



PROSIDING SAMASTA

Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia

IMPLEMENTASI METODE SOSIODRAMA PADA TEKS CERITA FANTASI BERBANTUAN MEDIA LATAR ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA

Achmad Fauzan¹⁾, Khaerunnisa²⁾

¹⁾Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jln. KH. Ahmad Dahlan, Cirendeui.

²⁾Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jln. KH. Ahmad Dahlan, Cirendeui.

email ozandjamy@gmail.comkhaerunnisa@umj.ac.id

ABSTRAK

Bahasa merupakan hal penting dalam kegiatan belajar, karena Bahasa akan membuat peserta didik dapat mengetahui dan bergerak dalam melaksanakan kegiatan belajar. Umumnya pada pembelajaran bahasa Indonesia terdapat beberapa keterampilan berbahasa yang harus dipelajari, salah satunya yaitu keterampilan berbicara. Keterampilan ini merupakan keterampilan yang sangat penting untuk dikuasai walaupun pada hakikatnya keterampilan ini merupakan keterampilan yang paling sulit kedudukannya untuk dikuasai, salah satu metode yang dapat digunakan dalam melatih peserta didik untuk berbicara metode Metode sosiodrama ini dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam berbicara, apalagi ditambah dengan bantuan media. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media latar animasi. Media ini merupakan media yang tergolong ke dalam jenis media modern. Umumnya media latar animasi ini dapat mendukung latar cerita fantasi yang akan dimainkan oleh peserta didik, sehingga peserta didik akan jauh lebih mudah untuk menghayati cerita yang akan dimainkan, dengan harapan peserta didik dapat lebih percaya diri karena terbawa oleh suasana latar yang mendukung cerita, dan kepercayaan diri yang akan meningkat itulah yang juga akan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam berbicara. untuk mendeskripsikan peranan metode sosiodrama berbantuan media latar animasi dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik, dan Mengetahui peningkatan kemampuan berbicara pada materi Teks Cerita Fantasi dengan menggunakan metode sosiodrama berbantuan media latar animasi melalui metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Kata kunci: *Sosiodrama, Cerita Fantasi, Latar Animasi, Keterampilan Berbicara, Penelitian Tindakan Kelas (PTK).*

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan hal penting dalam kegiatan belajar, karena Bahasa akan membuat peserta didik dapat mengetahui dan bergerak dalam melaksanakan kegiatan belajar. Bahasa dengan berbagai bentuknya membuat pembelajaran bisa berlangsung dalam suatu interaksi dan komunikasi yang kompleks. Bahasa bisa berbentuk lisan, tulisan, atau dapat juga berupa simbol-simbol. bahasa lisan yang disampaikan secara langsung maupun secara audio. Bahasa

tertulis melalui buku, atau tulisan di dalam media elektronik, dan simbol-simbol dapat berasal dari buatan manusia atau kejadian yang bersifat alami.

Bahasa lisan merupakan awal dari proses suatu pembelajaran, terutama pembelajaran bahasa Indonesia. Pada proses pembelajaran, bahasa secara lisan digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, dan digunakan oleh peserta didik untuk mengungkapkan gagasan atau argumennya. Menurut beberapa peserta didik penyampaian bahasa secara lisan bukan suatu hal yang mudah untuk dilakukan. Oleh karena itu dalam pembelajaran bahasa Indonesia berbicara merupakan hal yang harus dipelajari.

Umumnya pada pembelajaran bahasa Indonesia terdapat beberapa keterampilan berbahasa yang harus dipelajari, salah satunya yaitu keterampilan berbicara. Keterampilan ini merupakan keterampilan yang sangat penting untuk dikuasai walaupun pada hakikatnya keterampilan ini merupakan keterampilan yang paling sulit kedudukannya untuk dikuasai. Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang sulit untuk dikuasai karena, biasanya terdapat banyak peserta didik yang tidak percaya diri bahkan takut melakukan kesalahan dalam pemilihan kata dan kalimat sehingga menimbulkan kesalahpahaman maksud dan arti dari suatu ujaran, serta kesalahan dalam hal penyampaian dan artikulasi yang disebabkan oleh penutur sehingga terjadinya kekeliruan komponen makna yang diartikan oleh pendengar. Sebagaimana peneliti amati secara empiris bahwasanya kesalahan itu sering terjadi akibat kurangnya kosa kata yang dimiliki para peserta didik.

Berdasarkan pemaparan tersebut terlihat bahwa dibutuhkannya suatu proses pembinaan secara terus menerus kepada peserta didik supaya cakap dan mampu berbicara di depan khalayak untuk menyampaikan sesuatu di hadapan umum. Dalam proses pembinaan tersebut tentunya terdapat beragam cara yang dapat dilakukan oleh guru guna meningkatkan keterampilan berbicara pada peserta didik, yaitu guru dapat menggunakan beberapa metode yang menarik dan sesuai dengan materi yang akan dijelaskan, karena penggunaan metode sangat mempengaruhi motivasi dan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode juga dapat didampingi dengan media yang menarik, dengan begitu pembelajaran pasti akan terkesan jauh lebih menyenangkan, selain penggunaan metode dan media, dalam proses pembelajaran tentu guru juga harus memberikan pujian dan juga tantangan dalam proses pembelajaran, sebagai contoh pada materi Teks Cerita Fantasi guru bisa saja memberikan tantangan kepada peserta didik untuk membuat pentas seni dengan begitu peserta didik akan tertantang untuk berbicara di depan umum. Jika guru menyiapkan pembelajaran dengan sebaik mungkin, dalam arti menyiapkan metode, media dan penugasan yang sesuai maka peserta didik pun akan jauh lebih mudah dalam mengasah keterampilan berbicara mereka.

Dalam upaya meningkatkan motivasi belajar dan nilai keterampilan berbicara peserta didik terkhusus pada kompetensi dasar 4.3 yaitu menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang didengar dan dibaca, maka peneliti melakukan observasi atau pengamatan terlebih dahulu di SMP . Berdasarkan hasil pengamatan peneliti sebagai tenaga pengajar di SMP Salsabila, dapat diketahui bahwa nilai keterampilan berbicara di SMP tersebut masih tergolong rendah, faktor penyebab rendahnya keterampilan berbicara yang dimiliki oleh para peserta didik kelas VII terkhusus pada materi teks fantasi yaitu sebagai berikut. (1). Hal

Achmad Fauzan, Khaerunnisa: Implementasi Metode Sosiodrama Pada Teks Cerita Fantasi Berbantuan Media Latar Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara

tersebut dikarenakan kurangnya waktu selama proses belajar bahasa Indonesia yang diterapkan dalam melaksanakan kegiatan praktik di depan umum. (2) Banyak peserta didik yang takut untuk berbicara di depan umum karena kurang terbiasa (3) penggunaan metode dan media yang tergolong sering digunakan sehingga kurang membuat peserta didik termotivasi dalam proses pembelajaran. Pada pembelajaran bahasa Indonesia di SMP Salsabila Banten target KKM yang harus diraih oleh para peserta didik adalah 75, sedangkan dari 20 peserta didik kelas VII masih terdapat banyak peserta didik yang mendapat nilai di bawah 75, nilai tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Ketuntasan Belajar Peserta didik SMP Salsabila

