

**PENGARUH PENGGUNAAN TEKNIK OBJEK LANGSUNG
BERBASIS MEDIA AUDIO VISUAL
TERHADAP KEMAMPUAN MENGAPRESIASI PEMENTASAN DRAMA
SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 31 PADANG**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Memperoleh gelar Sasrjana Pendidikan**



**YENI FARDILA
NIM 2010/17324**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA DAN DAERAH
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama: Yeni Fardila
NIM: 17324/2010

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di depan tim penguji
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang
dengan judul

**Pengaruh Penggunaan Teknik Objek Langsung
Berbasis Media Audio Visual
terhadap Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama
Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang**

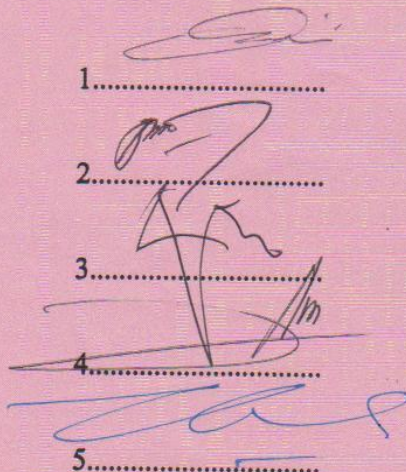
Padang, Januari 2014

Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Ketua : Drs. Andria Catri Tamsin, M. Pd.
2. Sekretaris : M. Ismail Nst., S.S., M. A.
3. Anggota : Prof. Dr. Atmazaki, M. Pd.
4. Anggota : Dr. Yasnur Asri, M.Pd.
5. Anggota : Dr. Abdurahman, M.Pd.

1.....
2.....
3.....
4.....
5.....



ABSTRAK

Yeni Fardila. 2014. “Pengaruh Penggunaan Teknik Objek Langsung Berbasis Media Audio Visual terhadap Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang”. Program Studi Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia, Jurusan Bahasa Sastra Indonesia dan Daerah, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan mengapresiasi pementasan drama siswa setelah diberi perlakuan teknik objek langsung berbasis media audio visual dan mendeskripsikan pengaruh penggunaan teknik objek langsung berbasis media audio visual terhadap kemampuan mengapresiasi pementasan drama siswa kelas VIII SMP Negeri 31 Padang. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dan menjelaskan pengaruh penggunaan teknik objek langsung berbasis media audio visual terhadap kemampuan mengapresiasi pementasan drama siswa kelas VIII SMP Negeri 31 Padang.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian ini adalah satu kelas diberikan tes di awal (*pretest*) kemudian diberi perlakuan dan diberikan tes akhir (*posttest*) disebut juga dengan (*The One Group Pretest-Posttest*). Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik bertujuan (*purposive sampling*). Tes yang digunakan untuk pengumpulan data adalah tes unjuk kerja. Data penelitian ini adalah hasil apresiasi *pretest* dan *posttest* kemampuan mengapresiasi pementasan drama sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan menggunakan teknik objek langsung berbasis media audio visual siswa kelas VIII SMP Negeri 31 Padang.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan teknik objek langsung berbasis media audio visual terhadap kemampuan mengapresiasi pementasan drama siswa kelas VIII SMP Negeri 31 Padang, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut. *Pertama*, kemampuan mengapresiasi pementasan drama dengan menggunakan teknik konvensional berkualifikasi hampir cukup dengan nilai rata-rata 61,66. *Kedua*, kemampuan mengapresiasi pementasan drama dengan media audio visual siswa kelas VIII SMP Negeri 31 Padang berada pada kualifikasi dengan nilai rata-rata 78,70. *Ketiga*, terdapat pengaruh yang signifikan. Dengan kata lain, kemampuan mengapresiasi pementasan drama siswa kelas VIII SMP Negeri 31 Padang sudah tuntas atau telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan ke hadapan Allah SWT, yang telah memberikan rahmad dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Skripsi ini bertujuan untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia, Jurusan Bahasa Sastra Indonesia dan Daerah, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Drs. Andria Catri Tamsin, M. Pd. dan Bapak M. Ismail Nst., S.S., M.A., selaku Dosen Pembimbing.
2. Bapak Dr. Agusman Abdul Manaf, M.Hum., dan Bapak Zulfadli, S.S., M.A., selaku Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah dan selaku Sekretaris Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Dr. Yasnur Asri, M. Pd., Bapak Prof. Dr. Atmazaki, M. Pd. dan Bapak Dr. Abdurahman, M. Pd. selaku penguji di ujian skripsi.
4. Seluruh Staf Pengajar dan Tata Usaha Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah Universitas Negeri Padang.

Semoga skripsi ini bermanfaat sehingga usaha penulis dan bantuan dari semua pihak diridhoi oleh Allah SWT. Penulis masih mengharapkan adanya

kritikan dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak. Akhir kata, semoga Allah Swt membalas semua bantuan terhadap penulis dengan pahala yang berlipat ganda, *amin ya robbal 'alamim*.

Padang, Januari 2014

penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian.....	5
G. Definisi Operasional.....	5

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teori.....	7
1. Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama	7
2. Teknik Objek Langsung	11
3. Hakikat Penggunaan Media Audio Visual	12
B. Penelitian yang Relevan	23
C. Kerangka Konseptual	24
D. Hipotesis Penelitian.....	25

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	27
B. Populasi dan Sampel	28
C. Variabel dan Data.....	29
D. Instrumen Penelitian.....	30
E. Teknik Pengumpulan Data	31
F. Prosedur Penelitian.....	33
G. Uji Persyaratan Analisis	34
H. Teknik Penganalisisan Data	36

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	40
1. Skor dan Nilai <i>Pretest</i> Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama Skor dan Nilai <i>Posttest</i> Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang	41
2. dengan Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang	
B. Analisis Data	41

1. Hasil <i>Pretest</i> Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang	41
2. Hasil <i>Posttest</i> Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang secara Umum	42
3. Hasil <i>Pretest</i> Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang	46
4. Hasil <i>Posttest</i> Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang	58
5. Hasil <i>Posttest</i> Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang secara Umum	59
6. Hasil <i>Posttest</i> Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang Per Indikator	63
7. Uji Normalitas	74
8. Uji Homogenitas	75
C. Pembahasan	76
1. Hasil <i>Pretest</i> Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang	76
2. Hasil <i>Posttest</i> Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang	78
3. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang	80

