

**PENGARUH MEDIA BOLA EKSPRESI MELALUI PERMAINAN WEREWOLF TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA DALAM PEMBELAJARAN MEMPERTUNJUKKAN SALAH SATU TOKOH**

**Elisabeth Ayu Permata Sari**

JBSI FBS Universitas Negeri Surabaya ([elisabethayu14@gmail.com](mailto:elisabethayu14@gmail.com))

**Dra. Trinil Dwi Turistiani, M.Pd**

JBSI FBS Universitas Negeri Surabaya

**Abstrak**

Mempertunjukkan salah satu tokoh merupakan salah satu kompetensi dasar yang terdapat pada kelas XI SMA dalam kurikulum 2013. Tujuan dari pembelajaran tersebut adalah untuk menguasai materi drama dengan menunjukkan kemampuan berbicara dalam menerapkan pengetahuan seni budaya berwawasan kemanusiaan. Agar siswa mampu mengolah dan menalar kajian materi drama sesuai dengan bakat dan minatnya yang terstruktur kaidah keilmuan. Pembelajaran sastra mempertunjukkan salah satu tokoh dapat dilakukan dengan menggunakan media dan permainan, media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media bola ekspresi dan permainan yang digunakan adalah permainan *werewolf*. Data dalam penelitian ini berupa hasil observasi, hasil belajar dan respons. Hasil uji t menunjukkan bahwa t hitung lebih besar dari t tabel yakni diperoleh t hitung  $5.44 > 1.99$ . dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media bola ekspresi melalui permainan *werewolf* dapat berpengaruh positif.

**Kata Kunci:** Berbicara, Drama, Media Bola Ekspresi, Permainan *Werewolf*.

**Abstract**

*one of the basic competencies of 2013 curriculum in the XI grades of Senior High School is demonstrating characters in drama which is the learning objective is to master the lesson topic about drama by demonstrating speaking skills to perform knowledge of humanitarian arts and culture. Thus, the students will be able to organizing and valuing the study of drama based on their talents and interests. In line with that, media and games can be used to learn about demonstrating characters in drama. In this study, the media that is used are expression ball and werewolf games. The data in this study are observations, learning outcomes and students' responses. The results of the t-test show that t-count is greater than t-table which is obtained by t-arithmetic  $5.44 > 1.99$ . Student responses showed positive responses of the application of ball expression media through werewolf games in learning about demonstrating characters.*

**Keyword:** Speaking, Drama, Expression Ball Media, Werewolf Game

**PENDAHULUAN**

Sekolah merupakan sebuah lingkungan yang terbentuk secara formal karena sekolah adalah lembaga untuk melakukan proses pembelajaran dengan adanya tingkatan, mulai tingkat kelas paling rendah sampai kelas yang paling atas. Salah satu ilmu yang dipelajari di sekolah adalah bahasa. Bahasa merupakan kebutuhan yang paling penting untuk dimiliki setiap orang karena bahasa adalah alat berkomunikasi. Di sisi lain, Lyons,(1995:2) menyatakan bahwa bahasa merupakan sesuatu yang cenderung dianggap benar dan semestinya dikenal sejak kecil dengan mempraktikan tanpa memikirkannya. Salah satu keterampilan dalam belajar Bahasa dan Sastra Indonesia adalah Berbicara. Orang dapat mengemukakan sebuah argumentasi dan pendapat tentunya melalui berbicara. Untuk mengasah dan menumbuhkan kemampuan tersebut diperlukan kegiatan belajar.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 20 September 2018 pukul 10.00

WIB di Sekolah SMA Kemala Bhayangkari 1, peneliti menemukan permasalahan yakni adanya kesulitan yang dialami siswa kelas XI SMA dalam mempelajari pembelajaran sastra khususnya pada materi drama ketika bermain peran di dalam kelas. Pembelajaran drama mempertunjukkan salah satu tokoh masih sering diarahkan pada pemahaman materi saja, sehingga siswa kurang minat dalam pembelajaran sastra. Siswa sering berpusat pada guru untuk melakukan proses belajar, padahal di kurikulum 2013 siswa harus lebih aktif dalam menemukan sumber belajar. Tidak asing lagi dengan sebuah moto pendidikan bahwa “pengalaman adalah guru yang paling baik”. Kalimat tersebut tentunya mempunyai makna bahwa seluruh yang ada pada dunia ini dapat menjadi guru, dalam arti lain siswa dapat belajar dari sumber lain kecuali guru. Mereka dapat belajar dengan cara mengamati dan mencoba sehingga pembelajaran tidak hanya dominan kepada guru.

Guru merupakan orang pertama yang berperan di sebuah lembaga pendidikan, oleh karena itu guru harus mempunyai konsep inovatif untuk mengubah kelas yang

pasif agar siswa nyaman saat melakukan proses belajar di kelas. Salah satu cara inovatif adalah dengan mengajar menggunakan sebuah media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Peneliti mengamati bahwa guru cenderung mengajar menggunakan metode ceramah dan menjelaskan materi melalui *power point* sehingga siswa pun cenderung bosan dan mengantuk saat menjalankan proses belajar dan mengajar. Kemampuan berbicara yang diperoleh setiap siswa pun kurang aktif, mereka cenderung menjawab sebuah pertanyaan dari guru, namun sedikit dari mereka yang mempunyai rasa ingin bertanya mengenai pembelajaran yang sudah diajarkan oleh guru bidang studi tersebut. Jika guru yang selalu berperan aktif ketika sedang melakukan sebuah proses pembelajaran, kemudian guru menggunakan metode tanya jawab dengan menunjuk siswa, konsep tersebut dapat menjatuhkan mental siswa yang kurang siap menjawab pertanyaan dari guru. Bagi siswa, berbicara kepada guru di depan kelas harus dipersiapkan matang-matang, takut salah menjawab adalah salah satu alasan yang sering kali dialami oleh siswa.

