya ditemukan kelemahan dan kekurangan tersebut pada siklus II sudah berkurang. Jadi, tidak perlu dilanjutkan tindakan pada siklus berikutnya.

Alat yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian menggunakan observasi dan angket. Observasi yang dilakukan merupakan pengamatan terhadap seluruh kegiatan pengajaran guru dalam menerapkan pembelajaran metode demonstrasi dan perubahan yang terjadi pada saat dilakukannya pemberian tindakan. Untuk mengetahui kreativitas belajar siswa digunakan angket dengan 4 pilihan jawaban mengacu pada skala Likert (Arikunto, 2003:341). Adapun bentuk angket yang digunakan adalah sebagai berikut:

SS	: Sangat Sering	(4)
S	: Sering	(3)
KS	: Kurang Sering	(2)
HTP	: Hampir Tidak Pernah	(1)

Untuk mengetahui kreativitas belajar dilakukan menggunakan rumus:

$$Kreativitas belajar = \frac{\text{skor yang diperoleh siswa}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

(Aqib, 2006:54)

Untuk mengetahui persentase perubahan kreativitas belajar secara klasikal digunakan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Dimana :

P = Angka persentase klasikal

f = Jumlah siswa yang mengalami perubahan

n = Jumlah siswa seluruhnya.

Tabel. 1
Konversi Nilai Angka Menjadi Nilai Huruf

Sumber: Aqib (2008:54)

Konversi	Huruf	Keterangan
80 -100%	A	Sangat Tinggi
60-79%	B	Tinggi
40-59%	C	Rendah
0 – 39%	D	Sangat Rendah

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai pelaku utama dan sekaligus juga kolaborator, sedangkan guru kelas V merupakan mitra penelitian yang nantinya bertugas untuk mengamati semua kegiatan guru dalam mengajar.

Dari hasil observasi akan dibuat bentuk perencanaan dan tindakan yang dilakukan berdasarkan permasalahan yang ada, pemilihan kemungkinan pemecahan masalahnya, implementasinya dilapangan sampai pada tahap evaluasi dan perumusan tindakan berikutnya.

Laporan hasil penelitian ini dilakukan untuk memperoleh gambaran umum yang berisikan kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Untuk memperoleh gambaran awal atau permasalahan-permasalahan yang ada maka terlebih dahulu peneliti melakukan penjajakan ataupun melakukan identifikasi terhadap permasalahan pembelajaran kerap kali muncul.

Data hasil penelitian yang diperoleh melalui pengumpulan angket diperoleh tingkat keterampilan belajar siswa terdapat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2
Hasil Angket Keterampilan Siswa Berderama Kelas IX Awal Tindakan

Kode Siswa	Awal Tindakan		Keterangan
	Jumlah Skor	Persentase	
01	25	27.2	Sangat Rendah
02	44	47.8	Sangat Rendah
03	47	51.1	Rendah
04	57	62	Tinggi
05	49	53.3	Rendah
06	34	37	Sangat Rendah
07	31	33.7	Sangat Rendah
08	36	39.1	Rendah
09	32	34.8	Sangat Rendah
010	34	37	Sangat Rendah
011	33	35.9	Sangat Rendah
012	36	39.1	Rendah
013	37	40.2	Rendah
014	33	35.9	Sangat Rendah
015	31	33.7	Sangat Rendah
016	34	37	Sangat Rendah
017	37	40.2	Rendah
018	40	43.5	Rendah
019	31	33.7	Sangat Rendah
020	33	35.9	Sangat Rendah
021	32	34.8	Sangat Rendah
022	32	34.8	Sangat Rendah
023	34	37	Sangat Rendah
024	34	37	Sangat Rendah
025	28	30.4	Sangat Rendah
Jumlah	894	972	
Rata-rata	35.8	38.9	Sangat Rendah

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa dari 25 orang siswa rata-rata keterampilan belajar siswa tergolong rendah dengan nilai rata-rata 38,9.

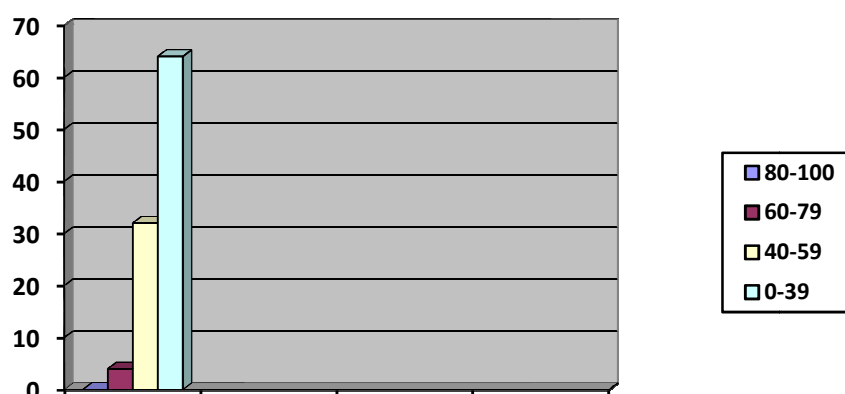
Untuk mengetahui tingkat persentase perubahan keterampilan belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3
Deskripsi Keterampilan Bermain Drama