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	82
B. Saran	83

KEPUSTAKAAN	84
--------------------------	----

LAMPIRAN	86
-----------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Rancangan <i>The One Group Pretest-Posttest</i>	28
Tabel 2.	Populasi Penelitian	29
Tabel 3.	Skenario Pembelajaran.....	31
Tabel 4.	Format Penilaian Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama Siswa	36
Tabel 5.	Pedoman Konversi Skala	38
Tabel 6.	Hasil <i>Pretest</i> Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang secara Umum	42
Tabel 7.	Klasifikasi Nilai <i>Pretest</i> Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang secara Umum	44
Tabel 8.	Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang secara Umum	44
Tabel 9.	Hasil <i>Pretest</i> Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang untuk Indikator Menentukan Tokoh Utama Drama yang Dipentaskan dengan Baik.....	47
Tabel 10.	Klasifikasi Nilai <i>Pretest</i> Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang untuk Indikator Menentukan Tokoh Utama Drama yang Dipentaskan dengan Baik	48
Tabel 11.	Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang untuk Indikator Menentukan Tokoh Utama Drama yang Dipentaskan dengan Baik	49
Tabel 12.	Hasil <i>Pretest</i> Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang untuk Indikator Menentukan Karakter Tiap-tiap Tokoh dengan Tepat	51
Tabel 13.	Klasifikasi Nilai <i>Pretest</i> Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang untuk Indikator Menentukan Karakter Tiap-tiap Tokoh dengan Tepat.....	52
Tabel 14.	Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang untuk Indikator Menentukan Karakter Tiap-tiap Tokoh dengan Tepat	53
Tabel 15.	Hasil <i>Pretest</i> Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang untuk Indikator Mengevaluasi Pemeran Tokoh Berdasarkan Karakter yang Seharusnya Diperankan dengan Alasan yang Logis	55

Tabel 16.	Klasifikasi Nilai <i>Pretest</i> Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang Mengevaluasi Pemeran Tokoh Berdasarkan Karakter yang Seharusnya Diperankan dengan Alasan yang Logis	56
Tabel 17.	Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang untuk Indikator Mengevaluasi Pemeran Tokoh Berdasarkan Karakter yang Seharusnya Diperankan dengan Alasan yang Logis	57
Tabel 18.	Hasil <i>Posttest</i> Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang secara Umum	59
Tabel 19.	Klasifikasi Nilai <i>Posttest</i> Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang secara Umum	61
Tabel 20.	Distribusi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang secara Umum	61
Tabel 21.	Hasil <i>Posttest</i> Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang untuk Indikator Menentukan Tokoh Utama Drama yang Dipentaskan dengan Baik.....	63
Tabel 22.	Klasifikasi Nilai <i>Posttest</i> Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang untuk Indikator Menentukan Tokoh Utama Drama yang Dipentaskan dengan Baik	65
Tabel 23.	Distribusi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang untuk Indikator Menentukan Tokoh Utama Drama yang Dipentaskan dengan Baik	65
Tabel 24.	Hasil <i>Posttest</i> Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang untuk Indikator Menentukan Karakter Tiap-tiap Tokoh dengan Tepat	67
Tabel 25.	Klasifikasi Nilai <i>Posttest</i> Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang untuk Indikator Menentukan Karakter Tiap-tiap Tokoh dengan Tepat.....	68
Tabel 26.	Distribusi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang untuk Indikator Menentukan Karakter Tiap-tiap Tokoh dengan Tepat	69
Tabel 27.	Hasil <i>Posttest</i> Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang untuk Indikator Mengevaluasi Pemeran Tokoh Berdasarkan Karakter yang Seharusnya Diperankan dengan Alasan yang Logis	71

Tabel 28.	Klasifikasi Nilai <i>Posttest</i> Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang untuk Indikator Mengevaluasi Pemeran Tokoh Berdasarkan Karakter yang Seharusnya Diperankan dengan Alasan yang Logis.....	72
Tabel 29.	Distribusi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang untuk Indikator Mengevaluasi Pemeran Tokoh Berdasarkan Karakter yang Seharusnya Diperankan dengan Alasan yang Logis	73
Tabel 30.	Uji Normalitas Data	74
Tabel 31.	Uji Homogenitas Data.....	75
Tabel 32.	Uji Hipotesis Data	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Konseptual	25
Gambar 2. Histogram Hasil <i>Pretest</i> Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang secara Umum	45
Gambar 3. Histogram Hasil <i>Pretest</i> Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang untuk Indikator Menentukan Tokoh Utama Drama yang Dipentaskan dengan Baik	50
Gambar 4. Histogram Hasil <i>Pretest</i> Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang untuk Indikator Menentukan Karakter Tiap-tiap Tokoh dengan Tepat.....	54
Gambar 5. Histogram Hasil <i>Pretest</i> Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang untuk Indikator Mengevaluasi Pemeran Tokoh Berdasarkan Karakter yang Seharusnya Diperankan dengan Alasan yang Logis	58
Gambar 6. Histogram Hasil <i>Posttest</i> Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang secara Umum	62
Gambar 7. Histogram Hasil <i>Posttest</i> Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang untuk Indikator Menentukan Tokoh Utama Drama yang Dipentaskan dengan Baik	66
Gambar 8. Histogram Hasil <i>Posttest</i> Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang untuk Indikator Menentukan Karakter Tiap-tiap Tokoh dengan Tepat.....	70
Gambar 9. Histogram Hasil <i>Posttest</i> Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang untuk Indikator Mengevaluasi Pemeran Tokoh Berdasarkan Karakter yang Seharusnya Diperankan dengan Alasan yang Logis	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Identitas Sampel Kelompok <i>Pretest</i> (Kelas VIII.1)	86
Lampiran 2.	Identitas Sampel Kelompok <i>Posttest</i> (Kelas VIII.1).....	87
Lampiran 3.	Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran	88
Lampiran 4.	Instrumen Penelitian Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Menggunakan Teknik Objek Langsung Berbasis Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang (<i>Pretest</i>)	93
Lampiran 5.	Tabel Skor, Nilai, dan Kualifikasi Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Teknik Konvensional Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang (<i>Pretest</i>)	97
Lampiran 6.	Tabel Skor, Nilai, dan Kualifikasi Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Teknik Konvensional Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang (<i>Posttest</i>).....	98
Lampiran 7.	Perbandingan Hasil <i>Pretest-Posttest</i> Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama dengan Menggunakan Teknik Objek Langsung Berbasis Media Audio Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang	99
Lampiran 8.	Uji Normalitas Data Kelompok <i>Pretest</i>	100
Lampiran 9.	Uji Normalitas Data Kelompok <i>Posttest</i>	101
Lampiran 10.	Luas di Bawah Kurva Normal (LKN).....	102
Lampiran 11.	Nilai Kritis L untuk Uji Normalitas	103
Lampiran 12.	Uji Homogenitas Data.....	104
Lampiran 13.	Nilai Persentil Distribusi F (Pada Taraf Nyata 0,05) untuk Uji Homogenitas	105
Lampiran 14.	Uji Hipotesis	106
Lampiran 15.	Nilai Persentil Distribusi t untuk Uji Hipotesis (Uji-t)	108

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan mengapresiasi pementasan drama merupakan salah satu bentuk kegiatan pembelajaran yang sangat penting dipelajari oleh siswa, karena merupakan salah satu pembelajaran yang terdapat pada standar isi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia pada Sekolah Menengah Pertama (SMP), khususnya di kelas VIII. Sebagaimana dinyatakan dalam Standar Kompetensi ke-5, siswa diharapkan mampu mengapresiasi pementasan drama dan di dalam Kompetensi Dasar 5.1 siswa harus mampu mengevaluasi pemeran tokoh dalam pementasan drama.