Adanya permasalahan tersebut, peneliti ingin menemukan sebuah solusi dengan melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Media Bola Ekspresi Melalui Permainan *Werewolf* terhadap Kemampuan Berbicara dalam Pembelajaran Mempertunjukkan Salah Satu Tokoh Siswa kelas XI SMA". Penelitian ini bertujuan untuk dapat mengubah pola pikir siswa bahwa mereka sebenarnya mempunyai kemampuan belajar melalui dirinya sendiri, siswa mampu terampil berbicara dengan imajinasi dan pemikirannya sendiri, dengan menggunakan media bola ekspresi melalui permainan *Werewolf* diharapkan siswa dapat terampil berbicara dengan imajinasi mereka sendiri ketika pembelajaran mempertunjukkan salah satu tokoh dalam materi drama. Guru tidak lagi dianggap dapat menjatuhkan mental siswa karena harus menunjuk nama siswa untuk maju ke depan kelas, namun dengan sendirinya siswa dapat terampil berbicara melalui sebuah permainan saat kegiatan belajar. Selain itu dengan menggunakan media bola ekspresi, diharapkan dapat menumbuhkan rasa percaya diri ketika menjalankan peran yakni mempertunjukkan salah satu tokoh, sehingga tidak ada lagi peristiwa saling berebut peran. Mereka harus yakin bahwa semua mempunyai kemampuan dalam menjalankan peran menjadi tokoh apa pun. Setidaknya gambar-gambar ekspresi wajah pada bola tersebut dapat membantu siswa menumbuhkan rasa percaya diri sehingga mereka dapat terampil berbicara saat monolog, dan menjalankan perannya sesuai dengan apa yang mereka lihat pada media tersebut. Peneliti berharap dengan menerapkan media inovatif bola ekspresi berbantuan permainan *Werewolf* siswa mampu belajar

dengan aktif, kreatif, dan meningkatkan kemampuan berbicara serta pemahaman siswa tentang pembelajaran mempertunjukkan salah satu tokoh dalam materi drama. Sesuai dengan kompetensi dasar 4.18 pembelajaran drama ditujukan pada siswa kelas XI SMA.

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan media Bola Ekspresi melalui permainan *Werewolf* dalam pembelajaran mempertunjukkan salah satu tokoh siswa kelas XI SMA?
2. Bagaimana pengaruh media bola ekspresi melalui permainan *werewolf* terhadap kemampuan berbicara siswa kelas XI SMA dalam pembelajaran mempertunjukkan salah satu tokoh?
3. Bagaimana respon siswa kelas XI SMA dalam pembelajaran mempertunjukkan salah satu tokoh dengan menggunakan media bola ekspresi melalui permainan *Werewolf*?

### **Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan penerapan media Bola Ekspresi melalui permainan *Werewolf* dalam pembelajaran mempertunjukkan salah satu tokoh siswa kelas XI SMA.
2. Mendeskripsikan pengaruh media bola ekspresi melalui permainan *werewolf* terhadap kemampuan berbicara siswa kelas XI SMA dalam pembelajaran mempertunjukkan salah satu tokoh.
3. Mendeskripsikan respon Siswa kelas XI dalam pembelajaran mempertunjukkan salah satu tokoh dengan menggunakan media bola ekspresi melalui permainan *Werewolf*.

### **Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoretis**

Manfaat teoretis dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti di antaranya adalah dapat memberi sebuah referensi mengenai pembelajaran inovatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi drama mempertunjukkan salah satu tokoh, agar suasana di dalam kelas tidak cenderung membosankan dan sumber belajar tidak hanya pada penjelasan materi dari guru, namun siswa juga mampu belajar dari kemampuan yang dimiliki pada dirinya sendiri. Dengan demikian, siswa dapat belajar dengan aktif, kreatif, dan mampu meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

## 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat praktis. Manfaat tersebut diantaranya adalah:

- a. Bagi Guru Bahasa Indonesia : Penelitian ini diharapkan dapat memberi sebuah masukan untuk menerapkan sebuah pembelajaran inovatif yang bersifat baru dengan menggunakan media Bola Ekspresi melalui permainan *Werewolf*, sehingga menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan saat siswa belajar di dalam kelas, selain itu permainan *Werewolf* merupakan permainan yang bersifat baru dan tidak asing lagi diketahui oleh siswa tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), hal ini dapat menumbuhkan semangat belajar siswa ketika belajar bahasa Indonesia.
- b. Bagi Peserta Didik : Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan sebuah motivasi belajar yang tinggi saat mereka belajar bahasa Indonesia yakni terkhusus pada materi drama. Menumbuhkan rasa percaya diri ketika bermain peran, dan tidak takut salah bicara dalam monolog, karena sesungguhnya belajar tidak selalu terpacu pada papan tulis dan buku, melalui Permainan *Werewolf* mereka juga dapat belajar serta memahami materi pembelajaran mempertunjukkan salah satu tokoh dengan mudah.