No	Rentang Skor	Jumlah Peserta didik	Nilai Huruf	Keterangan
1	90-100	2	A	Baik sekali
2	80-89	2	B	Baik
3	70-79	5	C	Cukup
4	60-69	8	D	Kurang
5	0-59	3	E	Gagal

Berdasarkan hasil pengamatan dan tabel di atas menunjukkan bahwa SMP Salsabilamemiliki beberapa permasalahan, yang dapat menyebabkan rendahnya nilai keterampilan berbicara. Pada tabel tersebut terlihat bahwa lebih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Hal tersebut tentu saja memicu peneliti untuk melakukan tindakan guna meningkatkan keterampilan berbicara pada materi teks cerita fantasi Tindakan yang akan dilakukan peneliti pada penelitian ini yaitu dengan menerapkan metode sosiodrama berbantuan media latar animasi.

Metode sosiodrama merupakan salah satu metode yang dapat digunakan dalam melatih peserta didik untuk berbicara. Menurut Trisiantari (2016:1) dipaparkan bahwa metode sosiodrama bertujuan untuk memotivasi peserta didik supaya dapat menyampaikan argumentasinya sehingga terciptanya kepercayaan diri untuk berbicara di depan umum, metode ini dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam berbicara, apalagi ditambah dengan bantuan media.

Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media latar animasi. Media ini merupakan media yang tergolong ke dalam jenis media modern. Umumnya media latar animasi ini dapat mendukung latar cerita fantasi yang akan dimainkan oleh peserta didik, sehingga peserta didik akan jauh lebih mudah untuk menghayati cerita yang akan dimainkan, dengan harapan peserta didik dapat lebih percaya diri karena terbawa oleh suasana latar yang mendukung cerita, dan kepercayaan diri yang akan meningkat itulah yang juga akan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam berbicara.

1. Hakikat Metode Pembelajaran Sosiodrama

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan salah satu perangkat yang tidak boleh dilepaskan dari seorang guru. Nasution (2017:9) mengungkapkan bahwa metode merupakan hal yang sangat penting bagi sekolah khususnya dalam proses pembelajaran. Menurut Marliana, dkk. (2018:44). Metode pembelajaran merupakan suatu cara yang digunakan untuk melaksanakan rencana pembelajaran yang telah dirangkai guna mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan suatu cara yang dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu metode ini dianggap sangat penting dalam proses pembelajaran.

Metode pembelajaran terbagi menjadi beberapa jenis. Metode yang saat ini sering digunakan yaitu metode kooperatif. Menurut Yusmandar, dkk. (2017:74) metode ini merupakan metode yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sejalan dengan pendapat tersebut Marliana, dkk. (2018:44) membagi metode kooperatif ini menjadi beberapa jenis yaitu think pair share, jigsaw, snow ball, number head together, two stay to stray, tari bambu, STAD, TGT, make a match, role playing, talking stick, picture and picture, example non example, group inventigation, explicit instruction, course review haray, CIRC, sosiodrama dan cooperative script. Berdasarkan pemaparan tersebut dapat terlihat bahwa metode pembelajaran memiliki ragam yang sangat banyak, dengan banyaknya metode pembelajaran yang ada tentu diharapkan proses pembelajaran akan menjadi jauh lebih baik, akan tetapi diringi dengan banyaknya ragam metode pembelajaran guru harus mampu menyesuaikan nya dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

b. Pengertian Metode Sosiodrama

Metode sosiodrama merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia terkhusus pada materi yang berkaitan dengan sebuah drama. Menurut Zuhara dalam Anggarasari (2017:3) metode sosiodrama merupakan metode yang mampu meningkatkan interaksi peserta didik untuk memerankan suatu konflik dalam sebuah drama. Pendapat tersebut diperkuat oleh Widiawati, dkk. (2017:253) yang menyatakan bahwa pada metode sosiodrama peserta didik diajak untuk mendramatisasi suatu konflik sehingga interaksi antar peserta didik dapat meningkat. Berdasarkan pendapat kedua ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa metode sosiodrama merupakan metode yang dapat meningkatkan jiwa sosial antar peserta didik karena sebuah rangkaian permasalahan yang didramatisasi.

Menurut Fitri dan Pransiska (2020:1122) metode sosiodrama merupakan metode yang dapat berperan dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada peserta didik. Anggarasari (2017:3) juga menyatakan bahwa keterampilan berkomunikasi antar peserta didik dalam proses pembelajaran dapat sangat terbantu

dengan penggunaan metode sosiodrama. Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa metode sosiodrama merupakan salah satu metode yang dapat menjadi pilihan bagi guru atau tenaga pendidik yang ingin melatih peserta didiknya lebih terampil dalam berbicara pada saat proses pembelajaran, karena patut kita sadari bahwa dalam pembelajaran bahasa Indonesia salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik adalah keterampilan berbicara. .

c. Langkah Metode Sosiodrama

Metode sosiodrama mirip sekali dengan metode bermain peran. Menurut Harsini dalam Anggarasari (2017:4) terdapat lima Langkah dalam penerapan metode ini. Pertama menentukan masalah yang akan dimainkan, kedua membentuk situasi yang akan diciptakan, selanjutnya membentuk karakter, setelah itu mengarahkan pemain, dan terakhir mendiskusikan serta menganalisis permainan

Widiawati, dkk. (2017:255) juga mengungkapkan beberapa langkah dalam mengaplikasikan metode sosiodrama. Pertama guru harus menentukan topik yang akan dibawakan, topik boleh dari cerita rakyat atau legenda, selanjutnya guru dapat menyiapkan alat peraga atau beberapa alat yang dibutuhkan untuk mendukung sebuah peran yang akan ditampilkan, ketiga guru harus menjelaskan atau menceritakan topik yang akan diperankan oleh peserta didik, selanjutnya guru dapat meminta peserta didik untuk mendramatisasi topik yang telah dijelaskan oleh guru. Topik yang dijelaskan harus didramatisasi supaya drama yang disajikan lebih menyentuh hati.

Pendapat widiawati juga diperkuat oleh Fitri dan Pransiska (2020:1124) yang mengungkapkan bahwa langkah metode sosiodrama yang pertama yaitu menentukan topik, kemudian menentukan peran, hingga terakhir adalah bermain peran. Berdasarkan beberapa pemaparan para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa metode sosiodrama langkah utamanya adalah menentukan permasalahan atau topik yang akan diperankan, kemudian penyiapan alat peraga untuk mendukung situasi, hingga terakhir adalah bermain peran sesuai dengan cerita yang telah dijelaskan oleh guru kepada para peserta didik. Bermain peran dalam metode ini ditujukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.