Berdasarkan hasil observasi langsung yang penulis lakukan pada saat melaksanakan Praktek Lapangan di SMP Negeri 31 Padang, penulis menemukan beberapa masalah yang selama ini menghambat dalam proses pembelajaran, khususnya dalam mengapresiasi pementasan drama. Masalah itu adalah sebagai berikut. *Pertama*, pemahaman umum siswa terhadap drama sangat rendah, hal ini terlihat saat penulis mengenalkan materi drama pada siswa kelas VIII. *Kedua*, siswa kurang mampu menentukan tokoh utama drama yang dipentaskan. *Ketiga*, siswa kurang mampu menentukan karakter tiap-tiap tokoh dengan tepat. *Keempat*, siswa kurang mampu mengevaluasi pemeran tokoh berdasarkan karakter yang seharusnya diperankan dengan logis. Hal ini dipertegas lagi dengan pencapaian persentase dalam hasil mengapresiasi pementasan drama siswa hanya mencapai 60% mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah 80.

Selanjutnya, ketika melakukan observasi di SMP Negeri 31 Padang, disimpulkan bahwa siswa sulit mengapresiasi pementasan drama dengan baik. Hal ini disebabkan siswa kurang memahami konsep drama sehingga pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap drama sangat minim. Selain itu, mengapresiasi pementasan drama dianggap kegiatan membosankan bagi siswa karena penyajian materi tentang mengapresiasi pementasan drama kurang menarik. Hal ini terlihat pada saat guru menerangkan pelajaran dengan Kompetensi Dasar 5.1 yaitu Mengevaluasi pemeran tokoh dalam pementasan drama tidak menggunakan media dan teknik pembelajaran yang tepat.

Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran memiliki peranan penting untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar bagi siswa, sehingga perlu dipersiapkan secara maksimal. Oleh sebab itu, pemilihan media audio visual dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menjadikan siswa lebih giat belajar, terutama dalam pembelajaran mengapresiasi pementasan drama.

Menghindari permasalahan yang dihadapi oleh siswa dalam mengapresiasi pementasan drama, maka dibutuhkan suatu sarana dalam proses pembelajaran, sarana itu disebut dengan media pendidikan. Media pendidikan yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa adalah media audio visual. Pemilihan media audio visual tersebut diharapkan mampu dan tepat pelaksanaannya dalam mengapresiasi pementasan drama. Media audio visual yang digunakan, diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Alasan penulis memilih SMP Negeri 31 Padang sebagai subjek penelitian karena SMP Negeri 31 Padang termasuk ke dalam lima besar yang dijadikan sebagai sekolah percontohan di kota Padang. Kemudian, sekolah ini juga dekat

dengan rumah penulis dan penulis mengenal beberapa orang guru bahasa Indonesia yang mengajar di SMP Negeri 31 Padang yang ikut mendorong penulis untuk melakukan kegiatan penelitian di SMP Negeri 31 Padang.

Rancangan penelitian atau desain penelitian yang digunakan adalah kelas diberikan tes awal (*pretest*) kemudian perlakuan dan diberikan tes akhir (*posttest*) disebut juga dengan *one group pretest-posttest design*. Menurut Suryabrata (2010:1001) dalam rancangan *one group pretest-posttest design* digunakan satu kelompok subjek (kelas). Pertama-tama dilakukan pengukuran, lalu dikenakan perlakuan jangka waktu tertentu, kemudian dilakukan pengukuran untuk kedua kalinya rancangan.

Selanjutnya, alasan dipilihnya siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 31 Padang sebagai subjek penelitian, yaitu (1) siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 31 Padang mudah dikontrol selama pembelajaran berlangsung, dan (2) siswa kelas VIII SMP Negeri 31 Padang mengalami banyak permasalahan dalam mengapresiasi pementasan drama, sehingga diperlukan solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut, diantaranya dengan menggunakan teknik objek langsung berbasis media audio visual dalam pembelajaran.

Penulis memilih mengapresiasi pementasan drama sebagai bahasan penelitian karena penulis merasa sangat tertarik dengan materi tersebut. Penulis melihat bahwa pelajaran mengapresiasi pementasan drama selama ini belum dilakukan dengan cara yang efektif. Guru-guru masih gamang dengan media yang akan digunakan dalam mengajarkan materi drama khususnya mengapresiasi pementasan drama.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis beranggapan penelitian ini perlu dilaksanakan untuk mengetahui bagaimanakah pengaruh teknik objek langsung

berbasis media audio visual terhadap kemampuan mengapresiasi pementasan drama siswa kelas VIII SMP Negeri 31 Padang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah penelitian ini adalah sebagai berikut. *Pertama*, pemahaman siswa dalam mengapresiasi pementasan drama sangat rendah, hal ini terlihat ketika siswa mengevaluasi dan memberikan tanggapan terhadap pementasan drama yang telah diperlihatkan. *Kedua*, metode, teknik atau media yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar mengapresiasi pementasan drama kurang tepat pelaksanaannya.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, masalah penelitian ini dibatasi pada pengaruh penggunaan teknik objek langsung berbasis media audio visual terhadap kemampuan mengapresiasi pementasan drama siswa kelas VIII SMP Negeri 31 Padang.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, masalah penelitian ini dirumuskan dalam bentuk pertanyaan berikut: adakah pengaruh penggunaan teknik objek langsung berbasis media audio visual terhadap kemampuan mengapresiasi pementasan drama siswa kelas VIII SMP Negeri 31 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh penggunaan teknik objek langsung berbasis

media audio visual terhadap kemampuan mengapresiasi pementasan drama siswa kelas VIII SMP Negeri 31 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada berbagai pihak. *Pertama*, guru bidang studi bahasa Indonesia SMP Negeri 31 Padang dalam memberikan pelajaran mengapresiasi pementasan drama. *Kedua*, siswa kelas VIII SMP Negeri 31 Padang sebagai pemicu dalam pembelajaran agar siswa tertarik untuk belajar mengapresiasi pementasan drama di sekolah. *Ketiga*, peneliti sebagai bahan kajian akademik guna memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan, dan sebagai bekal pengetahuan di lapangan. *Keempat*, peneliti lain sebagai masukan dan perbandingan dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan masalah ini.

G. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan dalam pengertian, baik yang berkenaan dengan istilah judul maupun istilah dalam pembatasan masalah, perlu diperjelas istilah-istilah berikut ini.

1. Pengaruh

Pengaruh merupakan efek atau akibat yang ditimbulkan oleh suatu teknik atau perlakuan, dimana suatu keadaan yang menyebabkan hubungan timbal balik, atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi. Dua hal ini yang akan dihubungkan dan dicari apa ada hal yang akan menguhubungkannya. Di sisi lain pengaruh adalah daya yang bisa memicu

sesuatu, menjadikan sesuatu itu berubah. Jika salah satu yang disebut pengaruh itu berubah, maka akan ada akibat yang ditimbulkannya.

2. Mengapresiasi Pementasan Drama

Persepsi arti serta memberikan pertimbangan secara kritis terhadap keterampilan teknik terwujudnya sebuah hasil karya seni.

3. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media pembelajaran yang menggabungkan antara audio (suara) dengan visual (gambar).

4. Teknik Objek Langsung

Teknik objek langsung adalah teknik yang digunakan dalam mengapresiasi pementasan drama melalui pengamatan secara langsung terhadap suatu objek.

BAB II

KERANGKA TEORETIS

A. Kerangka Teori

Teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori-teori yang relevan dengan penelitian, yaitu: (1) kemampuan mengapresiasi pementasan drama; (2) teknik objek langsung; (3) hakikat penggunaan media audio visual.

1. Kemampuan Mengapresiasi Pementasan Drama

Berkaitan dengan hakikat kemampuan mengapresiasi pementasan drama, teori yang akan diuraikan sebagai berikut: (a) pengertian apresiasi, (b) pengertian mengapresiasi pementasan drama, dan (c) pengertian drama.

a. Pengertian Apresiasi

Apresiasi adalah memahami, menikmati, dan menghargai atau menilai (Sumardjo, Jakob dan Saini. 1991:173). Apresiasi adalah kemampuan untuk melaksanakan anggapan emosional yang lahir dari pengenalan, pengakuan, dan penghargaan dasar yang ditambah oleh pengertian terhadap hal-hal atau cara-cara dari dalam karya (Akhmadi, Mukhsin dkk 1981:16). Apresiasi adalah pengenalan melalui perasaan atau kepekaan batin dan pemahaman, pengakuan terhadap nilai-nilai keindahan yang diungkapkan oleh pengarang (Aminuddin, 2002:25)

Aspresiasi adalah aktifitas merasakan atau menikmati karya seni (Tengsoe tjahjono, liberates 1988:17). Aspresiasi adalah pengenalan terhadap tingkatan pada bidang nilai-nilai yang lebih tinggi (Witherington 1950:299). Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2008:82) apresiasi adalah kesadaran terhadap seni dan budaya atau penilaian terhadap sesuatu. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa apresiasi adalah kemampuan

seseorang untuk mengetahui atau menentukan tinggi rendahnya mutu suatu karya sastra, pengenalan melalui perasaan atau kepekaan batin dan pemahaman, pengakuan terhadap nilai-nilai keindahan. Sedangkan mengapresiasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2008:82) adalah melakukan pengamatan, penilaian, dan penghargaan.

b. Pengertian Mengapresiasi Pementasan Drama

Kemampuan apresiasi menurut Burton yang diikuti oleh Akhmadi (1981:13) adalah persepsi arti serta memberikan pertimbangan secara kritis terhadap keterampilan teknik terwujudnya sebuah hasil karya seni. Pendapat lain mengenai hal tersebut dikemukakan oleh Chamdiah (1981:7) yang menyatakan bahwa kemampuan apresiasi merupakan kesanggupan menanggapi karya-karya sastra, prosa, puisi, drama baik secara subjektif maupun objektif. Kemampuan subjektif pada umumnya merupakan bawaan secara pribadi, sedangkan kesanggupan objektif didapat karena belajar secara teoritis.

Kalau demikian halnya, layaklah drama sebagai karya sastra merupakan hal yang utama untuk didekati, dipahami, ditelaah, dan diapresiasi. Dari pengapresiasian naskah yang dilakukan akan diperoleh pengalaman. Pengalaman inilah yang akhirnya kita hubungkan dengan keadaan sebenarnya di luar drama. Akhirnya ditemukanlah suatu perubahan nilai-nilai dalam diri. Pementasan tidak lagi diterima sebagai penentu nilai sebuah drama.

Dalam hal ini menurut Damono (1983:150) adalah: Sampainya seseorang dalam mengapresiasi naskah drama memerlukan suatu proses. Proses ini membutuhkan seperangkat perlengkapan. Ini dibutuhkan bukan saja untuk

memahami maksud dan pesan pengarang, tetapi juga untuk memahami bagaimana pengarang secara estetik menyampaikan maksud dan pesannya itu.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan apresiasi adalah kemampuan untuk melakukan pengamatan, penilaian, dan penghargaan terhadap karya sastra secara sungguh-sungguh dan berulang kali. Seperti halnya puisi dan prosa, drama sebagai karya sastra perlu diapresiasi lewat pembacaan terhadap naskahnya. Pengertian apresiasi dalam drama sama dengan apresiasi sastra lainnya, yaitu merupakan penaksiran kualitas karya sastra serta pemberian nilai yang wajar kepadanya berdasarkan pengamatan dan pengalaman yang jelas, sadar, serta kritis.

c. Pengertian Drama

Arti drama dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2008:343) komposisi syair atau prosa yang diharapkan dapat menggambarkan kehidupan dan watak melalui tingkah laku (peran) atau dialog yang dipentaskan; cerita atau kisah, terutama yang melibatkan konflik atau emosi, yang khususnya disusun untuk pertunjukan teater; kejadian yang menyedihkan. Sedangkan menurut Semi (1989:145) drama adalah hanya menyangkut masalah manusia dan kemanusiaan semata. Hal itu disebabkan drama dilakoni oleh manusia. Drama tidak dapat mempertunjukkan tentang peristiwa kehidupan singa di hutan belantara, tentang malaikat di sorga, atau kehidupan di bawah permukaan laut.

Menurut Djoddy. M seni drama adalah kehidupan rohani (*auditive*) yang diijelmakan dalam gerak dan suara. Drama adalah pola laku manusia itu sendiri, karena drama itu penampilan kembali semua permasalahan hidup. Adapun kata

“drama” terpakai diseluruh dunia. “drama” adalah terjemahan dari kata Yunani yang berarti “gerak” atau dalam bahasa inggris “*action*” atau “*a thing done*”.

Aristoteles mengemukakan bahwa drama adalah representasi dari gerak, sementara Elam Hamilton mengatakan bahwa tiap drama merupakan satu cerita yang dikarang dan disusun untuk dipertunjukkan oleh pelaku-pelaku di atas panggung di depan publik. Brander Mathews menjelaskan bahwa sumber pokok drama adalah konflik dari sifat manusia dengan gerak. Sementara Balthzar menyebutkan drama adalah kesenian yang melukiskan sifat dan sikap manusia dengan gerak.

A.Kaliun Ahmad merumuskan drama adalah suatu hasil karya ciptaan-ciptaan seni medianya berbentuk cerita yang diperagakan dengan gerak dan suara dengan aksensuasi dialog atau percakapan yang sampai kepada penonton. Teater adalah drama, kisah hidup dan kehidupan manusia yang diceritakan di atas pentas, disaksikan oleh banyak orang dengan media percakapan, gerak dan laku dengan atau tanpa dekor.

Drama merupakan genre sastra yang ditulis dalam bentuk dialog-dialog dengan tujuan untuk dipentaskan sebagai suatu seni pertunjukan. Ahil Wijanto menguraikan drama (1) salah satu jenis seni atau lengkapnya seni drama karena di dalamnya terdapat berbagai keindahan yang dapat dinikmati penonton, (2) drama adalah satu-satunya jenis seni yang paling kompleks karena untuk mewujudkannya perlu melibatkan berbagai seniman, seperti sastrawan, pemain, komponis, dan pelukis, dan (3) drama merupakan perpaduan berbagai jenis seni yang membentuk satu kesatuan yang utuh.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa drama adalah salah satu genre sastra yang mengangkat persoalan manusia untuk diproyeksikan di atas pentas atau panggung dengan tubuh manusia sebagai modal utama dengan media dialog dan gerak.