Nilai	Jumlah siswa	Persentase jumlah siswa	Keterangan
80 -100	0	0	Sangat Tinggi
60-79	1	4	Tinggi
40-59	8	32	Rendah
0 – 39	16	64	Sangat Rendah
Jumlah	25	100	

Berdasarkan tabel di atas maka dapat dijelaskan bahwa dari 25 orang siswa sebanyak 16 orang (64%) mendapat nilai sangat rendah, sebanyak 8 orang siswa (32%) dengan nilai rendah, sebanyak 1 orang siswa (4%) dengan nilai tinggi dan tidak ditemukan siswa yang mendapat nilai sangat tinggi.

Untuk mengetahui persentase perubahan kreativitas belajar siswa pada siklus I digambarkan melalui grafik di bawah ini:



Grafik 1. Persentase perubahan keterampilan bermain drama siswa awal tindakan.

Berdasarkan gambar di atas maka dapat dijelaskan bahwa dari 25 orang siswa mendapat nilai (0-39) sebanyak 16 orang siswa (64%) dengan keterampilan bermain drama siswa sangat rendah, nilai (40-59) sebanyak 8 orang siswa (32%) dengan keterampilan belajar rendah, nilai (60-79) sebanyak 1 orang siswa (4%) dengan kreativitas belajar tinggi, nilai (80-100) tidak ditemukan siswa memiliki keterampilan belajar sangat tinggi (0%). Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus I mayoritas keterampilan belajar siswa tergolong sangat rendah dengan rata-rata 38,9.

Adapun beberapa permasalahan yang terkait dengan rendahnya keterampilan belajar siswa selama siklus I yaitu: 1) masih ditemukan siswa yang bermain ketika proses pembelajaran berlangsung, 2) masih ditemukan siswa yang belum aktif dalam model demonstrasi, 3) siswa masih disibukkan dengan pekerjaannya sendiri dan kurang mempedulikan pekerjaan tim, 4) guru masih belum mampu mengaktifkan seluruh siswa dalam melakukan proses pembelajaran.

1. Siklus I

1. Tahap Perencanaan

Sebagai tindakan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi selama siklus I bentuk-bentuk kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu sebagai berikut;

1. Menyusun skenario pembelajaran (RPP)
2. Mempersiapkan sumber belajar berupa contoh-contoh drama
3. Mempersiapkan indikator penilaian terhadap pran drama yang dibawakan siswa
4. Mempersiapkan aktivitas mengajar guru selama menggunakan model demonstrasi
5. Mempersiapkan lembar observasi terhadap aktivitas belajar siswa selama proses belajar mengajar berlangsung
6. Mempersiapkan angket keterampilan siswa.

2. Pelaksanaan

a. Pertemuan Pertama

Pada pelaksanaan tindakan, guru melaksanakan pembelajaran dengan model demonstrasi yang terdiri dari dua kali pertemuan setiap pertemuan pertama terdiri dari dua jam pelajaran (2x 35 menit). Pada awal pertemuan, sebelum memulai pelajaran guru terlebih dahulu meminta siswa untuk mengucapkan salam dan memberikan apersepsi dengan cara memberikan pertanyaan kepada siswa tentang kegiatan yang dilakukan. Dalam tahap ini adalah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model demonstrasi dengan langkah-langkah sebagai berikut :

Sebelum memulai pelajaran guru melakukan apersepsi dengan cara memberikan pertanyaan kepada siswa tentang materi pelajaran yang telah di pelajari. Selanjutnya guru memotivasi siswa agar bersungguh-sungguh mengikuti pelajaran dan menyampaikan pentingnya pengetahuan dalam menulis pengumuman.

Untuk mengarahkan kegiatan belajar siswa guru menyampaikan kompetensi dasar yang hendak dicapai siswa setelah proses pembelajaran dengan menggunakan model demonstrasi, menentukan tujuan dan maksud terhadap permainan yang akan diciptakan.

b. Pertemuan kedua

Guru memberikan apersepsi untuk kelompok yang mendapat nilai rendah. Secara bersamaan guru memotivasi siswa agar bersungguh-sungguh mengikuti pelajaran terlebih pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Guru kembali menjelaskan materi bermain drama dengan baik dengan cara menerangkan pelajaran mulai dari pengertian drama, unsur-unsur drama dan yang perlu diperhatikan unsur-unsur pementasan/ pertunjukan drama, kemampuan bermain drama. Setelah itu guru memberikan sebuah naskah drama dan membagikan peran yang terdapat dalam naskah drama tersebut dan guru mengajak siswa untuk melatih diri mereka saat berderama sesuai dengan intonasi dan peran yang akan mereka pertunjukan.