2. Hakikat Teks Cerita Fantasi

a. Pengertian Teks Cerita Fantasi

Yahyadkk. (2018: 351) mengumhkapkan bahwa cerita fantasi adalah cerita yang terdapat tokoh, alur, karakter tetapi kebenaran ceritanya diragukan, baik keseluruhan isi cerita atau hanya sebagian. Menurut Yanner, dkk. (2018:101) cerita fantasi adalah sebuah cerita yang di dalamnya mengandung keajaiban dari pemunculan tokoh yang unik seperti hewan, ataupun benda mati tetapi dapat berbicara bahkan memiliki perilaku layaknya manusia. Nurgiantoro (2013:113) memaparkan cerita fantasi adalah sebuah cerita yang tokoh, alur, atau temanya masih dipertanyakan kebenarannya, baik sebagian sampai keseluruhan isi cerita. Menurut Kosasihdkk. (2017:83) dalam buku ajar bahasa Indonesia kelas VII

memaparkan bahwa cerita fantasi termasuk kepada salah satu genre cerita yang khusus untuk dilatih agar kreativitas berfantasi menjadi semakin baik.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut disintesis bahwa cerita fantasi adalah sebuah karangan tulisan berbentuk khayalan atau imajinasi penulis yang menceritakan serta menggambarkan dengan jelas pengalaman, adegan demi adegan secara imajinasi, khayalan, impian atau praduga belaka, dapat diartikan bahwa teks fantasi merupakan sesuatu keadaan yang bersifat tidak dapat dicari keasliannya dalam dunia nyata. Perilaku dan sikap tokoh yang tidak mungkin menjadi mungkin, dan latar dapat menembus ruang dan waktu dimensi lain. Tema yang terdapat di dalam teks cerita fantasi biasanya seperti supranatural, majas dan juga futuristik.

b. Ciri teks cerita fantasi

Teks cerita fantasi memiliki ciri-ciri yang dapat membedakannya dengan teks yang lainnya. Menurut Rhamadani dan Yunus (2021: 47) teks cerita ini memiliki ciri utama yaitu bergenre fantasi. Suhatni dkk. (2022:18) mengungkapkan bahwa terdapat enam ciri teks cerita fantasi diantaranya, memiliki keajaiban, memiliki ide cerita, menggunakan latar lintas ruang dan waktu, memiliki tokoh yang unik, bersifat fiksi, dan bahasa yang digunakan sangat variatif. Dalam buku pengantar materi peserta didik karangan. Sejalan dengan pendapat tersebut Harsiatidkk. (2017:50) menjabarkan ciri cerita fantasi menjadi lima bagian diantaranya:

- 1) Ide cerita yang tidak dibatasi oleh realita dan kenyataan dunia, jadi bersifat imajinasi/khayalan.
- 2) Keajaiban dan keanehan di dalam cerita, seperti ilmu sihir, makhluk ajaib, maupun sesuatu yang misterius.
- 3) Penggunaan latar yang bervariasi dan penuh dengan khayalan dimana dapat menembus ruang dan waktu dalam dimensi lain.
- 4) Tokoh dalam cerita yang aneh seperti memiliki kesaktian ilmu untuk menyelamatkan dunia.
- 5) Penggunaan bahasa yang beragam. Variasi bahasa ekspresif, dan menggunakan ragam bahasa nonformal.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan dapat ditarik kesimpulan bahwa teks cerita fantasi memiliki ciri utama yaitu bergenre fantasi. Ciri-ciri teks fantasi lainnya yaitu dapat dilihat dari latar, tokoh, dan penggunaan bahasa yang digunakannya. Umumnya beberapa ciri yang telah dipaparkan mampu membedakannya dengan jenis teks yang lainnya.

c. Jenis teks cerita fantasi

Menurut Zahrina dan Qomariyah (2018:65) teks cerita fantasi memiliki beragam jenis walaupun umumnya semuanya bersifat fiktif. Suhatni dkk. (2022:19) mengungkapkan terdapat dua jenis teks cerita fantasi yaitu teks fantasi total dan teks fantasi irisan, keduanya memiliki perbedaan pada penggunaan objek yang ditampilkan pada teks nya. Menurut Harsiatidkk. (2017:53) dari kesesuaian di kehidupan nyata terdapat dua jenis teks cerita fantasi yang dikategorikan sebagai berikut:

1) Cerita fantasi total dan cerita fantasi irisan.

Pertama, cerita fantasi total berisi imajinasi pengarang terhadap objek tertentu yang semua ceritanya tidak terjadi dalam dunianya. Kedua, cerita fantasi irisan yaitu cerita khayalan yang menggunakan nama orang, nama tempat, bahkan peristiwa sesuai dengan kehidupan nyata.

2) Cerita fantasi sejaman dan cerita fantasi lintasan waktu.

Dalam latar cerita fantasi membedakan cerita fantasimenjadi duakategori, yaitu latar lintas waktu dan latar waktu sejaman. Latar sejaman berarti latar yang digunakan satu periode (fantasi periode kini, fantasi periode lampau, atau fantasi periode yang akan datang/futuristic). Latar lintas waktu berarti cerita fantasi yang memadupadankan dua latar waktu yang berbeda (misalnya, periode kini dengan periode saat prasejarah, periode kini dan periode saat 40 tahun mendatang/futuristic).

Berdasarkan pemaparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan ciri utamanya yang bersifat fiktif teks cerita fantasi memiliki beragam jenis. Jenis-jenis teks fantasi dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Terdapat jenis teks fantasi yang dilihat dari objek yang digunakan dalam ceritanya, akan tetapi terdapat juga yang melihat dari latar waktu yang digunakannya.

d. Struktur Teks Cerita Fantasi

Pada umumnya setiap teks memiliki struktur yang berbeda antara satu teks dengan teks yang lainnya. Struktur ini berguna untuk membuat teks menjadi lebih sistematis. Menurut Suhatni dkk. (2022:26) pada teks fantasi terdapat tiga struktur yaitu orientasi, komplikasi dan juga resolusi. Sejalan dengan pendapat tersebut Zahrina dan Qomariyah (2021:65) mengungkapkan bahwa struktur teks fantasi yang paling utama adalah bagian orientasi yang berisi penyajian tentang berbagai penafsiran dalam kehidupan. Harsiatidkk. (2016:60) mengungkapkan cerita fantasi juga memiliki struktur sebagai berikut:

1) Orientasi

Orientasi atau bagian awal yang berisi latar cerita, pengenalan tokoh, dan watak tokoh yang mengalami konflik.

2) Komplikasi

Bagian tengah berisi hubungan sebab akibat, sehingga muncul masalah pada tokoh lain sampai masalah tersebut memuncak.