2. Teknik Objek Langsung

Pada teknik objek langsung akan diuraikan teori. Teori itu adalah (a) batasan teknik objek langsung, dan (b) penerapan teknik objek langsung.

a. Batasan Teknik Objek Langsung

Dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah, guru harus mampu memilih teknik atau strategi pembelajaran dan mengkombinasikan serta menyesuaikan dengan situasi. Menurut Suyatno (2004:15), teknik adalah cara kongret yang dipakai saat pembelajaran berlangsung.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran sebagian besar ditentukan oleh pemilihan bahan dan pemakaian strategi atau teknik yang tepat. Salah satu teknik yang dapat digunakan dalam mengapresiasi pementasan drama adalah objek langsung. Teknik objek langsung adalah teknik yang digunakan dalam mengapresiasi pementasan drama melalui pengamatan secara langsung terhadap suatu objek.

b. Penerapan Teknik Objek Langsung

Teknik objek langsung dalam pembelajaran mengapresiasi pementasan drama ditetapkan melalui enam cara. Menurut Suyatno (2004:82), ada enam cara dalam menerapkan objek langsung. *Pertama*, guru menyampaikan pengantar. *Kedua*, guru memajang beberapa objek di depan kelas. *Ketiga*, setelah siswa melihat objek tersebut, siswa mulai mengidentifikasi objek. *Keempat*, siswa

membuat tulisan secara runtut dan logis. *Kelima*, guru bertanya kepada siswa tentang alasan tulisan yang dibuatnya. *Keenam*, guru merefleksikan pelajaran tersebut.

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan empat cara menerapkan teknik objek langsung dalam pelajaran mengapresiasi pementasan drama. *Pertama*, guru menyampaikan pengantar tentang mengapresiasi pementasan drama. *Kedua*, guru memutarakan sebuah video pementasan drama berjudul “Makam Dipertuan” kepada siswa. *Ketiga*, setelah siswa melihat dan mendengar pemutaran video tersebut, siswa mengidentifikasi objek. *Keempat*, siswa menuliskan apresiasinya sesuai dengan objek yang telah di perlihatkan.

3. Hakikat Penggunaan Media Pembelajaran

Berdasarkan hakikat penggunaan media audio visual yang digunakan untuk mengapresiasi pementasan drama, teori yang digunakan pada bagian ini adalah (a) pengertian media, (b) kriteria media pembelajaran, (c) fungsi dan manfaat media pembelajaran, (d) pengertian media audio visual, (e) kelebihan media audio visual, dan (f) langkah-langkah penggunaan media audio visual dalam mengapresiasi pementasan drama.

a. Pengertian Media

Media pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu *media* dan *pembelajaran*. Secara etimologis *media* berasal dari bahasa latin, merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang berarti “tengah, perantara, atau pengantar”. Istilah perantara atau pengantar ini menurut Bovee (dalam Rayandra, 1977:4), digunakan karena fungsi media sebagai perantara atau pengantar suatu pesan dari si pengirim (*sender*) kepada si penerima (*receiver*) pesan.

The Association for Education Communication and Technology (AECT dalam Rayandra 1977:4) menyatakan bahwa media adalah apa saja yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Sementara, menurut Suparman (Rayandra1977:4), media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Selanjutnya McLuhan (Midun Dalam Rayandra 2008:4) memakai media sebagai saluran informasi. Kata pembelajaran merupakan terjemahan dari istilah bahasa Inggris, yaitu "*instruction*". *Instruction* diartikan sebagai proses interaktif antara guru dan siswa yang berlangsung secara dinamis. Ini berbeda dengan proses belajar mengajar yang berlangsung satu arah dari guru ke siswa. Dalam hal ini hanya guru yang berperan aktif mengajar, sedangkan siswa bersifat pasif.

Tugas guru dalam proses pembelajaran, di samping menyampaikan informasi, ia juga bertugas mendiagnosis kesulitan belajar siswa, memberikan bimbingan belajar, mengembangkan dan menggunakan strategi dan metode (Saparto dalam Rayandra, 1996:7). Selain itu, guru juga mengembangkan dan menggunakan berbagai jenis media dan sumber belajar, dan member motivasi agar siswa mau belajar. Lebih dari diskusi sebagai mediator, menyelenggarakan *field trip* (seperti tamasya/kemping), stimulasi, dan sebagainya.

Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Di sini media pembelajaran berperan untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran. Media merupakan suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan.

Secara terimologis, ada berbagai definisi yang diberikan tentang media pembelajaran. Gagne (dalam Rayandra1970:7) mendefinisikan bahwa media adalah berbagai komponen pada lingkungan belajar yang membantu pembelajar untuk belajar. Briggs (dalam Rayandra1977:7) mendefinisikan media sebagai sarana fisik yang digunakan untuk mengirim pesan kepada peserta didik sehingga merangsang mereka untuk belajar. Pendapat Schram tentang media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Widodo dan Jasmadi, 2009:7).

Media pembelajaran, menurut Gerlach & Ely (dalam Rayandra1971:7), memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras (*hardware*), seperti computer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras itu. Dalam hal ini, pendidik juga bisa termasuk salah satu bentuk media pembelajaran sehingga menjadi kajian strategi penyampaian pembelajaran (Degeng, dalam Rayandra2001:8).

Media pembelajaran tidak hanya berupa benda mati, tetapi juga benda hidup, seperti manusia. Sebagai benda hidup, media juga dapat merupakan pesan yang dapat dipelajari. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

b. Kriteria Media Pembelajaran

Agar media tepat sasaran, maka perlu diperhatikan berbagai faktor yang menjadi dasar pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran. Memilih media hendaknya dilakukan secara cermat dan pertimbangan yang matang. Pertimbangan tersebut didasarkan atas kriteria-kriteria tertentu. Kriteria media pembelajaran yang baik adalah (a) jelas dan rapi, (b) bersih dan menarik, (c) cocok dengan sasaran, (d) relevan dengan topik yang diajarkan, (e) sesuai dengan tujuan pembelajaran, (f) praktis, luwes, dan tahan, (g) berkualitas baik, dan (h) ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar.

Media yang baik harus jelas dan rapi dalam penyajiannya. Jelas dan rapi juga mencakup layout atau pengaturan format sajian, suara, tulisan, dan ilustrasi gambar. Media yang kurang rapi dapat mengurangi kejelasan media tersebut sehingga fungsinya tidak maksimal dalam perbaikan pembelajaran.

Bersih maksudnya tidak ada gangguan yang tak perlu pada teks, gambar, suara, dan video. Media yang kurang bersih biasanya kurang menarik karena akan mengganggu konsentrasi dan kemenarikan media. Cocok dengan sasaran maksudnya media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan.