Diakhir pertemuan guru bersama dengan siswa memberi ringkasan terhadap hasil belajar bermain drama dan memberi penilaian terhadap hasil kerja siswa, selain itu guru juga menugasi siswa untuk berakting sesuai peran yang diberikan secara individu, yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Dari data hasil observasi di atas dapat diketahui bahwa keterampilan belajar siswa kelas IX SMP Negeri 1 Tanjung Balai Tahun Ajaran 2014/2015 tergolong kategori sedang, hal ini dapat dilihat dari:

- a. Hanya ada 16 indikator untuk kriteria tinggi atau sebesar 12,5 % dari 40 indikator yang ada.
- b. Terdapat 17 indikator untuk kriteria rendah 42,5% dari 40 indikator yang ada.
- c. Terdapat 7 indikator untuk kriteria sangat rendah 17,5% dari 40 indikator yang ada.

Berdasarkan uraian data hasil penelitian di atas maka dapat disimpulkan pada siklus I secara klasikal perubahan keterampilan belajar siswa yaitu sebanyak 16 indikator atau sebesar 12,5 % dengan kategori rendah, terdapat 17 indikator 42,5% untuk kriteria rendah dan terdapat 7 indikator untuk kriteria sangat rendah 17,5% dengan nilai rata-rata sebesar 54,6 tergolong rendah.

Sedangkan data hasil penelitian yang diperoleh melalui pengumpulan angket diperoleh tingkat keterampilan bermain drama siswa seperti yang terdapat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4
Hasil Angket Keterampilan Bermain Drama Siswa Kelas IX Pada Saat Siklus I

Kode Siswa	Jumlah Skor	Persentase	Keterangan
01	29	31.5	Sangat Rendah
02	44	47.8	Rendah
03	47	51.1	Rendah
04	59	64.1	Tinggi
05	48	52.2	Rendah
06	37	40.2	Rendah
07	40	43.5	Rendah
08	42	45.7	Rendah
09	32	34.8	Sangat Rendah
010	38	41.3	Rendah
011	35	38	Sangat Rendah
012	37	40.2	Rendah
013	38	41.3	Rendah
014	48	52.2	Rendah
015	33	35.9	Sangat Rendah
016	34	37	Sangat Rendah
017	44	47.8	Rendah
018	48	52.2	Rendah
019	41	44.6	Rendah
020	45	48.9	Rendah
021	46	50	Rendah
022	42	45.7	Rendah
023	50	54.3	Rendah
024	53	57.6	Rendah
025	38	41.3	Rendah
Jumlah	1048	1139	
Rata-rata	41.9	45.6	Rendah

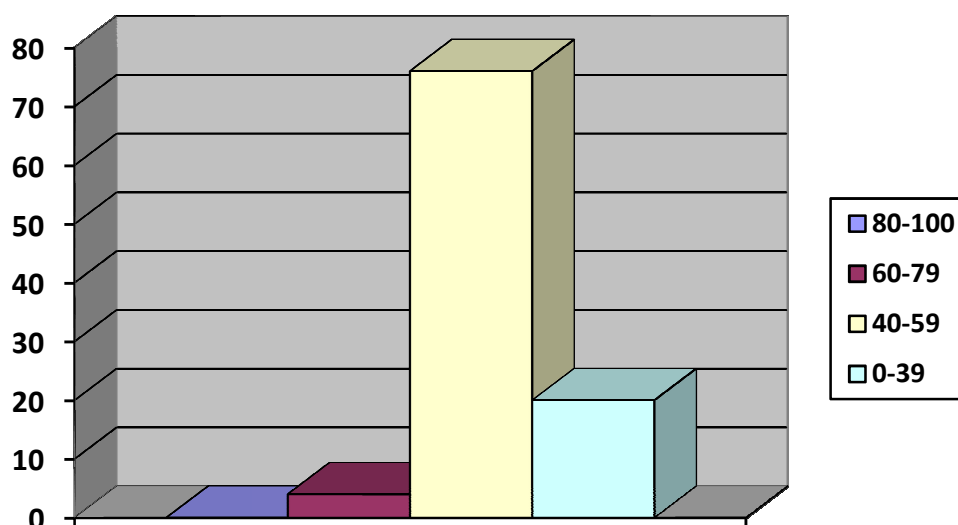
Berdasarkan hasil analisis data pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa dari 25 orang siswa rata-rata keterampilan bermain drama siswa tergolong tinggi dengan nilai rata-rata 45,6. Untuk mengetahui tingkat persentase perubahan kreativitas belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5
Deskripsi Keterampilan Bermain Drama Siswa Pada Siklus I

Nilai	Jumlah siswa	Persentase jumlah siswa	Keterangan
80 -100	0	0	Sangat Tinggi
60-79	1	4	Tinggi
40-59	19	76	Rendah
0 – 39	5	20	Sangat Rendah
Jumlah	25	100	

Berdasarkan tabel di atas maka dapat dijelaskan bahwa dari 25 orang siswa sebanyak 5 orang (20%) mendapat nilai sangat rendah, sebanyak 19 orang siswa (76%) dengan nilai rendah, sebanyak 1 orang siswa (4%) dengan nilai tinggi dan tidak ditemukan siswa yang mendapat nilai sangat tinggi.