3) Resolusi

Bagian akhir yang berisi klimaks dari suatu masalah dan jawaban dari konflik yang terjadi.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disintesis bahwa struktur pada teks cerita fantasi umumnya terdapat tiga. Struktur teks fantasi yang utama yaitu orientasi, kedua komplikasi dan yang terakhir terdapat resolusi. Ketiga struktur tersebut merupakan bagian penting dalam teks cerita fantasi.

e. Penggunaan Prinsip Bahasa Pada Cerita Fantasi

Pada setiap jenis teks termasuk teks cerita fantasi memiliki kaidah kebahasaan yang beragam. Menurut Suhatni, dkk. (2022:26) kaidah kebahasaan pada teks cerita fantasi yang utama adalah menggunakan kata makna kias dan makna khusus. Menurut Harsiatidkk. (2016:68) terdapat beberapa prinsip penggunaan bahasa, seperti berikut:

- 1) Sebagai sudut pandang pencerita digunakannya kata ganti untuk seseorang berikut namanya (saya, kalian, anda, Zio, Desta).
- 2) Penggunaan panca indra dalam sebuah kata untuk mendeskripsikan latar (posisi, waktu, peristiwa).
- 3) Penggunaan makna kiasan atau konotasi dalam memilih sebuah diksi.
- 4) Kata sambung, kata yang digunakan sebagai narahubung antar kata menjadi kalimat yang kompleks seperti (selanjutnya, sementara itu, bersama dengan itu, tiba-tiba, ketika, tetapi dan sebagainya).
- 5) Penggunaan kata atau situasi terkejut untuk memfungsikan cerita (memulai masalah).
- 6) Dialog, pembicaraan yang terjadi antar tokoh dalam sebuah cerita.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa kaidah kebahasaan merupakan hal yang harus diperhatikan dalam penulisan ataupun dalam membaca sebuah teks cerita fantasi. Umumnya dengan mengetahui berbagai kaidah kebahasaannya penulisan ataupun pengucapan saat membaca secara lisan akan menjadi lebih baik. Oleh karena itu kaidah kebahasaan dalam sebuah teks perlu juga untuk dipelajari.

3. Media Latar Animasi dalam Pembelajaran

a. Latar Animasi

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia terkhusus materi cerita yang berbentuk fiksi umumnya latar merupakan salah satu unsur yang penting untuk mendukung jalannya cerita. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan latar dengan modifikasi yang menarik atau bisa dikenal dengan sebutan latar animasi yang bisa digunakan sebagai media dalam pembelajaran teks fantasi. Media ini akan membuat daya imajinasi peserta didik pada saat menceritakan teks fantasi lebih berkembang sehingga peserta didik dapat lebih semangat dalam menceritakan teks fantasi di depan.

Beberapa ahli juga telah melakukan penelitian yang serupa diantaranya Ratna Hartiti dengan judul penelitian Penerapan Media Animasi Flash Dalam Pembelajaran Motif Batik Peserta didik Kelas X SMA Negeri 1 Menganti, hasil yang diperoleh dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa media animasi flash mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, dalam penelitiannya penggunaan media yang digunakan hampir serupa dengan media latar animasi, perbedaannya hanya terletak pada penggunaan aplikasinya saja. Lendeng,

dkk juga telah melakukan penelitian yang serupa yaitu dengan judul *Interactive Learning Based On Animation In Petroleum Subject For Grade XI Senior High School*, dalam penelitiannya tersebut terlihat bahwa media animasi merupakan salah satu media interaktif yang mampu membuat peserta didik lebih aktif pada saat proses pembelajaran, sehingga nilai yang diperoleh pun dapat meningkat. Berdasarkan beberapa pernyataan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media animasi merupakan salah satu jenis media interaktif yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan nilai peserta didik dalam beberapa materi pembelajaran, dari pernyataan tersebut pada penelitian ini peneliti yakin bahwa media latar animasi yang akan digunakan mampu meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik pada materi teks fantasi.

b. Langkah Pembuatan Media

Berikut ini merupakan Langkah-langkah dalam pembuatan media latar animasi,

- 1) Mencari beberapa gambar yang sesuai dengan latar cerita
- 2) Setelah didapatkan beberapa gambar tersebut kemudian dilakukan proses pengeditan
- 3) Pengeditan dilakukan supaya gambar terlihat lebih jernih, dapat bergerak dan menarik
- 4) Kemudian gambar dijadikan satu file
- 5) Sehingga dapat mudah untuk menyesuaikan gambar dengan alur cerita

c. Langkah Penggunaan Media Latar Animasi

Berikut ini merupakan beberapa Langkah dalam penggunaan latar animasi.

- 1) Siapkan laptop dan media nya
- 2) Siapkan operator untuk mengoperasikan laptop
- 3) Buka media yang telah disiapkan
- 4) Operator dapat menyesuaikan penggunaan latar berdasarkan alur cerita nya

4. Hakikat Keterampilan Berbicara

a. Pengertian Keterampilan berbicara

Keterampilan berbicara merupakan salah satu dari beberapa keterampilan bahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik termasuk pada tingkatan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Menurut Suriani, dkk (2021:801) keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang dapat melatih peserta didik supaya lebih aktif dalam berkomunikasi, dan merupakan keterampilan yang dapat memicu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan keterampilan bahasa yang lainnya. Pendapat tersebut juga diperkuat oleh Aini, dkk (2012:129) yang mengungkapkan bahwa keterampilan berbicara harus dikuasai oleh peserta didik karena keterampilan ini sangat berkaitan dengan tiga keterampilan bahasa yang lainnya. Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa selain fungsinya yang digunakan untuk memicu peserta didik berkomunikasi, keterampilan berbicara ini juga masih memiliki kaitan yang sangat erat dengan

keterampilan berbahasa yang lainnya sehingga keterampilan ini harus dikuasai oleh peserta didik.

Menurut Naiborhu (2019:2) keterampilan berbicara menjadi salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam setiap jenjang pendidikan karena keterampilan ini merupakan keterampilan yang dapat mempermudah peserta didik untuk mengungkapkan gagasan dan pikirannya secara langsung, sehingga dengan keterampilan ini peserta didik jauh lebih mudah untuk berkomunikasi dalam setiap keadaan. Pendapat tersebut juga diperkuat oleh Andari dalam Suriani (2021:801) yang mengungkapkan bahwa keterampilan berbicara dapat melatih peserta didik untuk menyederhanakan gagasan, ide, dan perasaannya secara lisan terhadap orang lain. Berdasarkan pemaparan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang dapat mempermudah orang lain untuk menyederhanakan pikiran dan perasaannya secara langsung.