Relevan dengan topik yang diajarkan. Media harus sesuai dengan karakteristik isi berupa fakta, konsep, prinsip, procedural, atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa. Sesuai dengan tujuan pembelajaran, media yang baik adalah media yang sesuai

tujuan interaksional yang telah ditetapkan secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Kepraktisan, keluwesan, dan ketahanan media menuntun para guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia disekitarnya. Sebaiknya guru memilih media yang mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.

Media secara teknis harus berkualitas baik. Misalnya pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis, seperti visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang (Arsyad dalam Rayandra, 2003:82). Ukurannya harus sesuai dengan lingkungan belajar. Media yang terlalu besar sulit digunakan dalam suatu kelas yang berukuran terbatas dan dapat menyebabkan kegiatan pembelajaran kurang kondusif.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa. Sebagai sebuah proses komunikasi, pembelajaran seringkali dihadapkan pada berbagai hambatan, hambatan-hambatan tersebut dapat dikelompokkan menjadi: (1) hambatan psikologis, sikap, pendapat, kepercayaan, intelegensi, pengetahuan; (2) hambatan fisik, seperti sakit, kelelahan, keterbatasan daya indera, dan cacat tubuh; (3) hambatan kultural, seperti perbedaan adat istiadat, norma-norma sosial, kepercayaan, dan nilai-nilai panutan; dan (4) hambatan lingkungan sekitar.

Sebenarnya, media pembelajaran tidak sekedar menjadi alat bantu pembelajaran, melainkan juga merupakan suatu strategi dalam pembelajaran.

Sebagai strategi, media pembelajaran memiliki banyak fungsi, yaitu: (1) media sebagai sumber belajar, (2) fungsi manipulatif, (3) fungsi fiksatif, (4) fungsi psikologis, dan (5) fungsi sosio kultural.

Belajar adalah proses aktif dan konstrutif melalui suatu pengalaman dalam memperoleh informasi. Dalam hal ini, Davis (dalam Rayandra1993:29) menyatakan *“learning is an active, constructive process, that is contextual: new knowledge is acquired to relation to previous knowledge, information, becomes meaningful when is presented in some type of framework”*. “Belajar merupakan proses konstruktif aktif, yang kontekstual: pengetahuan baru diperoleh untuk hubungannya dengan pengetahuan sebelumnya, dan menjadi berarti ketika disajikan dalam beberapa jenis kerangka”.

Dalam proses aktif tersebut, media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi pembelajar (siswa). Melalui media peserta didik memperoleh pesan dan informasi sehingga membentuk pengetahuan baru pada diri siswa. Pada batas tertentu, media dapat menggantikan fungsi guru sebagai sumber informasi atau pengetahuan bagi peserta didik. Media pembelajaran sebagai sumber belajar merupakan suatu komponen pembelajaran yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan, yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Mudhoffir dalam Munadi, 2008).

Fungsi manipulatif adalah kemampuan media dalam menampilkan kembali suatu benda atau peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi, tujuan dan sasarannya. Fungsi fiksatif adalah fungsi yang berkenaan dengan kemampuan suatu media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lama terjadi. Dari segi fungsi psikologis, media

pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif, dan fungsi motivasi.

Fungsi atensi pada fungsi psikologis ini dapat mengambil perhatian peserta didik terhadap materi yang dibahas. Media harus memenuhi syarat dari sisi “menarik” dan “kejelasan” pesan. Media yang tidak menarik dan tidak jelas bagi peserta didik tidak akan memberikan hasil yang optimal.

Fungsi afektif pada fungsi psikologis ini dapat menggugah perasaan, emosi dan tingkat penerimaan atau penolakan peserta didik terhadap sesuatu sehingga akan menimbulkan sikap dan minat peserta didik terhadap materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi (keaktifan) peserta didik dalam bentuk reaksi peserta didik terhadap pembelajaran yang sedang diikutinya.

Fungsi kognitif dari suatu media pembelajaran dimaksudkan bahwa media tersebut memberikan pengetahuan dan pemahaman baru kepada peserta didik tentang sesuatu. Fungsi psikomotorik berhubungan dengan keterampilan yang bersifat fisik atau tampilan pada seseorang. Aspek ini adalah salah satu dari tiga aspek (kognitif, afektif, dan psikomotorik) penting yang menjadi target dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengatasi hambatan sosio kultural antar peserta didik. Peserta didik dalam jumlah yang cukup besar, dengan data, kebiasaan, lingkungan, dan pengalaman yang berbeda-beda sangat mungkin memiliki persepsi dan pemahaman yang tidak sama tentang suatu topik pembelajaran. Perbedaan latar belakang sosio-kultural yang berbeda sangat berpotensi terjadinya konflik antar peserta didik. Di sinilah fungsi media mampu

memberikan rangsangan, memberikan pemahaman tentang perlunya menjaga keharmonisan dan saling menghargai perbedaan yang ada. Midun (2009) memberikan contoh misalnya, lewat penjelasan guru atau buku pelajaran sebagai media, perbedaan-perbedaan yang disebabkan perbedaan sosio-kultural. Dari penjelasan mengenai fungsi media pembelajaran secara eksplisit juga telah menggambarkan berbagai manfaat penggunaan media yang diperoleh pengajar dan peserta didik dalam pembelajaran.

Secara umum, beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran tersebut dijelaskan sebagai berikut (Midun, 2009): (a) dengan media pembelajaran yang bervariasi dapat memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan di kelas, (b) dengan menggunakan berbagai jenis media, peserta didik akan memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran, (c) media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung kepada peserta didik, (d) media pembelajaran menyajikan sesuatu yang sulit diadakan, dikunjungi atau dilihat oleh peserta didik, (e) media-media pembelajaran dapat memberikan informasi yang akurat dan terbaru, (f) media pembelajaran dapat menjadikan tampilan materi terkesan menarik sehingga meningkatkan motivasi dan minat serta mengambil perhatian peserta didik untuk fokus mengikuti materi yang disajikan, (g) media pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk berfikir kritis, menggunakan kemampuan imajinasinya, bersikap dan berkembang lebih lanjut, sehingga melahirkan kreativitas dan karya yang inovatif, (h) dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, dan (i) media pembelajaran dapat memecahkan masalah pendidikan atau pengajaran.

d. Pengertian Media Audio Visual

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran atau pelatihan.

Sedangkan menurut Briggs (1977) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut *National Education Associaton* (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Pada hakikatnya bukan media pembelajaran itu sendiri yang menentukan hasil belajar. Keberhasilan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar tergantung pada (1) isi pesan, (2) cara menjelaskan pesan, dan (3) karakteristik penerima pesan.

Media audio visual dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media audio-visual terbagi dua macam, yakni: (1) audio visual murni yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti video kaset; dan (2) audio visual tidak murni yaitu unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya berasal dari *slides proyektor* dan unsur suaranya berasal dari *tape recorder*.