<b>Kelompok eksperimen</b>	O1	X	O2
<b>Kelompok control</b>	O1		O2

- c. Bagi Peneliti : Penelitian ini diharapkan dapat menambah sebuah ilmu serta wawasan luas sebagai bekal calon pendidik bidang studi bahasa dan sastra Indonesia, dan menerbitkan sebuah karya baru dalam pembelajaran inovatif untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan agar dapat menjadi sebuah referensi untuk penelitian eksperimen selanjutnya.
- d. Bagi Sekolah : Penelitian ini diharapkan dapat memberi sebuah masukan untuk menerapkan sistem pembelajaran inovatif di dalam ruang kelas dengan menggunakan media, agar siswa dapat menikmati proses pembelajaran dan dapat memahami materi dengan mudah, tidak hanya pada pelajaran bahasa Indonesia namun juga bisa diterapkan pada setiap pelajaran. Selain itu juga dapat menghemat daya listrik ketika cenderung menggunakan LCD dalam penyampaian materi pembelajaran.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang merupakan bagian dari metode kuantitatif. Penelitian ini dilakukan dengan mengendalikan variabel luar yang memengaruhi jalannya eksperimen. Metode penelitian ini mempunyai ciri khas sendiri yakni adanya kelompok kontrol sehingga dalam metode eksperimen ada dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

### Rancangan Penelitian

Penelitian dengan judul “Pengaruh Media Bola Ekspresi Melalui Permainan Werewolf Terhadap Kemampuan Berbicara dalam Pembelajaran Mempertunjukkan Salah Satu Tokoh Siswa Kelas XI Sma” ini menggunakan jenis *True Eksperimental Design*. Sugiyono (2010 : 112) mengungkapkan bahwa ciri utama dari *True Eksperimental Design* adalah sampel yang diambil secara random dari populasi tertentu. Ciriya adalah adanya kelompok kontrol dan sampel yang dipilih secara random. Kedua kelompok diberi pretes untuk mengetahui keadaan awal sehingga kelompok lain yang tidak dikenai eksperimen juga ikut mendapatkan pengamatan. Kelompok lain yang disebut kelompok kontrol akibat diperoleh dari perlakuan dapat diketahui secara jelas dan benar dibandingkan dengan yang tidak mendapatkan perlakuan. Penelitian ini menggunakan desain dalam bentuk *control group pre-test and post-test design*. Pola desain penelitian sebagai berikut :

Keterangan :

O1: Pretes (sebelum diberi perlakuan)

O2: Postes (sesudah diberi perlakuan)

X: Bentuk perlakuan (media bola ekspresi melalui permainan *werewolf*)

Berdasarkan keterangan tersebut, O1 merupakan pretes tanpa menggunakan media dan O2 merupakan postes dengan menggunakan media bola ekspresi melalui permainan *werewolf*. Hasil belajar siswa antara dua kelas tersebut diukur dengan tes dalam kemampuan berbicara untuk memahami materi mempertunjukkan salah satu tokoh.

### Populasi dan Sampel Penelitian

#### 1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan atau himpunan objek dengan ciri yang sama, populasi dapat terdiri atas orang, benda, kejadian, waktu dan tempat dengan ciri yang sama. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya yang berjumlah dua belas kelas terdiri atas kelas XI IPS 1, XI

IPS 2, XI IPS 3, XI IPS 4, XI IPS 5, XI IPS 6, XI IPA 1, XI IPA 2, XI IPA 3, XI IPA 4, XI IPA 5 dan XI IPA 6. Peneliti menggunakan sekolah Kemala Bhayangkari 1 Surabaya sebagai tempat penelitian, berdasarkan observasi awal bahwa dalam pembelajaran sastra Indonesia khususnya materi mempertunjukkan salah satu tokoh, guru belum pernah menggunakan media permainan dalam mengajar. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab lisan terhadap siswa.

## **2. Sampel**

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang dijadikan objek penelitian. Bila jumlah populasi besar maka tidak memungkinkan untuk mempelajari semua populasi karena adanya keterbatasan waktu dan tenaga, sehingga penelitian harus dalam keadaan homogen. Seperti pendapat Sugiono (2013:118) sebelum menentukan sampel, peneliti harus memastikan populasi penelitian memiliki kemampuan atau keadaan yang homogen. Berdasarkan hal tersebut maka penelitian ini menggunakan teknik *random sampling*. Dalam penelitian ini menggunakan model pengambilan random sederhana (*simple random*). Pengambilan sampel secara acak dengan menggunakan model undian seperti arisan, yakni seluruh nama populasi dimasukkan dalam kaleng atau sejenisnya kemudian dikeluarkan sesuai dengan jumlah sampel yang diinginkan. Isi kaleng terdiri atas seluruh nama kelas XI SMA Kemala Bhayangkari 1 dan diambil dua kelas secara acak sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## **Variabel Penelitian**

Sugiyono (2013 :60) mengemukakan bahwa variabel merupakan suatu hal yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga mendapatkan informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yakni variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media bola ekspresi melalui permainan *werewolf*.
2. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi. Berdasarkan pendapat tersebut variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan berbicara dalam materi mempertunjukkan salah satu tokoh.

## **Data Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, data-data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Data berupa hasil observasi aktivitas siswa dan guru mengenai pelaksanaan pembelajaran menggunakan media ekspresi melalui permainan *Werewolf* dalam

pembelajaran mempertunjukkan salah satu tokoh pada kelas kontrol dan eksperimen, yakni kelas XI IPA 5 dan XI IPA 6 Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. Data ini untuk menjawab rumusan masalah yang pertama.