b. Tujuan Keterampilan Berbicara

Keterampilan merupakan kecakapan seseorang terhadap sesuatu, sedangkan berbicara merupakan suatu kegiatan pengungkapan gagasan dan perasaan secara lisan. Adanya keterampilan berbicara pada jenjang pendidikan tentu saja memiliki sebuah tujuan. Menurut Ningsih (2014:245) tujuan adanya keterampilan berbicara adalah supaya peserta didik mampu memberitahukan atau menginformasikan suatu hal terhadap orang lain secara lantang, dapat meyakinkan atau membujuk seseorang untuk dapat melakukan apa yang seharusnya dilakukan, serta dapat digunakan sebagai hiburan. Naiborhu (2019:2) juga mengungkapkan tujuan dari keterampilan berbicara yaitu menyampaikan pesan dari apa yang telah disimak, dibaca, atau bahkan ditulis terhadap orang lain. Pendapat tersebut juga diperkuat oleh Widiawati, dkk (2017:252) yang mengungkapkan bahwa keterampilan berbicara bertujuan agar peserta didik mudah dalam menerima pesan sehingga dapat dengan mudah untuk berinteraksi terhadap orang lain. Berdasarkan ketiga para ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan dari keterampilan berbicara adalah meningkatkan tingkat kepercayaan diri peserta didik untuk dapat mengungkapkan gagasan dan perasaannya secara lisan, sehingga apa yang dibaca, didengar atau bahkan ditulis dapat disampaikan terhadap orang lain secara lantang.

c. Manfaat Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara bukan merupakan keterampilan yang mudah untuk dikuasai, butuh beragam proses dalam menguasai keterampilan berbicara, terutama sering berlatih dalam segala hal yang berkaitan dengan berbicara supaya dapat terbiasa berbicara sehingga tidak merasa canggung jika diminta untuk berbicara, dengan menjalankan beragam proses dalam penguasaan keterampilan berbicara tentu saja dapat membuat seseorang mampu terampil dalam berbicara. Menurut Wabdaron (2020:28) manfaat dari keterampilan berbicara adalah bukan hanya mampu menyampaikakan sebuah gagasan dan perasaan melainkan mampu untuk menyampaikan atau menginformasikan suatu hal yang sesuai dengan kebutuhan

pendengarnya. Menurut Suarsih (2018:5) manfaat dari keterampilan berbicara adalah mampu berkomunikasi dengan baik, karena apa yang ada dipikiran dan ingin disampaikan dapat disalurkan secara efektif dengan memahami segala makna dari apa yang disampaikan sehingga membuat pendengar nyaman untuk menyimaknya. Pendapat tersebut juga diperkuat oleh Wabdaron dan Reba (2020:28) yang mengungkapkan bahwa manfaat dari keterampilan berbicara adalah mampunya seseorang untuk mengemukakan sesuatu yang ingin diungkapkan baik berupa pesan, ataupun apa yang ada di pikiran secara aktif kepada pendengar. Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara memiliki beragam manfaat yang berguna dalam kehidupan manusia sehari-hari, terutama dalam hal berkomunikasi terhadap manusia lain.

d. Langkah-langkah Terampil Berbicara

Keterampilan berbicara bukan merupakan keterampilan yang didasarkan tanpa adanya sebuah proses atau latihan secara rutin, seseorang mampu terampil dalam berkomunikasi, atau menyampaikan suatu hal atau informasi secara lisan bukan dari adanya asas keturunan melainkan karena sebuah proses yang tidak mudah. Menurut Rezeki, dkk dalam Wabdaron dan Reba (2020:28) mengungkapkan bahwa proses yang harus dilalui supaya seseorang terampil dalam berbicara adalah dengan cara peraktik dan berlatih yang dilakukan secara berkelanjutan, karena untuk meningkatkan kepercayaan diri tidak dapat terjadi hanya satu kali latihan saja sehingga dibutuhkannya peraktik secara terus-menerus. Pendapat tersebut juga diperkuat oleh Naiborhu (2019:2) yang mengungkapkan bahwa proses yang harus dilakukan seseorang supaya terampil dalam berbicara adalah harus berlatih secara terus menerus dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar sehingga makna yang disampaikan dapat tersampaikan dengan baik. Tarigan dalam Suarsih (2018:3) juga mengungkapkan terdapat beberapa proses yang harus dilakukan supaya seseorang dapat terampil dalam berbicara, yang pertama dapat berlatih dengan mengikuti ucapan dari mentor, kedua dapat berlatih dengan cara bercerita, menceritakan suatu hal yang menarik, ketiga dapat berlatih dengan cara memperbanyak percakapan, keempat dapat berlatih dengan memparafase suatu tulisan atau menceritakan gambar yang dilihat di depan orang lain. Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat beragam proses yang harus dilakukan supaya dapat terampil dalam berbicara, akan tetapi proses utamanya adalah berlatih dan terus berlatih.

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Salsabila, yang berlokasi di KP Babakan 8/7 DS. Mander Kec.Bandung, Serang-Banten. Waktu penelitian pada bulan Agustus hingga Desember 2022.

B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah Metode Penelitian Tindakan Kelas atau yang biasa dikenal dengan PTK, pada metode ini peneliti akan mengamati keadaan sebelum dilakukannya sebuah tindakan hingga setelah dilakukannya sebuah tindakan. Arikunto (2017:3) mengungkapkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pengamatan dalam proses pembelajaran dengan adanya sebuah tindakan. Pada Penelitian tindakan kelas ini sebuah tindakan diberikan oleh guru dan dilakukan oleh peserta didik. Sejalan dengan pendapat tersebut Jannah (2018:60) mengungkapkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu kegiatan penelitian yang di dalamnya terdapat sebuah tindakan dengan dikemas ke dalam sebuah sistem siklus.

PTK merupakan penelitian yang dilakukan oleh tenaga pendidik guna meningkatkan suatu sistem pembelajaran, yang dikemas ke dalam beberapa model. Pada penelitian ini peneliti memilih untuk menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Model penelitian tindakan ini merupakan elaborasi dari model Kurt Lewin. Soesatyo, dkk (2017:165) mengungkapkan bahwa model Kemmis dan Mc Taggart merupakan pengembangan dari konsep dasar yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin. Pendapat tersebut diperkuat oleh Arikunto (2017:131) bahwa model penelitian tindakan Kemmis dan Mc Taggart memiliki konsep yang sama dengan penelitian yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin tetapi pada model ini komponen pengamatan dan tindakan dijadikan satu karena dianggap menjadi satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, sehingga model ini terlihat menjadi lebih sederhana jika dibandingkan dengan model penelitian Kurt Lewin

C. Prosedur Penelitian

Pada penelitian prosedur dikenal sebagai sebuah langkah dalam melaksanakan penelitian. Arikunto (2017:1) mengungkapkan bahwa prosedur penelitian digunakan untuk mencapai tujuan dalam sebuah penelitian sehingga dibutuhkan proses yang rinci, teratur dan juga sistematis. Prosedur penelitian pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdapat empat tahapan, yang pertama tahap perencanaan, tahap ini merupakan tahap yang menjelaskan tentang apa dan bagaimana tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian, setelah melakukan tahap perencanaan, yang kedua dan ketiga dilakukannya tahap tindakan dan pengamatan. Pada tahap tindakan ini peneliti melakukannya bersamaan dengan tahap pengamatan, karena keduanya dianggap menjadi satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

Tahap tindakan merupakan implementasi atau penerapan dari apa yang telah direncanakan, misalnya penerapan metode dan media yang telah direncanakan guna meningkatkan salah satu keterampilan berbahasa. Pada tahap tindakan ini dilaksanakannya juga tahap pengamatan yang merupakan proses mengamati kegiatan dalam pelaksanaan tindakan, setelah melakukan tahap tindakan dan pengamatan kemudian peneliti harus melakukan tahap yang keempat yaitu refleksi. Pada tahap ini

peneliti mengemukakan kembali apa yang telah terjadi, dan mengevaluasi perkembangan yang terjadi dengan adanya tindakan yang telah dilaksanakan.