Media video dapat diklasifikasikan sebagai media audio visual. Walau bentuk fisiknya berbeda, media ini memiliki kesamaan dengan film, yakni sama-sama mampu menayangkan gambar bergerak. Media video dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya. Perencanaan yang baik dalam menggunakan media video akan membuat proses komunikasi (pembelajaran) menjadi efektif.

Media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan non verbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Beberapa contoh media audio visual adalah film, video, program televisi, dan lain-lain.

e. Kelebihan Media Audio Visual

Media pembelajaran sangat beraneka ragam. Berdasarkan hasil penelitian para ahli, ternyata media yang beraneka ragam itu hampir semua bermanfaat. Cukup banyak jenis dan bentuk media yang telah dikenal dewasa ini, dari yang sederhana sampai yang berteknologi tinggi, dari yang mudah dan sudah ada secara natural sampai kepada media yang harus dirancang sendiri oleh guru. Dari ketiga jenis media yang ada yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran, bahwasanya media audio visual adalah media yang mencakup 2 jenis media yaitu audio dan visual. Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis Media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yaitu media audio dan media visual.

Menurut Dale (1969:180) mengemukakan bahwa bahan-bahan audio visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut (Harmawan, 2007) mengemukakan bahwa “media audio visual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan, dan teknologi meliputi media yang dapat dilihat dan didengar)”.

Menurut seorang ahli komunikasi dan media pendidikan Rudy Breatz media pendidikan mempunyai ciri utama dan memiliki 3 unsur pokok yaitu : suara, visual dan gerak. Media Audio visual merupakan sebuah alat bantu audio visual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide. Kelebihan media audio visual ini adalah (1) pemakaiannya tidak membosankan, dan (2) hasilnya lebih mudah untuk di mengerti dan dipahami, (3) dapat menerima, menggunakan dan mengubah atau membatasi semua bentuk media yang lain, menyesuaikan dengan tujuan-tujuan yang akan dicapai, dan (4) sifatnya langsung dan nyata.

Belajar dengan menggunakan indra ganda (penglihatan dan pendengaran) memberikan keuntungan bagi siswa daripada pembelajaran dengan hanya menggunakan indra penglihatan atau indra pendengaran saja. Para ahli memiliki pandangan yang searah mengenai hal tersebut. Menurut Baugh (1989 dalam Arsyad, 1997: 21) bahwa kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indra penglihatan, sekitar 5% dari indra pendengaran dan 5% lagi dari indra lainnya.

Penelitian-penelitian yang berorientasi terhadap penggunaan media audio visual dalam pembelajaran telah banyak dilakukan oleh para ahli. studi analisis yang dilakukan oleh Kulit dkk (1980 dalam Surjono, 1995) melaporkan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran menyebabkan siswa: (1) belajar lebih banyak materi, (2) siswa mengingat lebih lama apa yang telah dipelajari, (3) siswa membutuhkan waktu lebih sedikit, (4) siswa lebih betah di kelas, (5) siswa memiliki sikap lebih positif terhadap komputer.

f. Langkah-langkah Penggunaan Media Audio Visual dalam Mengapresiasi Pementasan Drama

Agafur (1984 dalam Kusumah, 2002) bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran menyebabkan waktu yang dibutuhkan untuk mempelajari suatu konsep lebih singkat dan hasil belajar yang lebih tinggi. Cara penggunaannya yaitu: (1) guru memberikan penjelasan singkat tentang kegiatan hari itu, (2) guru menjelaskan tentang cara mengapresiasi (3) siswa memperhatikan dan menyimak video yang diperlihatkan oleh guru, (4) siswa mengapresiasi video tersebut, (5) guru merefleksikan hasil pembelajaran hari itu, dan (6) guru menutup pelajaran.

B. Penelitian Relevan

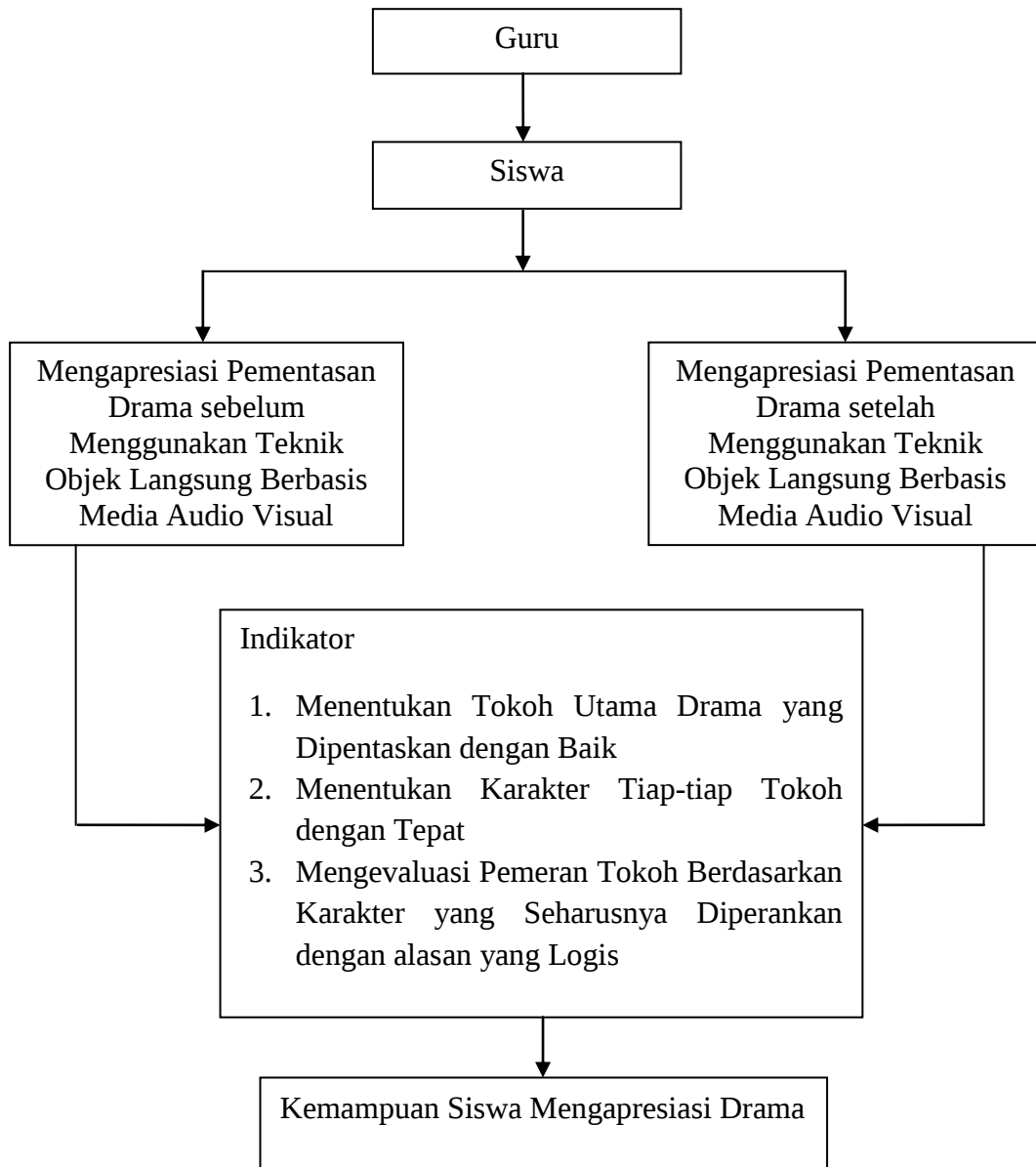
Penelitian terdahulu yang juga membahas tentang pengaruh penggunaan media yang dilakukan oleh Sri Hartini (2010) dan Sari Melia (2012). Sri Hartini (2010) dengan judul pengaruh penggunaan media audio visual terhadap kemampuan menyimak dongeng siswa kelas eksperimen berada pada kualifikasi baik, kemudian lebih dari cukup. Penggunaan media audio visual berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan menyimak dongeng. Dilihat dari nilai