2. Data berupa hasil belajar siswa terhadap kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran mempertunjukkan salah satu tokoh sebelum dan sesudah menggunakan media bola ekspresi melalui permainan *werewolf*. Data ini diperoleh dari hasil pretes dan postes yang dilakukan oleh siswa kelas XI IPA 6 Kemala SMA Bhayangkari 1 Surabaya sebagai kelas eksperimen yang akan menggunakan media bola ekspresi melalui permainan *werewolf* dalam pembelajaran mempertunjukkan salah satu tokoh. Data hasil belajar juga diperoleh dari hasil pretes dan postes yang dilakukan oleh siswa kelas XI IPA 5 SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya sebagai kelas kontrol yang tidak menggunakan media bola ekspresi melalui permainan *werewolf* dalam materi mempertunjukkan salah satu tokoh. Data ini untuk menjawab rumusan masalah yang kedua.
3. Data berupa hasil angket untuk menjawab rumusan masalah yang ketiga yakni untuk mengetahui respon siswa saat diberi perlakuan media bola ekspresi melalui permainan *werewolf*. Pada kelas kontrol juga diberi angket untuk mengetahui respon dalam kesulitan belajar siswa, namun data tidak dicantumkan, karena angket respon lebih difokuskan pada kelas eksperimen yang menggunakan media.

## **Teknik Pengumpulan Data**

Dalam Penelitian ini dilakukan pengambilan data dengan dua kali pertemuan. Pertemuan pertama digunakan untuk pretes dan pertemuan kedua digunakan postes untuk pelaksanaan pembelajaran dan teknik pengumpulan data yang digunakan:

- 1) Observasi

Melakukan observasi dengan tujuan untuk mengetahui aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran mempertunjukkan salah satu tokoh dengan menggunakan media bola ekspresi melalui permainan *Werewolf* di kelas XI IPA 6 (kelas eksperimen) SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. Peneliti melakukan observasi ini agar dapat mengamati sekaligus ikut terlibat dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

- 2) Tes

Tes dilakukan untuk memperoleh data dengan cara mengukur kemampuan peserta didik. Hasil tes untuk data yang dibutuhkan dalam rumusan masalah yang kedua yakni mengukur pengaruh dari media ekspresi melalui permainan *werewolf* terhadap kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran

mempertunjukkan salah satu tokoh. Ada dua jenis tes dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

a. Pretes

Pretes dilakukan untuk mengetahui bagaimana kemampuan berbicara peserta didik sebelum menggunakan media bola ekspresi dalam pembelajaran mempertunjukkan salah satu tokoh kelas XI IPA 5 Kemala Bhayangkari Surabaya, siswa diberi tugas tanpa perlakuan media dan permainan Werewolf.

b. Postes

Postes dilakukan untuk mengetahui bagaimana kemampuan peserta didik kelas XI IPA 6 SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya sesudah menggunakan media bola ekspresi melalui permainan Werewolf dalam pembelajaran mempertunjukkan salah satu tokoh sebagai pembanding kelas XI IPA 5 yang tidak mendapat perlakuan.

3) Angket

Sugiono (2016: 199) mengungkapkan kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tau yang pasti variabel yang akan diukur dan tau apa yang bisa di harapkan dari responden. Kuisisioner dapat berupa pertanyaan atau pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos atau internet. Angket digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang ketiga yakni mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran mempertunjukkan salah satu tokoh dengan media bola ekspresi melalui permainan werewolf.

Pentunjuk : Kualitas : 1 =kurang; 2 = cukup; 3 = baik; 4 = baik sekali

No.	Aktivitas Siswa	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Siswa membaca dan mengamati penjelasan dari guru mengenai materi mempertunjukkan salah satu tokoh				
2.	Siswa berkumpul dengan kelompok untuk berdiskusi naskah pendek yang akan ditampilkan (Pembagian tokoh antagonis, protagonis secara bebas)				
3.	Siswa tampil di depan kelas dengan berbicara secara berdialog antar tokoh				
4.	Siswa bekerja sama dengan baik				
5.	Siswa mampu memahami materi mempertunjukkan salah satu tokoh				
6.	Siswa dapat mengapresiasi penampilan kelompok lain dengan pendapatnya sendiri				
7.	Siswa memberi kesimpulan dari pembelajaran yang didapat				
8.	Siswa memperhatikan guru ketika memberi motivasi dan mengucapkan salam.				
<b>Jumlah</b>					

3.7 Instrumen Penelitian

Peneliti harus segera memikirkan tindak lanjut setelah dia berhasil merumuskan konsep variabel-variabel dalam penelitiannya. Instrumen penelitian adalah alat pengumpulan data dan informasi yang menjawab permasalahan penelitian. Instrumen penelitian digunakan untuk mengamati proses pembelajaran. Dalam penelitian ini terdapat tiga jenis instrumen yakni sebagai berikut :

1. Instrumen untuk teknik observasi adalah lembar observasi aktivitas siswa dan guru
2. Instrumen untuk teknik tes adalah lembar soal dan lembar penilaian
3. Instrumen untuk mengetahui respon adalah lembar pertanyaan atau angket

Lembar Observasi

Lembar Observasi Aktivitas Siswa  
(Kelas Kontrol)

Lembar Observasi Aktivitas Siswa  
(Kelas Eksperimen)

Pentunjuk : Kualitas : 1 =kurang; 2 = cukup; 3 = baik; 4 = baik sekali

No.	Aktivitas Siswa	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Siswa membaca dan mengamati penjelasan dari guru mengenai materi mempertunjukkan salah satu tokoh				
2.	Siswa berkumpul dengan kelompok untuk mempertunjukkan salah satu tokoh dengan menggunakan media Bola Ekspresi melalui permainan				