Beberapa tahap dalam prosedur penelitian ini merupakan kegiatan yang harus dilakukan dalam setiap satu siklus, Jika tahap ini belum berhasil dalam satu siklus maka harus dilakukannya siklus selanjutnya. Banyaknya siklus yang diterapkan tergantung dengan keberhasilan tindakan yang telah dilakukan.

D. Teknik Pengambilan Data

1. Observasi

Observasi merupakan suatu kegiatan untuk mengumpulkan data secara sistematis, dengan prosedur yang terstandar. Observasi ini dilaksanakan pada kelas VII. Tujuan observasi ini untuk mengukur tentang variabel. Observasi yang dilakukan meliputi observasi aktivitas peserta didik dan aktivitas guru, Observasi ini dilakukan berdasarkan pada table instrumen observasi yang telah dibuat.

2. Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan tanya jawab yang dilakukan kepada narasumber untuk mendapatkan sebuah informasi. Pada penelitian ini wawancara dilakukan kepada guru bahasa Indonesia dan peserta didik kelas VII. Wawancara ini meliputi wawancara guru dan peserta didik sebelum dan sesudah tindakan. Wawancara ini dilakukan berdasarkan tabel instrumen wawancara yang telah dibuat.

3. Tes

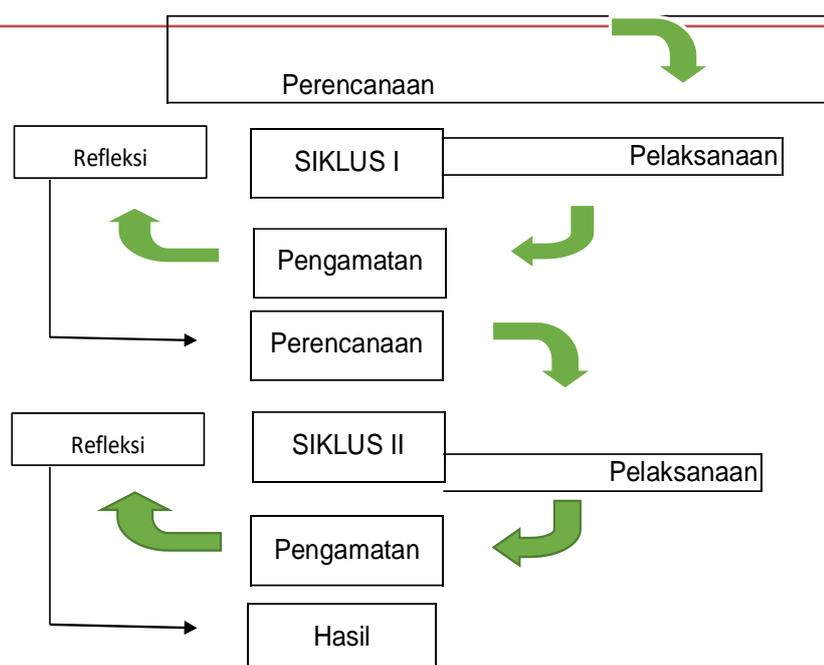
Tes merupakan suatu cara yang digunakan untuk mengukur kemampuan dasar atau pencapaian prestasi yang dimiliki oleh setiap peserta didik. Pada penelitian ini tes dilakukan untuk mengukur keterampilan berbicara. Peserta didik ditugaskan untuk bermain drama kemudian peneliti mengukurnya dengan menggunakan instrumen penilaian yang telah dibuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Desain dan Prosedur Tindakan

1. Desain Tindakan

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Salsabila khususnya di kelas VII. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Berikut model Kemmis dan MC Tsggart menurut Soesatyo, dkk (2017:165).



Gambar 3.1 Model Kemmis dan Mc Taggart

2. Prosedur Tindakan

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Pada setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu, perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Berikut merupakan prosedur tindakan dalam penelitian ini.

a. Observasi Awal

Kegiatan ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran awal tentang daya konsentrasi peserta didik dalam pembelajaran drama. Pada tahap observasi awal ini peneliti menemukan hambatan peserta didik dalam kegiatan berbicara. Hasil observasi awal ini mengenai beberapa hambatan dalam kepercayaan diri peserta didik untuk mengungkapkan gagasannya terkhusus saat pembelajaran drama. Materi yang akan dibahas pada setiap siklus adalah materi tentang Teks Cerita Fantasi.

b. Prasiklus

Pada penelitian tindakan kelas peneliti harus melakukan penelitian pendahuluan atau yang biasa dikenal dengan istilah prasiklus, yang merupakan sebuah tahap orientasi atau tahap awal sebelum peneliti melaksanakan tindakan di dalam proses pembelajaran, tujuannya untuk mengetahui situasi dalam pembelajaran. Prasiklus ini terdiri dari empat tahapan yaitu, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

1) Tahap Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan tindakan ini peneliti menganalisis buku sumber dan silabus, serta menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) bahasa Indonesia materi drama tradisional atau legenda, serta menyiapkan lembar observasi dan instrument penilaian.

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti belum melakukan sebuah tindakan. Peserta didik hanya diminta untuk menyimak video yang berisi penjelasan tentang materi teks drama tradisional atau legenda yang dipaparkan oleh peneliti, serta meminta peserta didik untuk melakukan tanya jawab guna mengetahui kemampuan berbicara peserta didik dalam pembelajaran Teks Cerita Fantasi. .

3) Tahap Pengamatan

Tahap ini dilakukan bersamaan dengan tahap pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini peneliti mengamati seluruh kegiatan pembelajaran dan mencatatnya pada lembar observasi yang telah disiapkan. Pengamatan ini memiliki tujuan untuk mengumpulkan data tentang kemampuan berbicara peserta didik. Hasil pengamatan ini akan dijadikan bahan untuk refleksi terhadap rencana tindakan selanjutnya.