kemampuan menyimak siswa dari segi unsur instrinsik yaitu: tema, amanat, alur, penokohan, dan latar. Beda penelitian ini dengan penelitian yang sebelumnya terletak pada populasi penelitian, variabel penelitian.

Populasi penelitian ini siswa kelas VIII SMP Negeri 31 Padang dan variabel penelitian ini mengacu pada kemampuan mengapresiasi pementasan drama dengan menggunakan media audio visual dan tanpa media audio visual, dan media yang digunakan adalah media audio visual. Selanjutnya, Sari Mela (2012) meneliti tentang pengaruh penggunaan media audio visual terhadap keterampilan menulis siswa kelas X MAN 2 Padang. Beda penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada populasi dan variabel penelitian. Populasi penelitian ini siswa kelas VIII SMP Negeri 31 Padang, variabel penelitiannya mengacu pada kemampuan mengapresiasi pementasan drama, peneliti ingin mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap kemampuan mengapresiasi pementasan drama siswa kelas VIII SMP Negeri 31 Padang.

C. Kerangka Konseptual

Berdasarkan latar belakang masalah dan kajian teori yang telah dikemukakan terdahulu, akan dirumuskan kerangka konseptual dan model variabel yang terlibat dalam penelitian ini. Sesuai dengan lingkup penelitian ini yaitu hal-hal yang dapat berpengaruh dalam mengapresiasi pementasan drama siswa, hal yang sangat berperan dalam mengapresiasi pementasan drama siswa adalah perbedaan penggunaan media audio visual dan tanpa menggunakan media audio visual sehingga terlihat pengaruhnya. Untuk lebih jelas dapat dilihat gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1
Kerangka konseptual

D. Hipotesis

Hipotesis dapat merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan yang akan diteliti sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2002:67). Dalam penelitian ini dirumuskan hipotesis penelitian berikut ini.

- H_1 : tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara dua variabel yang diteliti. Harga T_{hitung} dibandingkan dengan T_{tabel} dengan derajat kebebasan $(dk) = n-1$ dan taraf signifikansi 95 % untuk uji satu pihak. Hipotesis diterima bila T_{hitung} kecil dari T_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05.
- H_0 : terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengapresiasi pementasan drama siswa dengan media audio visual. Harga T_{hitung} dibandingkan dengan T_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan deskripsi data, analisis data, dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan teknik objek langsung berbasis media audio visual terhadap kemampuan mengapresiasi pementasan drama siswa kelas VIII SMP Negeri 31 Padang, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut. *Pertama*, kemampuan mengapresiasi pementasan drama dengan menggunakan teknik konvensional berkualifikasi hampir cukup dengan nilai rata-rata 55,36. *Kedua*, kemampuan mengapresiasi pementasan drama dengan media audio visual siswa kelas VIII SMP Negeri 31 Padang berada pada kualifikasi dengan nilai rata-rata 82,41. *Ketiga*, terdapat pengaruh yang signifikan. Dengan kata lain, kemampuan mengapresiasi pementasan drama siswa kelas VIII SMP Negeri 31 Padang sudah tuntas atau telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). *Keempat*, berdasarkan hasil uji-t disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan teknik objek langsung berbasis media audio visual terhadap kemampuan mengapresiasi pementasan drama siswa kelas VIII SMP Negeri 31 Padang karena t -hitung besar dari t -tabel (3,64 lebih dari 1,70). Jadi, dapat disimpulkan bahwa mengapresiasi pementasan drama siswa kelas VIII SMP Negeri 31 Padang setelah diberi perlakuan menggunakan teknik objek langsung berbasis media audio visual lebih baik daripada sebelum diberi perlakuan menggunakan teknik objek langsung berbasis media audio visual.

B. Saran

sesuai dengan hasil penelitian dan simpulan di atas, saran penelitian ini ditujukan pada pihak berikut. *Pertama*, guru bahasa Indonesia, khususnya guru bahasa Indonesia SMP Negeri 31 Padang agar lebih berupaya dalam meningkatkan kemampuan mengapresiasi pementasan drama. Salah satu caranya adalah dengan melakukan inovasi terhadap teknik dan media pembelajaran. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan teknik dan media yang menarik perhatian siswa, misalnya menggunakan media audio visual ini. *Kedua*, siswa SMP Negeri 31 Padang, diharapkan dapat menyadari pentingnya memiliki kemampuan mengapresiasi, khususnya mengapresiasi pementasan drama, serta terus meningkatkan kemampuan tersebut untuk mencapai hasil yang lebih baik. *Ketiga*, untuk peneliti lebih lanjut dapat melaksanakan penelitian yang lebih komprehensif, baik mengenai kemampuan mengapresiasi pementasan drama atau keterampilan mengapresiasi lainnya, yang relevan dengan kurikulum yang berlaku.

KEPUSTAKAAN

- Abdurrahman dan Ratna. 2003. "Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia" (Buku Ajar). Padang: Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia FBSS. UNP.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jambi. Referensi Jakarta.
- Depdiknas, 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Dewi, Diani, "jenis-jenis media kekurangan dan kelebihan" <http://dianidewi.blogspot.com/2013/06/jenis-jenis-media-kekurangan-dan.html>. Diunduh tanggal 17 November 2013.
- Djoddy. TT. *Mengenal permainan seni drama*. Surabaya: Arena Ilmu.
- Haryanto, "Pengertian Media Pembelajaran" <http://belajarpsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran/>. Diunduh tanggal 17 November 2013.
- Ibnu, Suhadi, dkk. 2003. *Dasar-dasar Metodologi Penelitian*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Luxemburg, Jan Van, dkk. 1984. *Pengantar ilmu sastra*. Jakarta: Gramedia.
- Mardalis. 2010. *Metode Penelitian Suatu Tinjauan Pendekatan Proposal*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Suyatno. 2004. *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya. SIC.
- Putuvenyblog, "Pengertian Apresiasi" <http://putuvenyblog.wordpress.com/2012/12/10/pengertian-apresiasi/>. Diunduh tanggal 26 November 2013.
- Riduan. 2013. *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta, Bandung.
- Saleh, Mbijo. 1967. *Seni Sandiwara dalam Dunia Pendidikan*. Jakarta: PT. Gunung Agung.