	<i>Werewolf</i>				
3.	Siswa tampil di depan kelas berbicara secara monolog dengan menggunakan media Bola Ekspresi melalui permainan <i>Werewolf</i> .				
4.	Siswa bekerja sama dengan baik				
5.	Siswa mampu memahami materi mempertunjukkan salah satu tokoh				
6.	Siswa dapat mengapresiasi penampilan kelompok lain dengan pendapatnya sendiri				
7.	Siswa memberi kesimpulan dari pembelajaran yang didapat				
8.	Siswa memperhatikan guru ketika memberi motivasi dan mengucapkan salam.				
<b>Jumlah</b>					

**Lembar Aktivitas Guru  
(Kelas Eksperimen)**

Pentunjuk : Kualitas : 1 =kurang; 2 = cukup; 3 = baik; 4 = baik sekali

No.	Aktivitas Guru	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Guru menyiapkan kegiatan belajar mulai memberi salam, menanyakan kabar dan menyampaikan apersepsi dengan menanyakan kepada siswa tentang materi mempertunjukkan salah satu tokoh				
2.	Guru menjelaskan sedikit tentang materi mempertunjukkan salah satu tokoh				
3.	Guru menentukan siswa membentuk kelompok untuk bermain peran mempertunjukkan salah satu tokoh dengan menggunakan media Bola Ekspresi melalui permainan <i>Werewolf</i>				
4.	Guru memperhatikan siswa				

	yang bermain peran di depan secara monolog menggunakan media Bola Ekspresi melalui permainan <i>Werewolf</i>				
5.	Guru menilai kemampuan berbicara siswa saat tampil monolog				
6.	Guru memberi apresiasi setelah semua siswa sudah tampil mempertunjukkan salah satu tokoh				
7.	Guru menyimpulkan pembelajaran pada materi mempertunjukkan salah satu tokoh				
8.	Guru memberi penguatan dan motivasi kepada siswa				
<b>Jumlah</b>					

**Instrumen Pretes dan Postes  
(lembar penilaian kelas Kontrol dan kelas eksperimen)**

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian			Jumlah	Rata-Rata
		Interpretasi (60-90)	Kemampuan Vokal (60-90)	Penampilan (60-90)		
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						

**Tabel Respon Siswa Kelas Eksperimen**

No.	Aspek	Ya	Tidak
1.	Belajar menggunakan media bola ekspresi melalui permainan <i>werewolf</i> menyenangkan		

2.	Belajar menggunakan media bola ekspresi melalui permainan <i>werewolf</i> memudahkan saya dalam mengikuti pembelajaran mempertunjukan salah satu tokoh dalam drama			peningkatan kemampuan dalam berbicara saat belajar mempertunjukan salah satu tokoh dalam materi drama.		
3.	Belajar menggunakan media bola ekspresi melalui permainan <i>werewolf</i> dapat menumbuhkan minat saya dalam bermain peran			8. Saya menjadi termotivasi mengikuti pembelajaran mempertunjukan salah satu tokoh dengan menggunakan media bola ekspresi		
4.	Belajar menggunakan media bola ekspresi menarik dan membantu saya memunculkan ide saat bermain peran.			<p><b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b></p> <p>Pada bab ini akan diuraikan hasil penelitian dan pembahasan dari data yang diperoleh. Hasil penelitian ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah yaitu (1) Bagaimana penerapan media Bola Ekspresi melalui permainan <i>Werewolf</i> dalam pembelajaran mempertunjukkan salah satu tokoh siswa kelas XI SMA?, (2) Bagaimana pengaruh media bola ekspresi melalui permainan <i>werewolf</i> terhadap kemampuan berbicara siswa kelas XI SMA dalam pembelajaran mempertunjukkan salah satu tokoh?, (3) Bagaimana Respon Siswa kelas XI SMA dalam pembelajaran mempertunjukan salah satu tokoh dengan menggunakan media bola ekspresi melalui permainan <i>Werewolf</i>?</p> <p>Penelitian ini dilakukan dengan tiga tahap yakni tahap observasi pelaksanaan pembelajaran, pemberian pretes dan postes serta pemberian angket. Pretes dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan dengan media bola ekspresi melalui permainan <i>werewolf</i>, sedangkan postes dilakukan setelah diberi perlakuan media bola ekspresi. Pretes diberikan kepada kelas XI IPA 5 dan XI IPA 6, sedangkan pada tahap postes diberikan kepada kelas XI IPA 5 tanpa menggunakan media bola ekspresi karena merupakan kelas kontrol dan kelas XI IPA 6 dengan menggunakan media bola ekspresi melalui permainan <i>werewolf</i> sebagai kelas eksperimen. Hasil penelitian yang akan diuraikan diantaranya adalah aktivitas guru, aktivitas siswa, kemampuan siswa dalam mempertunjukkan salah satu tokoh sebelum diberi perlakuan (pretes), kemampuan</p>		
5.	Belajar menggunakan media bola ekspresi menjadikan suasana belajar tidak membosankan					
6.	Guru saya menyampaikan materi dengan jelas dan menyenangkan.					
7.	Dengan menggunakan media bola ekspresi melalui permainan <i>werewolf</i> Saya merasa ada					

siswa setelah mendapat perlakuan (postes), perbedaan kemampuan siswa yang diberi perlakuan dan yang tidak diberi perlakuan serta respon siswa terhadap pembelajaran mempertunjukkan salah satu tokoh dengan menggunakan media melalui permainan