4) Tahap Refleksi

Pada tahap ini peneliti melakukan refleksi serta analisis yang mengacu pada hasil penemuan peneliti pada saat melaksanakan tindakan. Setelah itu peneliti dapat mengetahui keberhasilan peserta didik dari dampak tindakan, serta dapat mempertimbangkan rencana untuk proses perbaikan di tahap selanjutnya yaitu siklus I.

c. Siklus I

Siklus I merupakan lanjutan dari tahap sebelumnya yaitu tahap prasiklus. Pada tahap sebelumnya peneliti sudah mengathui kemampuan berbicara peserta didik, sehingga guna meningkatkannya peneliti akan melakukan sebuah tindakan pada siklus i. Pada siklus i ini peneliti melakukan tindakan dengan metode pembelajaran sosiodrama berbantuan media latar animasi.

Tabel 3.2 Tahap Penelitian Siklus I

Tahap Kegiatan	Langkah-langkah
Tahap Perencanaan	<ol style="list-style-type: none">1. Peneliti berdiskusi dengan kolaborator guna mengidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran keterampilan berbicara2. Berdiskusi dengan kolaborator dalam menyusun RPP.3. Menyiapkan materi dan penggunaan metode serta media. .4. Peneliti mempersiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan, yaitu berupa lembar

Achmad Fauzan, Khaerunnisa: Implementasi Metode Sosiodrama Pada Teks Cerita Fantasi Berbantuan Media Latar Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara

	observasi, wawancara, dan tes.
Tahap Tindakan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Peneliti membuka pembelajaran dengan salam dan memeriksa kehadiran peserta didik 2) Peneliti berdiskusi dengan peserta didik tentang kesulitan yang dialami ketika diminta untuk berbicara di depan kelas. 3) Peneliti menjelaskan tentang metode dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. 4) Peneliti menjelaskan kembali tentang materi 5) Peneliti membagi peserta didik menjadi dua kelompok. 6) Peneliti memberikan tugas kepada setiap peserta didik untuk bermain lakon dengan menggunakan metode sosiodrama berbantuan media latar animasi .
Tahap Pengamatan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Melakukan pengamatan kemampuan berbicara pada materi teks cerita fantasi 2) Membuat catatan berdasarkan pengamatan dari seluruh kegiatan 3) Menganalisis kemampuan berbicara peserta didik dan mengamati hasil pemerolehan nilai. .
Tahap Refleksi	<ol style="list-style-type: none"> 4) Melakukan diskusi tentang kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. 5) Melakukan evaluasi terhadap tindakan yang telah dilakukan. 6) Peneliti berdiskusi dengan kolaborator tentang hasil dan perencanaan proses perbaikan pada tahap selanjutnya.

d. Siklus II

Siklus II merupakan perbaikan dari kekurangan yang terdapat pada siklus I. Pada siklus II tindakan yang dilakukan akan berbeda dengan tahap siklus I. Tujuan dari pelaksanaan siklus II ini untuk memberikan hasil yang lebih optimal. Berikut merupakan tahap dari pelaksanaan siklus II.

Tabel 3.3 Tahap Penelitian Siklus II

Tahap Kegiatan	Langkah-langkah
Tahap Perencanaan	<ol style="list-style-type: none">1) Peneliti berdiskusi untuk pembuatan RPP yang lebih baik dari RPP yang dibuat pada siklus I.2) Peneliti mempersiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan, yaitu berupa lembar observasi, wawancara, dan tes.3) Peneliti mempersiapkan alat pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran ini.
Tahap Tindakan	<ol style="list-style-type: none">1) Peneliti mengucapkan salam dan memeriksa kehadiran peserta didik.2) Peneliti melakukan sesi tanya jawab kepada peserta didik terkait dengan pertemuan sebelumnya.3) Peneliti membahas kesalahan yang dilaksanakan pada siklus I.4) Peneliti menjelaskan kepada peserta didik tentang langkah-langkah yang tepat dalam menceritakan teks cerita fantasi. .5) Peneliti menerapkan kembali metode sosiodrama dengan bantuan media latar animasi6) Peneliti memberikan tugas untuk kembali bermain drama dengan menggunakan metode sosiodrama berbantuan media latar animasi. .7) Peneliti mengevaluasi kemampuan berbicara peserta didik untuk diperbaiki apabila masih

	terdapat kekurangan.
Tahap Pengamatan	1) Melakukan pengamatan kemampuan berbicara peserta didik. 2) Membuat catatan lapangan berdasarkan pengamatan dari seluruh kegiatan yang telah dilakukan.
Tahap Refleksi	1) Melakukan diskusi tentang kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. 2) Melakukan evaluasi terhadap tindakan yang telah dilakukan. 3) Peneliti berdiskusi dengan kolaborator tentang hasil yang diraih oleh peserta didik setelah diberikan tindakan. .

B. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan sebuah cara yang digunakan untuk mengolah suatu data hingga data tersebut dapat menjadi informasi yang mudah dipahami dan dapat bermanfaat untuk menemukan atau menentukan solusi terhadap suatu permasalahan. Menurut Arikunto (2013:282) analisis data dapat diklasifikasikan menjadi dua kelompok data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif merupakan data yang dapat dinyatakan oleh sebuah kata atau simbol. Data kuantitatif adalah data yang dinyatakan dalam bentuk angka. Berikut merupakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif pada penelitian tindakan kelas ini.

1. Teknik analisis data Kualitatif

Pada penelitian tindakan kelas ini data kualitatif dilaksanakan secara deskriptif sebelum berada di lapangan, selama berada di lapangan, dan setelah di lapangan, tetapi analisis ini lebih difokuskan pada saat di lapangan bersamaan dengan proses pengumpulan data. Data kualitatif yaitu semua data yang diperoleh peneliti dari sumber data berupa hasil wawancara, observasi, dan hasil kerja peserta didik yang berguna untuk membangun dan mengarahkan ke arah sebuah perbaikan

2. Teknik analisis data kuantitatif

Pada data kuantitatif ini dapat diketahui peningkatan hasil belajar peserta didik, karena pada umumnya data kuantitatif ini merupakan data yang berupa angka sederhana, seperti nilai tes hasil belajar, distribusi frekuensi, persentase, skor, dst. Menurut Kurniasih dan Sani (2014:87) data kuantitatif ini dapat

dianalisis secara statistik. Berikut merupakan data yang akan dianalisis secara statistik:

- a. Nilai masing-masing peserta didik

Peneliti menggunakan rumus untuk menghitung nilai masing-masing peserta didik.

$$X = \frac{\text{Jumlah nilai} \times 10}{3}$$

Keterangan

X : Nilai yang diperoleh peserta didik

- b. Nilai rata-rata kelas

Nilai rata-rata kelas ini digunakan untuk mengetahui tingkat kemajuan peserta didik pada satu kelas dalam proses pembelajaran.