Untuk mengetahui persentase perubahan keterampilan bermain drama siswa pada siklus I digambarkan melalui grafik di bawah ini:



Grafik 2. Persentase perubahan kreativitas belajar siswa pada Siklus I

Berdasarkan gambar di atas maka dapat dijelaskan bahwa dari 25 orang siswa mendapat nilai (0-39) sebanyak 5 orang siswa (20%) dengan keterampilan bermain drama sangat rendah, nilai (40-59) sebanyak 19 orang siswa (76%) dengan kreativitas belajar rendah, nilai (60-79) sebanyak 1 orang siswa (4%) dengan keterampilan belajar tinggi, nilai (80-100) tidak ditemukan siswa memiliki keterampilan belajar sangat tinggi (0%). Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus I mayoritas keterampilan bermain drama siswa tergolong sangat rendah dengan rata-rata 45,6.

Dari data hasil observasi di atas dapat diketahui bahwa keterampilan guru dalam menggunakan model demonstrasi kelompok tergolong rendah dengan rata-rata yaitu 67,2. Namun demikian masih ditemukan beberapa indikator dari aktivitas mengajar guru dengan kategori rendah oleh karenanya diperlukan upaya perbaikan pada siklus selanjutnya.

Berdasarkan aktivitas belajar siswa selama siklus I yaitu tergolong dengan kategori rendah dengan nilai rata-rata 46,0. Dengan demikian maka dapat dikatakan bahwa aktivitas belajar siswa selama dilakukan tindakan tergolong rendah dengan nilai rata-rata 46,00. Oleh karenanya data temuan pada siklus I ini dapat dijadikan sebagai alat evaluasi untuk memperbaiki pada siklus II.

Refleksi

Berdasarkan hasil observasi sebelum dilakukan tindakan dari 25 orang siswa tidak ditemukan siswa yang memiliki kreativitas belajar sangat rendah (0%), terdapat 16 orang siswa (64%) memiliki keterampilan bermain drama sangat rendah, terdapat sebanyak 8 orang siswa (32%) memiliki keterampilan bermain drama rendah, terdapat sebanyak 1 orang siswa (4%) memiliki keterampilan bermain drama tinggi dan tidak ditemukan siswa (0%) dengan rata-rata 38,9. Sedangkan pada siklus I dari 25 orang siswa sebanyak 5 orang siswa memiliki keterampilan bermain drama sangat rendah (20%), sebanyak 19 orang siswa (76%) memiliki keterampilan bermain drama rendah, sebanyak 1 orang siswa (4%) memiliki keterampilan bermain drama tinggi dan tidak ditemukan siswa (0%) yang memiliki keterampilan bermain drama sangat tinggi dengan rata-rata 45,6

Dengan memperhatikan data hasil temuan di atas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan bermain drama siswa pada siklus I dibandingkan dengan awal tindakanyaitu sebesar $45,6 - 38,9 = 6,7$. Namun demikian tingkat perubahan keterampilan bermain drama ini masih belum menunjukkan keberhasilan seperti yang diharapkan. Oleh karenanya perlu dilakukan tindakan pada siklus selanjutnya.

Berdasarkan hasil pengamatan dan penilaian yang dilakukan selama berlangsungnya siklus I dan 2, yaitu: 1) keaktifan siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung belum menyeluruh sebab guru belum melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa masih ada yang bermain ketika guru menjelaskan materi pelajaran. 2) selama Kegiatan Belajar Mengajar berlangsung, siswa kurang memperhatikan penjelasan guru. Hal ini disebabkan banyak siswa yang membuat keributan didalam kelas. 3) siswa hanya akan bertanya kepada guru apabila guru menanyakan secara langsung kepada siswa tentang masalah yang dihadapi. Hal ini disebabkan karena guru kurang melakukan pendekatan terhadap siswa sehingga siswa merasa takut untuk bertanya. 4) guru juga kurang terlatih dalam melakukan proses pembelajaran sehingga bentuk pembelajaran belum berlangsung secara efektif.

2. Siklus II

1. Perencanaan

Untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi selama siklus I bentuk-bentuk kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu sebagai berikut:

1. Menyusun skenario pembelajaran (RPP)
2. Mempersiapkan sumber belajar berupa contoh-contoh drama
3. Mempersiapkan indikator penilaian terhadap pran drama yang dibawakan siswa
4. Mempersiapkan aktivitas mengajar guru selama menggunakan model demonstrasi
5. Mempersiapkan lembar observasi terhadap aktivitas belajar siswa selama proses belajar mengajar berlangsung
6. Mempersiapkan angket keterampilan siswa.

2. Pelaksanaan

1) Pertemuan 1

Pelaksanaan tindakan yang pada siklus II dilakukan dengan mempertimbangkan permasalahan-permasalahan yang dihadapi selama siklus I. Untuk tindakan pada siklus II ini, guru lebih mengutamakan agar seluruh siswa aktif dan kreatif lagi. Siswa yang dinilai berprestasi guru akan memberikan hadiah berupa penggandaan nilai dari skor yang diperoleh sebelumnya.