**Hasil Lembar Observasi Aktivitas Siswa  
(Kelas Eksperimen)**

N O	Aktivitas yang diamati	Observasi I				Observasi II				Jumlah
		1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Siswa membaca dan mengamati penjelasan dari guru mengenai materi mempertunjukkan salah satu tokoh			√				√		3,5
2	Siswa berkumpul dengan kelompok untuk mempertunjukkan salah satu tokoh dengan menggunakan media Bola Ekspresi melalui permainan <i>Werewolf</i>			√				√		3,5
3	Siswa tampil di depan kelas berbicara secara monolog dengan menggunakan media Bola Ekspresi melalui permainan <i>Werewolf</i> .			√				√		4
4	Siswa bekerja sama dengan baik			√				√		3,5
5	Siswa mampu memahami materi mempertunjukkan salah satu tokoh			√				√		3,5
6	Siswa dapat mengapresiasi penampilan kelompok lain dengan pendapatnya sendiri			√				√		3,5
7	Siswa memberi			√				√		3,5

	kesimpulan dari pembelajaran yang didapat									
8	Siswa memperhatikan guru ketika memberi motivasi dan mengucapkan salam.				√			√		3,5
<b>Jumlah</b>		-	-	2	5	-	-	6	2	28,5

**Keterangan :**

- Tidak dilakukan sama sekali ( Kurang Baik )
- Dilakukan tapi kurang sesuai ( Cukup Baik )
- Dilakukan tetapi kurang sistematis ( Baik )
- Dilakukan, Tepat dan Sistematis ( Sangat Baik )

Kualifikasi Hasil Observasi aktivitas Siswa dan Guru :

1. 76-100% = Sangat Baik
2. 51-75% = Baik
3. 26-50% = Cukup
4. 1-25% = Kurang Baik

Berdasarkan data tersebut jumlah rata-rata hasil observasi pada aktivitas siswa selama pembelajaran akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% = \frac{28,5}{32} \times 100\% = 89\%$$

Hasil rata-rata yang diperoleh dari observasi siswa dari kegiatan pembelajaran dapat dikatakan sangat baik. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan skor yang diperoleh 89%

**Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru  
(Kelas Eksperimen)**

N O	Aktivitas yang diamati	Observasi I				Observasi II				Jumlah
		1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Guru menyiapkan kegiatan belajar mulai memberi salam, menanyakan kabar dan menyampaikan apersepsi dengan menanyakan kepada siswa tentang materi mempertunjukkan				√				√	4



13	Fajrian Bhakti	60	63	3	9
14	Farhanah Fatin	60	68	8	64
15	Febi Anggun R	65	75	10	100
16	Gede Zidane W	60	68	8	64
17	Grace Sabat A	60	63	3	9
18	I Putu Brandon	65	79	14	196
19	Jasmine Anjani	60	75	15	225
20	Jehezkiel Wijaya	65	75	10	100
21	Julio Agusthino	65	65	0	0
22	Kharisnisa	60	63	3	9
23	Maragallo Fajar	60	79	19	361
24	Maria Galuh K.	70	75	5	25
25	Muhammad Fikri	60	63	3	9
26	Muhammad Iqbal	65	75	10	100
27	Muhammad Naufa	65	79	14	196
28	Muhammad Nuran	70	75	5	25
29	Ni Kadek Amara	60	75	15	225
30	Nicho Sabiq A.	60	75	15	225
31	Novantio Muda	60	79	19	361
32	Putu Ayu S	60	79	19	361
33	Rani Alfiah	65	75	10	100
34	Ryan Setya F.	65	68	3	9
35	Silvy Nur R.	60	75	15	225
36	Winnie Siswidya	60	79	19	361
	Nx	<b>2.240</b>	<b>2.637</b>	<b>399</b>	<b>5.479</b>

10	Axel Zakarsi	60	80	20	400
11	Bagas Rahkmad	60	85	25	625
12	Bagas Wahyu K,	60	78	18	324
13	Cici Octavia C.	65	90	25	625
14	Dita Setya P.	60	75	15	225
15	Garnis Pradita	70	90	20	400
16	Ghinna Putri E.	70	85	15	225
17	Hadad Alfito	70	90	20	400
18	Hermansyah D	70	85	15	225
19	Intan Riadi P.	70	90	20	400
20	Lugas Jagad S.	65	85	20	400
21	Luvita Dwi A.	60	68	8	64
22	Rangga H.	60	89	29	841
23	Remelia N. E	60	89	29	841
24	Renno A	65	90	25	625
25	Ridho Prasetyo	60	80	20	400
26	Rismawati K.	70	90	20	400
27	Rizky Ilham Z.	65	90	25	625
28	Sekar Dwiyanti	70	80	10	100
29	Selsilya Eri M.	60	75	15	225
30	Shafira Sarah A	60	68	8	64
31	Shintya S.	60	75	15	225
32	Syarif Nur F.	65	89	24	576
33	Varajra Aulia A	70	90	20	400
34	William Fajar A	70	89	19	361
35	Zakaria Hajat	70	90	20	400
36	Zidane Jomalik	60	80	20	400
	Nx	<b>2.315</b>	<b>3.005</b>	<b>680</b>	<b>14.185</b>