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

X : Nilai rata-rata

$\sum x$: Jumlah semua nilai

N : Seluruh peserta didik

- c. Presentase ketuntasan belajar:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

p : Presentase ketuntasan belajar

F : Jumlah peserta didik yang tuntas belajar

N : Seluruh peserta didik dalam satu kelas

100% : Bilangan tetap

- d. Penilaian observasi guru

Penilaian ini digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan guru dalam proses pembelajaran.

$$\text{Nilai observasi guru} = \frac{\text{Skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Skor maksimal}}$$

- e. Penilaian observasi peserta didik

Penilaian ini digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran.

$$\text{Nilai observasi guru} = \frac{\text{Skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Skor maksimal}}$$

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian (Sumber:Arikunto: 2013)

Nilai Angka	Nilai Huruf	Kualifikasi
80-100	A	Baik Sekali
66-79	B	Baik
56-65	C	Cukup
40-55	D	Kurang
30-39	E	Gagal

KESIMPULAN

Dalam pemaparan di atas dapat ditarik kesimpulan yakni untuk mendeskripsikan peranan metode sosiodrama berbantuan media latar animasi dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik, dan Mengetahui peningkatan kemampuan berbicara pada materi Teks Cerita Fantasi dengan menggunakan metode sosiodrama berbantuan media latar animasi melalui metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih untuk rekan-rekan yang membantu, membimbing serta memberikan arahan dalam sehingga telah selesainya Penelitian tersebut. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan serta memberikan keridhoan kepada kita semua. Aamiin

REFERENSI

- Abduh, Moch. 2019. *Panduan Penilaian Tes Tertulis*. Jakarta: Pusat Penilaian Pendidikan.
- Aini, dkk. 2012. Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basastra*. Vol 1 No 1.
- Anggarasari, Nadhini Huda. 2017. Perbedaan Strategi Pembelajaran Sosiodrama dan Presentasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan* Vol 1 No 1.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Astuti, Windi. *Perbedaan Kemampuan Menulis Teks Persuasi Menggunakan Media Audio Visual Pada Kelas VIII A dan Menggunakan Media Gambar Pada Kelas VIII B Siswa SMPN Kota Bengkulu*. *Jurnal Ilmiah Korpus*. Vol.3 No.2 Agustus 2019.
- Azhari. 2015. *Peran Media Pendidikan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah*. *Jurnal Ilmiah Didaktika*. Vol.16 No.1 Agustus 2015.
- Fitri dan Pransiska. 2020. Keunggulan Metode Sosiodrama Untuk Meningkatkan Komunikasi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tanbusal*. Vol 4 No 2 2020.
- Hartiti, Ratna. 2013. Penerapan Media Animasi Flash Dalam Pembelajaran Motif Batik Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Manganti. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Unesa*. Vol 1 No 1.

Achmad Fauzan, Khaerunnisa: Implementasi Metode Sosiodrama Pada Teks Cerita Fantasi Berbantuan Media Latar Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara

-
- Harsiati, Titik dkk. 2017. *Bahasa Indonesia SMP/MTS kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Kebudayaan.
- Jannah, Ina Roudhotul. 2018. "Peningkatan Kemampuan Menulis Deskripsi Dengan Metode Observasi Terpadu Soswa Kelas X SMK PGRI Pakisaji Malang". *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 5(2).
- Yanner dkk. 2018. "Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerita Fantasi Bermuatan Nilai Pendidikan Karakter di Kelas VII" *Jurnal Pendidikan Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(1). Hal 101
- Kemdikbud. 2019. *Panduan Penilaian Tes Tertulis*. Jakarta: Kemdikbud.
- Kosasih. 2017. *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia.
- Kurniasih, Imas dkk. 2014. *Teknik & Cara Mudah Membuat Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pengembangan Profesi Guru*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Lendeng, dkk. 2021. Interactive Learning Based On Animation In Petroleum Subject For Grade XI Swenior High School. *Jurnal Teknik Elektro Komputer*. Vol 16 No 2.
- Lia, Marliana. 2018. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: P.T Remaja Rosdakarya Offest.
- Maimunah. 2016. *Metode Penggunaan Media Pembelajaran*. *Jurnal Al Afkar*. Vol.5 No.1 April 2016.
- Naiborhu, Rumasla. 2019. Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Metode Bermain Peran. *Jurnal Global Edukasi*. Vol 3 No 1.
- Nasution, Mardiah Kalsum. 2017. *Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*. Vol.11 No.1.
- Natalia, Prima. 2015. *Efektivitas Pebggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar*. Vol.3 No.2 Januari 2015.
- Ningsih, Suwarti. 2014. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bercerita Siswa Kela Ill SDN 1 Biringin Jaya Kecamatan Bumi Raya Kabupaten Morowali*. *Jurnal Kreatif Taduloko Online*. Vol 2 No 4.
- Nurgiantoro, Burhan. 2013. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Ramadhani dan Yunus. 2021. Pengembangan Model Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Berbasis Media Webtoon. *Jurnsl Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol 2 No 1.
- Rosyada, dkk. 2020. *Penerapan Model Contextual Teaching and Learning Dalam Pembelajaran Menulis Teks Persuasi Pada Peserta Didik Kelas Vlll SMP Negeri 1 Tunjungan Tahun Pelajaran 2018/2019*. Dwijaloka. Vol.1 No.1 Maret 2020.
- Suarsih, Ciah. 2018. Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa dengan Menerapkan Metode Show and Tell Pada Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Penelitian Guru Universitas Subang*. Vol 1 No 1.

Achmad Fauzan, Khaerunnisa: Implementasi Metode Sosiodrama Pada Teks Cerita Fantasi Berbantuan Media Latar Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara

-
- Suhatni, dkk. 2022. Penerapan Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII. *Jurnal JPPK*. Vol II No 8. Suriani, dkk. 2021. Pengaruh Penggunaan Podcast dan Motivasi Belajar Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bascedu*. Vol 5 No 2
- Soesatyo, Yoyok, dkk. 2017. *Pelatihan Penulisan Proposal Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Ekonomi Kabupaten Sidoarjo*. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani*. Vol.1 No.2 Desember 2017. .
- Trisiantari dan Sumantri. 2016. Model Pembelajaran Kooperatif Integrated Reading Composition Berpola Lesson Study Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol 5 No 2.
- Wabdaron dan Reba. Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Pembelajaran Berbasis Masalah Siswa Sekolah Dasar Manakwari Papua Barat. *Jurnal Papeda*. Vol 2 No 1.
- Widiawati, dkk. 2017. Pengaruh Metode Sosiodrama Bermuatan Cerita Rakyat Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 5 No 3 2017.
- Yahya, dkk. 2018. “Kemampuan Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 14 Kota Bengkulu”. *Jurnal Ilmiah*, 2(3).
- Yusmandar, dkk. 2017. *Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah Menggunakan Metode Pratikum Dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Proses Sains dan Motivasi Siswa Pada Pokok Bahasan Hidrolisis Garam*. *Jurnal IPA*. Vol,1 No.1 Juni 2017.
- Zahrina dan Qomariyah. 2018. Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Cerita Fantasi Melalui Strategi Joyfull Learning Untuk Siswa VII B SMP Negeri 7 Semarang, *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol 7 No 2.