Guru memberikan apersepsi untuk kelompok yang mendapat nilai rendah. Selanjutnya guru memotivasi siswa agar bersungguh-sungguh mengikuti pelajaran terlebih pada saat pelajaran bermain drama berlangsung.

Selama kegiatan diskusi berlangsung, tugas guru adalah mengawasi setiap kegiatan siswa. Apabila ada siswa yang mengalami kesulitan maka guru membimbing dan mengarahkan siswa tersebut. Dalam hal ini, guru tidak semata-mata berpihak pada siswa yang tertentu saja namun bersikap netral dalam menghadapi kesulitan-kesulitan yang dialami siswa selama proses belajar terkhusus saat bermain drama.

Diakhir pertemuan guru bersama dengan siswa memberikan ringkasan terhadap hasil kerja siswa dan memberikan penilaian terhadap hasil kerja siswa. Selain itu guru juga menugasi siswa untuk berperan sesuai dengan dengan apa yang diberikan oleh guru pada teks drama secara individual, yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

2) Pertemuan 2

Guru memberikan apersepsi untuk kelompok yang mendapat nilai rendah. Secara bersamaan guru memotivasi siswa agar bersungguh-sungguh mengikuti pelajaran terlebih pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Guru kembali menjelaskan materi bermain drama dengan baik dengan cara menerangkan pelajaran mulai dari pengertian drama, unsur-unsur drama dan yang perlu diperlu diperhatikan unsur-unsur pementasan/ pertunjukan drama, kemampuan bermain drama. Setelah itu guru memberikan sebuah naskah drama dan membagikan peran yang terdapat dalam naskah drama tersebut dan guru mengajak siswa untuk memlatih diri mereka saat berderama sesuai dengan intonasi dan peran yang akan mereka pertunjukan.

Diakhir pertemuan guru bersama dengan siswa memberi ringkasan terhadap hasil belajar bermain drama dan memberi penilaian terhadap hasil kerja siswa, selain itu guru juga menugasi siswa untuk berakting sesuai peran yang diberikan secara individu, yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

data hasil penelitian yang diperoleh melalui pengumpulan angket diperoleh tingkat keterampilan bermain drama siswa seperti yang terdapat pada tabel dibawah ini.

Tabel 6
Hasil Angket Keterampilan Bermain Drama Siswa Kelas IX Pada Saat Siklus II

Kode Siswa	Jumlah Skor	Persentase	Keterangan
01	62	67.4	Tinggi
02	74	80.4	Sangat Tinggi
03	62	67.4	Tinggi
04	66	71.7	Tinggi

05	75	81.5	Sangat Tinggi
06	53	57.6	Rendah
07	63	68.5	Tinggi
08	78	84.8	Sangat Tinggi
09	73	79.3	Tinggi
010	75	81.5	Sangat Tinggi
011	81	88	Sangat Tinggi
012	83	90.2	Sangat Tinggi
013	86	93.5	Sangat Tinggi
014	84	91.3	Sangat Tinggi
015	70	76.1	Tinggi
016	83	90.2	Sangat Tinggi
017	87	94.6	Sangat Tinggi
018	77	83.7	Sangat Tinggi
019	85	92.4	Sangat Tinggi
020	78	84.8	Sangat Tinggi
021	77	83.7	Sangat Tinggi
022	77	83.7	Sangat Tinggi
023	80	87	Sangat Tinggi
024	77	83.7	Sangat Tinggi
025	75	81.5	Sangat Tinggi
Jumlah	1881	2045	
Rata-rata	75.2	81.8	Sangat Tinggi

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa dari 25 orang siswa, rata-rata keterampilan bermain drama siswa tergolong tinggi dengan nilai rata-rata 81,8.

Untuk mengetahui tingkat persentase perubahan kreativitas belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

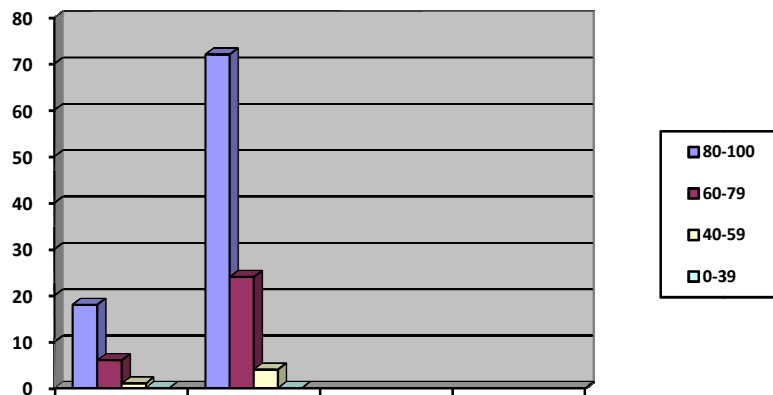
Tabel 7
Deskripsi Keterampilan Belajar Pada Bermain Drama
Di Kelas IX Pada Siklus II

Nilai	Jumlah siswa	Persentase jumlah siswa	Keterangan
80 -100	18	72	Sangat Tinggi
60-79	6	24	Tinggi
40-59	1	4	Rendah
0 – 39	0	0	Sangat Rendah
Jumlah	25	100	

Berdasarkan tabel di atas maka dapat dijelaskan bahwa dari 25 orang siswa tidak ditemukan siswa yang mendapat nilai sangat rendah, sebanyak 1 orang (4%) mendapat nilai

rendah, sebanyak 6 orang siswa (24%) dengan tinggi dan sebanyak 18 orang siswa (72%) dengan nilai sangat tinggi.