**Hasil Perbedaan Nilai Pretes dan Postes  
Siswa Kelas XI IPA 6  
(Kelas Eksperimen)**

No.	Nama Peserta Didik	Pretes ( $X_1$ )	Postes ( $X_2$ )	MX ( $X_2 - X_1$ )	$X^2$
1	Achmad Fayi F.	60	78	18	324
2	Adam Permana	60	75	15	225
3	Adinda S.	60	85	25	625
4	Agil Meylani	65	89	24	576
5	Agung Dwi C.	70	90	20	400
6	Aldia Safira H	70	90	20	400
7	Antika Meisyah	65	80	15	225
8	Arditya P. S	60	68	8	64
9	Aufaa Lailatul	70	85	15	225

Berdasarkan hasil pretes dan postes kelas kontrol dan eksperimen akan dianalisis taraf signifikansi hasil pretes dan postes pada kedua kelas tersebut dengan menggunakan rumus uji T dua variabel. Berikut hasil perhitungan uji T tersebut.

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

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka untuk menghitung hasil uji T menggunakan rumus sebagai berikut.

**Uji T :**

$$t = \frac{m_x - m_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 - \sum y^2}{n_x - n_y - 2}\right) \left(\frac{1}{n_x} + \frac{1}{n_y}\right)}}$$

$$t = \frac{11,08 - 18,88}{\sqrt{\left(\frac{1,056,75 + 1,340,56}{36 + 36 - 2}\right) \left(\frac{1}{36} + \frac{1}{36}\right)}}$$

$$t = \frac{-7,8}{\sqrt{\left(\frac{2,397,31}{70}\right) \left(\frac{2}{36}\right)}}$$

$$t = \frac{-7,8}{\sqrt{(34,247)(0,06)}}$$

$$t = \frac{-7,8}{\sqrt{2,054,82}} = \frac{-7,8}{1,143} = 5,44$$

db =  $(n_x + n_y - 2)$   
 db =  $(36 + 36 - 2)$   
 db = 70

Berdasarkan perhitungan tersebut, hasil yang diperoleh ialah  $t = 5,44$  dengan  $db = 70$  Harga  $t$  ini akan diuji dengan menggunakan pengtesan satu skor pada  $t$  tabel, yakni diketahui harga  $t$  pada  $t$  tabel. = 1.99 maka  $t$  hitung =  $5,44 > 1,99$ . Berdasarkan hal ini dapat diketahui bahwa  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel sehingga dapat dinyatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan berbicara dalam pembelajaran mempertunjukkan salah satu tokoh antara kelas kontrol yang proses pembelajarannya tanpa menggunakan media bola ekspresi melalui permainan *werewolf* dengan kelas eksperimen yang menggunakan media tersebut.

Berdasarkan hal tersebut dapat dinyatakan bahwa penggunaan media bola ekspresi melalui permainan *werewolf* pada kelas XI IPA 6 SMA Kemala Bhayangkari 1 dapat berpengaruh positif pada kelas tersebut karena hasil belajar siswa pada kelas eksperimen jauh lebih baik daripada siswa kelas kontrol, sehingga menunjukkan bahwa media bola ekspresi melalui permainan *werewolf* dapat meningkatkan kemampuan berbicara serta prestasi belajar siswa dalam memahami materi dan lebih aktif dalam mempertunjukkan salah satu tokoh.

**Hasil Respon (Kelas Eksperimen)**

No	Aspek	Kriteria Jawaban	Persentase
1.	Belajar menggunakan media bola ekspresi melalui permainan <i>werewolf</i> menyenangkan	a. Ya	$\frac{34}{36} \times 100\%$ = 94%
		b. Tidak	$\frac{2}{36} \times 100\%$ = 6%
2.	Belajar menggunakan media bola ekspresi melalui permainan <i>werewolf</i> memudahkan saya dalam mengikuti pembelajaran mempertunjukkan salah satu tokoh dalam drama	a. Ya	$\frac{34}{36} \times 100\%$ = 94%
		b. Tidak	$\frac{2}{36} \times 100\%$ = 6%
3.	Belajar menggunakan media bola ekspresi melalui permainan <i>werewolf</i> dapat menumbuhkan minat saya dalam bermain peran	a. Ya	$\frac{26}{36} \times 100\%$ = 72%
		b. Tidak	$\frac{10}{36} \times 100\%$ = 28%
4.	Belajar menggunakan media bola ekspresi menarik dan membantu saya	a. Ya	$\frac{30}{36} \times 100\%$ = 83%
		b. Tidak	

	memunculkan ide saat bermain peran.		$\frac{6}{36} \times 100\%$ =17%
5.	Belajar menggunakan media bola ekspresi menjadikan suasana belajar tidak membosankan	a. Ya b. Tidak	$\frac{30}{36} \times 100\%$ =83% $\frac{6}{36} \times 100\%$ =17%
6.	Guru saya menyampaikan materi dengan jelas dan menyenangkan .	a. Ya b. Tidak	$\frac{36}{36} \times 100\%$ =100% 0%
7.	Dengan menggunakan media bola ekspresi melalui permainan <i>werewolf</i> Saya merasa ada peningkatan kemampuan dalam berbicara saat belajar mempertunjukkan salah satu tokoh dalam materi drama.	a. Ya b. Tidak	$\frac{31}{36} \times 100\%$ =86% $\frac{5}{36} \times 100\%$ =14%
8.	Saya menjadi termotivasi mengikuti pembelajaran mempertunjukkan salah satu tokoh dengan menggunakan media bola ekspresi	a. Ya b. Tidak	$\frac{27}{36} \times 100\%$ =75% $\frac{9}{36} \times 100\%$ =25%