Untuk mengetahui persentase perubahan keterampilan bermain drama siswa pada siklus II digambarkan melalui grafik di bawah ini:



Grafik 3. Persentase perubahan kreativitas belajar siswa siklus II

Berdasarkan gambar di atas maka dapat dijelaskan bahwa dari 25 orang siswa tidak ditemukan siswa mendapat nilai (0-39) dengan keterampilan bermain drama sangat rendah, nilai (40-59) sebanyak 1 orang siswa (4%) dengan keterampilan bermain drama rendah, nilai (60-79) sebanyak 6 orang siswa (24%) dengan keterampilan bermain drama tinggi, nilai (80-100) sebanyak 18 orang siswa (72%) dengan keterampilan bermain drama sangat tinggi. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus II mayoritas siswa yang memiliki keterampilan bermain drama sangat tinggi sebanyak 18 orang siswa (72%) dengan rata-rata 81,8.

Dari data hasil observasi di atas dapat diketahui bahwa keterampilan guru dalam menggunakan model demonstrasi tergolong tinggi dengan rata-rata yaitu 96,86. Untuk mengetahui proses belajar mengajar selama proses belajar mengajar.

Berdasarkan tabel di atas maka dapat dijelaskan bahwa aktivitas belajar siswa selama siklus II yaitu tergolong dengan kategori tinggi dengan nilai rata-rata 72. Dengan demikian maka dapat dikatakan bahwa aktivitas belajar siswa selama sudah mengalami peningkatan $72-46 = 26$. Oleh karenanya peneliti tidak perlu melanjutkan pada siklus selanjutnya.

Berdasarkan tindakan siklus II dapat diketahui bahwa dari 25 orang siswa tidak ditemukan siswa yang memiliki keterampilan bermain drama sangat rendah (0%), terdapat 1 orang siswa (4%) yang memperoleh nilai rendah, terdapat sebanyak 6 orang siswa (24%) memiliki keterampilan bermain drama yang tinggi, terdapat sebanyak 17 orang siswa (72%) memiliki keterampilan bermain drama sangat tinggi. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus II mayoritas siswa yang memiliki keterampilan bermain drama sangat tinggi sebanyak 18 orang siswa (72%) dengan rata-rata 81,8.

Berdasarkan hasil pengamatan dan penilaian yang dilakukan selama berlangsungnya siklus II yaitu: a) siswa sudah aktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung sebab guru melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. b) siswa sudah memperhatikan penjelasan guru dan bersungguh-sungguh mengikuti pelajaran. c) siswa sudah berani bertanya kepada hal ini disebabkan karena guru sudah melakukan pendekatan terhadap siswa, d) guru sudah tidak tampak canggung lagi melakukan pembelajaran dengan menggunakan model demonstrasi.

Rekapitulasi Hasil Angket Siswa

Tabel 8
Rekapitulasi Keterampilan Bermain Drama Siswa Pada Awal Tindakan
Siklus I dan Siklus II

No	Kode siswa	Awal tindakan	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	01	27.2	31.5	67.4	Meningkat
2	02	47.8	47.8	80.4	Meningkat
3	03	51.1	51.1	67.4	Meningkat
4	04	62	64.1	71.7	Meningkat
5	05	53.3	52.2	81.5	Meningkat
6	06	37	40.2	57.6	Meningkat
7	07	33.7	43.5	68.5	Meningkat
8	08	39.1	45.7	84.8	Meningkat
9	09	34.8	34.8	79.3	Meningkat
10	010	37	41.3	81.5	Meningkat
11	011	35.9	38	88	Meningkat
12	012	39.1	40.2	90.2	Meningkat
13	013	40.2	41.3	93.5	Meningkat
14	014	35.9	52.2	91.3	Meningkat
15	015	33.7	35.9	76.1	Meningkat
16	016	37	37	90.2	Meningkat
17	017	40.2	47.8	94.6	Meningkat
18	018	43.5	52.2	83.7	Meningkat
19	019	33.7	44.6	92.4	Meningkat
20	020	35.9	48.9	84.8	Meningkat
21	021	34.8	50	83.7	Meningkat
22	022	34.8	45.7	83.7	Meningkat
23	023	37	54.3	87	Meningkat
24	024	37	57.6	83.7	Meningkat
25	025	30.4	41.3	81.5	Meningkat
Jumlah		972	1139	2045	
Rata-Rata		38.9	45.6	81.8	

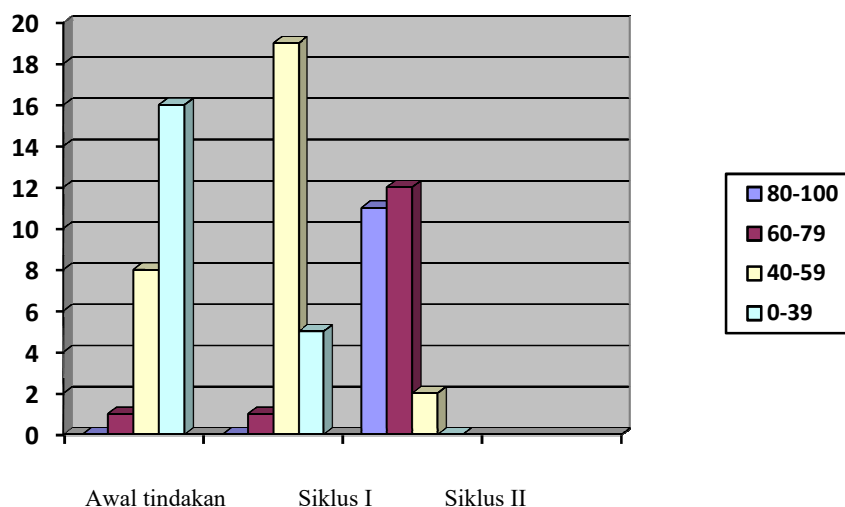
Dari tabel 18 di atas dapat dijelaskan bahwa rata-rata keterampilan bermain drama siswa pada siklus I tergolong rendah dengan rata-rata 38,9 dan siklus I meningkat menjadi 45,6. Pada siklus II meningkat menjadi 81,8. Untuk lebih jelasnya berikut disajikan deskripsi hasil belajar siswa pada saat awal tindakan, siklus I dan siklus II.

Tabel 9
Deskripsi Hasil Rekapitulasi Hasil Angket Keterampilan Bermain Drama
Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

Nilai	Awal Tindakan	Siklus I	Siklus II	Kategori
80 -100	0	0	11	Sangat Tinggi
60-79	1	1	12	Tinggi
40-59	8	19	2	Rendah
0 – 39	16	5	0	Sangat Rendah
Jumlah	25	25	25	

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa dari 25 orang siswa tidak ditemukan siswa yang memiliki keterampilan bermain drama sangat rendah (16%), sebanyak 8 orang siswa (32%) memiliki keterampilan bermain drama rendah, sebanyak 1 orang siswa (4%) memiliki kreativitas belajar tinggi dan tidak ditemukan siswa memiliki keterampilan bermain drama sangat tinggi (0%) dengan rata-rata 38,9. Pada siklus I sebanyak 5 orang siswa memiliki keterampilan bermain drama sangat rendah (20%), sebanyak 19 orang siswa (76%) memiliki kreativitas belajar rendah, sebanyak 1 orang siswa (4%) memiliki keterampilan bermain drama tinggi dan tidak ditemukan siswa (0%) yang memiliki keterampilan bermain drama sangat tinggi. dengan rata-rata 45,6. Sedangkan pada siklus II tidak ditemukan siswa yang memiliki keterampilan bermain drama sangat rendah (0%), sebanyak 2 orang siswa (8%) yang memperoleh nilai rendah, sebanyak 12 orang siswa (48%) memiliki keterampilan bermain drama yang tinggi, terdapat sebanyak 11 orang siswa (44%) memiliki keterampilan bermain drama sangat tinggi dengan rata-rata 76,6. Selanjutnya pada siklus II dapat diketahui bahwa dari 25 orang siswa tidak ditemukan siswa yang memiliki keterampilan bermain drama sangat rendah (0%), terdapat 1 orang siswa (4%) yang memperoleh nilai rendah, terdapat sebanyak 6 orang siswa (24%) memiliki keterampilan bermain drama yang tinggi, terdapat sebanyak 17 orang siswa (72%) memiliki keterampilan bermain drama sangat tinggi dengan rata-rata 81,8.

Tingkat keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan model demonstrasi digambarkan seperti diagram berikut :



Grafik 4: Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Pada siklus I dan siklus II

Berdasarkan grafik di atas maka dapat dijelaskan bahwa pada saat pretest dari 25 orang siswa mendapat nilai (0-39) sebanyak 16 orang siswa (64%) dengan keterampilan bermain drama sangat rendah, nilai (40-59) sebanyak 8 orang siswa (32%) dengan keterampilan bermain drama rendah, nilai (60-79) sebanyak 1 orang siswa (4%) dengan keterampilan bermain drama tinggi, nilai (80-100) tidak ditemukan siswa memiliki keterampilan bermain drama sangat tinggi (0%). Pada siklus I nilai (0-39) sebanyak 5 orang siswa (20%) dengan keterampilan bermain drama sangat rendah, nilai (40-59) sebanyak 19 orang siswa (76%) dengan keterampilan bermain drama rendah, nilai (60-79) sebanyak 1 orang siswa (4%) dengan keterampilan bermain drama tinggi, nilai (80-100) tidak ditemukan siswa memiliki keterampilan bermain drama sangat tinggi (0%). Pada siklus II mendapat nilai (0-39) dengan keterampilan bermain drama sangat rendah, nilai (40-59) sebanyak 1 orang siswa (4%) dengan keterampilan bermain drama rendah, nilai (60-79) sebanyak 6 orang siswa (24%) dengan keterampilan bermain drama tinggi, nilai (80-100) sebanyak 18 orang (72%) dengan keterampilan bermain drama sangat tinggi. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus II mayoritas siswa yang memiliki keterampilan bermain drama sangat tinggi sebanyak 18 orang siswa (72%) dengan rata-rata 81,8.