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab 4, simpulan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Penerepan media bola ekspresi melalui permainan *werewolf* terhadap kemampuan berbicara dalam pembelajaran mempertunjukkan salah satu tokoh siswa kelas XI SMA Kemala Bhayangkari Surabaya berjalan sangat baik dengan hasil penghitungan rata-rata 89%. Hasil observasi aktivitas guru juga dikatakan sangat baik, hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil penghitungan rata-rata sebesar 93%.
- 2) Pengaruh media bola ekspresi melalui permainan *werewolf* dapat dilihat dari hasil belajar siswa, kemampuan berbicara siswa pada kelas eksperimen dalam pembelajaran mempertunjukkan salah satu tokoh sebelum menggunakan media bola ekspresi masih tergolong rendah. Rata-rata nilai pretes adalah 64.30. Setelah menggunakan media bola ekspresi melalui permainan *werewolf* hasil postes pada kelas eksperimen mencapai **83.47**. Hasil uji t menunjukkan bahwa t hitung lebih besar dari t tabel yakni diperoleh t hitung 5.44 > 1.99, dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada pembelajaran mempertunjukkan salah satu tokoh antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Meskipun kelas kontrol juga mengalami peningkatan nilai ketika postes, namun rata-ratanya lebih banyak yang dicapai oleh kelas eksperimen.
- 3) Analisis data respons siswa menunjukkan 86% setuju dalam aspek “Dengan menggunakan media bola ekspresi melalui permainan *werewolf* Siswa merasa ada peningkatan kemampuan dalam berbicara saat belajar mempertunjukkan salah satu tokoh dalam materi drama” dalam pernyataan ini ada sebagian besar siswa menjawab (ya) yang artinya setuju bahwa dengan menggunakan media bola ekspresi melalui permainan *werewolf* dapat meningkatkan kemampuan berbicara saat belajar mempertunjukkan salah satu tokoh. Siswa juga termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga menjadi fokus dalam memahami materi tersebut.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian, saran diberikan kepada guru, pihak sekolah dan kepada peneliti lain. Saran tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Guru disarankan menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa dalam melakukan proses pembelajaran sastra di dalam kelas, khususnya dalam materi drama mempertunjukkan salah satu tokoh. Media yang dimaksud adalah media bola ekspresi melalui permainan *werewolf*.

Hal ini dapat meningkatkan minat dan semangat siswa di dalam kelas ketika belajar, karena permainan adalah zona nyaman siswa begitu juga permainan *werewolf* yang merupakan permainan baru dengan metode bermain peran. Permainan ini tidak asing lagi bagi siswa sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan mudah, selain itu kemampuan berbicara siswa ketika mempertunjukkan salah satu tokoh juga sangat baik. Hendaknya guru menggunakan media yang menarik, agar suasana belajar siswa menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.

- 2) Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan fasilitas pendidikan dengan menyediakan media pembelajaran yang menarik kepada siswa ketika belajar di dalam kelas, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran inovatif di sekolah.

Penelitian lain yang memanfaatkan hasil penelitian ini dapat menjadikan penggunaan media bola ekspresi melalui permainan *werewolf* sebagai bahan acuan bagi munculnya penelitian lain yang relevan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ampera, Taufik. 2010. *Pengajaran Sastra (Teknik mengajar sastra anak berbasis aktivitas)*. Bandung: Widya Padjadjaran.
- Arsyad, Azhar, M.A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Effendi, Faisal. 2011. *Penerapan Media Vandel Dialog Ekspresi dalam Pembelajaran Mengekspresikan Perilaku dan Dialog Tokoh Pada Siswa Kelas XI IPA*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Endraswara, Suwardi. 2011. *Metode Pembelajaran Drama (apresiasi, ekspresi, dan pengkajian)*. Yogyakarta: CAPS
- Ghazali, Syukur. 2010. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Dengan Pendekatan komunikatif-Interaktif*. Bandung: PT Refika Aditarma.
- Kamdhi, J S. 2013. *Terampil Berwicara Pendalaman Materi Pembelajaran Bahasa & Sastra Indonesia SMA/MA kelas XI*. Yogyakarta: Penerbit C.V Andi.
- Khoiriyah. 2009. *Peningkatan Ketrampilan Berbicara pada Pembelajaran Mengekspresikan Dialog Para Tokoh Dalam Drama Dengan Metode Role Playing Siswa Kelas XI IPA SMAN 1 Gending Probolinggo Tahun Pembelajaran 2008/2009*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Komri. 2017. *Belajar Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Lyons, John. 1995. *Pengantar Teori Linguistik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Mulya, Asih. 2008. *Efektivitas Penerapan Media Permainan Boneka Tangan Dalam Pembelajaran Memahami Drama Anak Siswa Tunagrahita Ringan Kelas XII SMALB-C Pertiwi Mojokerto*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Musfiqon. 2012. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Penerbit PT Prestasi Pustakaraya.
- Priantama, Rizaldi. 2017. *Panduan dan Tutorial Bermain Werewolf Real, (Online)*, (<https://rizaldipriantama.com/2017/02/panduan-tutorial-bermain-werewolf-real.html?m=1>, diakses 27 November 2018).
- Syarbini, Amirulloh. 2015. *Buku Panduan Guru Hebat Indonesia (Rahasia Menjadi Guru Hebat dengan Keahlian Public Speaking, Menulis Buku & Artikel di Media Massa)*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Percetakan Angkasa.