Temuan Penelitian

Uraian hasil deskripsi antara, siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang berarti. Hal ini dapat dilihat pada saat proses belajar mengajar dilakukan observasi secara klasikal untuk mengetahui keterampilan bermain drama siswa.

Berdasarkan hasil analisis data dapat jelaskan bahwa dari indikator dari keterampilan bermain drama siswa terdapat siswa yang memiliki keterampilan bermain drama yang tinggi, sedang dan rendah. Pada awal tindakan diperoleh bahwa persentasi jumlah siswa yang memiliki keterampilan bermain drama yang rendah sebanyak 18 indikator (90%) tinggi sebanyak 1 indikator (5%) dan tinggi sebanyak 1 indikator (5%). Pada siklus I persentase keterampilan bermain drama yang rendah sebanyak 10 indikator (50%) tinggi sebanyak 9 indikator (45%) dan tinggi sebanyak 1 indikator (5%). Pada siklus II persentase keterampilan bermain drama yang rendah sebanyak 1 indikator (5%) tinggi sebanyak 5 indikator (25%) dan tinggi sebanyak 14 indikator (70%).

Keterampilan bermain drama siswa dalam pembelajaran yang digali melalui hasil observasi mengalami peningkatan dari siklus I hingga siklus II. Perbandingan antara hasil angket keterampilan bermain drama siswa pada setiap siklus yang diterapkan adalah sebagai berikut:

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penerapan pembelajaran model demonstrasi dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan keterampilan bermain drama siswa. Peningkatan keterampilan bermain drama siswa dapat dilihat melalui pemberian angket, observasi dan siswa tentang keterampilan bermain drama siswa dalam pembelajaran khususnya pada saat bermain drama.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan bermain drama siswa dalam proses pembelajaran telah memenuhi rata-rata indikator capaian minimal 75%. Ini berarti telah terjadi peningkatan kualitas proses pembelajaran seperti yang dijelaskan oleh

Slameto (2003) bahwa suatu pembelajaran dapat dinyatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran. Terpenuhinya rata-rata indikator capaian minimal membuktikan bahwa melalui penerapan pembelajaran model demonstrasi dapat meningkatkan keterampilan bermain drama siswa seperti yang ditunjukkan pada hasil observasi siswa selama proses pembelajaran bermain drama.

Dalam pembelajaran bermain drama memberi kesempatan kepada siswa untuk saling mempelajari peran yang akan di perankan siswa di atas pentas, model ini juga mendorong siswa meningkatkan semangat kerja sama antar siswa. Siswa belajar bersama-sama dan memastikan bahwa siswa telah benar-benar menguasai materi yang sedang dipelajari, siswa memiliki ketergantungan positif untuk saling membantu dalam penguasaan dan pemahaman materi pelajaran.

Hasil belajar siswa serta kualitas pembelajaran. Kepedulian dan rasa menghargai guru kepada siswa yang mendukung kreativitas dan prestasi siswa akan menciptakan suasana belajar yang kondusif

KESIMPULAN

1. Pada siklus I, peningkatan bermain drama siswa masih tergolong kategori rendah dengan rata-rata nilai 45,6.
2. Pada siklus II, Peningkatan siswa bermain drama sudah tergolong kategori tinggi dan ada peningkatan dari siklus I, dengan nilai rata-rata 77,2
3. Model demonstrasi dapat Meningkatkan keterampilan bermain drama pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Tanjung Balai Tahun Ajaran 2014/2015”.

B. Saran

1. Guru hendaknya lebih inovatif lagi pada saat memberikan apersepsi dan kreativitas kepada siswa, sehingga diharapkan siswa akan lebih tertarik untuk memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru.
2. Siswa hendaknya memperhatikan instruksi yang diberikan oleh guru dengan seksama agar dapat melaksanakan pembelajaran bermain drama dengan baik
3. Model demonstrasi sangat baik digunakan saat berlangsungnya proses belajar mengajar khususnya saat bermain drama

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Aqib, Zainal. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta :Pustaka Jaya
- More. 1966. *Menjadi Aktor*. Bandung : STSI Pres
- Waluyo, Herman J. 2001. *Drama teori dan Pengkajiannya*. yogyakarta: graha widya
- wiyanto, asul. 2002. *terampil Bermain Drama*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia
- Sekilas tentan penulis*** : Dr. M. Oky Fardian Gafari, Sos., M.Ikom. adalah dosen pada Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS Unimed.