

STRATEGI *JOYFULL LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN DRAMA DENGAN MEDIA *PUZZLE*

Neng Sinta Rodhiatun Nisa¹, Dedi Irawan^{2*}, Dadang Gunadi³
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia – FKIP Universitas Sebelas April

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima 3/4/2024

Disetujui 11/4/2024

Dipublikasikan 30/4/2024

Kata kunci:

*Pembelajaran, Media,
Efektivitas, Drama, Strategi*

Keywords:

*Learning, Media,
Effectiveness, Drama,
Strategy*

ABSTRAK

Terdapat banyak siswa yang mengeluh karena tidak bisa berakting ketika hendak praktik drama. Permasalahan lainnya disebabkan malas menghafal naskah, dan tidak percaya diri untuk tampil di depan kelas. Dengan adanya polemik ini dibutuhkan strategi pembelajaran yang menyenangkan untuk mengarahkan siswa agar lebih santai dan menikmati pembelajaran, tetapi tetap terarah secara sistematis sehingga siswa tidak kesulitan dalam mempelajari drama, dan dapat merangsang minat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran drama, seperti strategi *Joyfull Learning*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persiapan pembelajaran, proses pembelajaran, dan hasil pembelajaran drama dengan menggunakan strategi *Joyfull Learning* dengan media *Puzzle* pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Cimalaka. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Berdasarkan hasil analisis data, dapat diketahui bahwa persiapan pembelajaran dan proses pembelajaran drama dengan menggunakan strategi *Joyfull Learning* dengan media *Puzzle* pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Cimalaka telah berjalan dengan baik dan lancar. Adapun hasil pembelajaran drama tergolong tinggi dibuktikan dengan hasil perhitungan uji t yang menunjukkan t_{hitung} sebesar $-36,14 < t_{tabel}$ sebesar 1,699. Hal itu didukung pula dengan nilai rata-rata yang mencapai 70,17 yang tergolong tinggi.

ABSTRACT

There are many students who complain about not being able to act when they want to practice drama. Other problems are caused by being lazy about memorizing scripts, and not being confident enough to appear in front of the class. With this polemic, a fun learning strategy is needed to direct students to be more relaxed and enjoy learning, but still systematically directed so that students do not have difficulty learning drama, and can stimulate interest in participating in drama learning activities, such as the Joyfull Learning strategy. This research aims to describe the learning preparation, learning process, and results of drama learning using the Joyfull Learning strategy with Puzzle media for class XI students at SMA Negeri 2 Cimalaka. The method used in this research is quasi-experiment with a quantitative approach. Based on the results of data analysis, it can be seen that the learning preparation and drama learning process using the Joyfull Learning strategy with Puzzle media for class XI students at SMA Negeri 2 Cimalaka has gone well and smoothly. The results of drama learning are classified as high as evidenced by the results of the t test calculation which shows t_{hitung} of $-36.14 < t_{tabel}$ of 1.699. This is also supported by the average value which reached 70.17 which is relatively high.



© 2024 Universitas Sebelas April – Sumedang

*Corresponding Author:

Dedi Irawan

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,

FKIP - Universitas Sebelas April,

Jl. Angkrek Situ No. 19 Situ, Kec. Sumedang Utara, Kab. Sumedang 45323.

Email: dedirawan_fkup@unsap.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pendidikan menurut UU RI No. 20 tahun 2003 dalam Abd. Rahman BP., dkk. (2022: 2), “Merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya”. Pendidikan merupakan sarana paling tepat untuk mewujudkan tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa. Masa depan bangsa terletak sepenuhnya pada kemampuan peserta didik dalam mengikuti perkembangan pengetahuan dan teknologi dalam berbagai bidang kehidupan.

Belajar merupakan aktivitas manusia yang penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, sejak lahir sampai akhir hayat manusia tidak pernah lepas dari proses belajar (Permana, 2016: 276). Sedangkan, pembelajaran Gagne dan Briggs dalam Kosilah dan Septian (2020: 1) adalah “Suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.”

Proses pembelajaran yang membosankan akan sulit menumbuhkan dan merangsang daya kreativitas siswa. Sedangkan daya kreativitas siswa sangat penting untuk mengukur potensi yang dimiliki setiap peserta didik. Karena ini juga berpengaruh terhadap karakter siswa, sehingga proses pembelajaran haruslah menyenangkan dan membuat siswa merasa nyaman dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah selama ini dirasa kurang menyenangkan dan mengesankan bagi peserta didik. Pembelajaran yang monoton memiliki dampak yang tidak baik untuk perkembangan belajar siswa. Jika siswa sudah merasa jenuh dengan pembelajaran maka siswa tidak akan ada minat lagi untuk belajar. Dari pengalaman saya saat sedang melaksanakan PPLK di SMK Informatika Sumedang ketika rasa bosan dan malas muncul hal tersebut mempengaruhi proses belajar mengajar siswa, sehingga siswa cenderung akan melakukan kegiatan lain seperti mengobrol dengan teman sebangkunya, bermain gawai di bawah meja, makan di kelas, dan bersenda gurau dengan teman yang lainnya. Sehingga siswa tidak memperhatikan guru yang sedang mengajar yang nantinya akan menghambat perkembangan belajar siswa terhadap mata pelajaran.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa, maka proses pembelajaran harus dilakukan secara optimal. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk lebih kreatif agar siswa termotivasi untuk semangat belajar dan lebih aktif dalam belajar. Dalam kegiatan belajar mengajar guru membutuhkan dan harus mempunyai strategi pembelajaran. Gerlach dan Ely dalam Lamatenggo (2020: 29) pemilihan strategi pembelajaran hendaknya ditentukan berdasarkan kriteria-kriteria berikut:

1. orientasi strategi pada tugas pembelajaran;
2. relevan dengan isi/ materi pembelajaran;
3. metode dan teknik yang digunakan difokuskan pada tujuan yang ingin dicapai; dan
4. media pembelajaran yang digunakan dapat merangsang indra peserta didik secara simultan dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik.

Kriteria-kriteria tersebut dapat digunakan untuk memilih strategi pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia menurut Resmini, dkk. dalam Anisa (2021: 12), “Merupakan sebuah pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa lisan maupun tulis.” Pada pembelajaran bahasa Indonesia tentunya banyak sekali materi-materi yang membutuhkan strategi pembelajaran, salah satunya adalah materi drama.

Pada pembelajaran drama tentunya juga memiliki polemik yang terjadi, misalnya saja dalam pengalaman saya bersekolah ketika ada kegiatan drama tampil peran banyak teman-teman yang mengeluh karena tidak bisa berakting. Tidak hanya itu, banyak yang mengeluhkan juga bahwa menampilkan drama itu hal yang merepotkan karena harus

menguruskan segala sesuatunya. Permasalahan lainnya ada juga seperti malas menghafal naskah, dan tidak percaya diri untuk tampil di depan teman-teman lainnya. Saya sebagai siswa dapat merasakan bahwa kurangnya arahan dari guru, pembawaan pembelajaran yang serius, dan juga kurangnya penjelasan secara detail oleh guru mengenai proses persiapan drama dan bagaimana cara menampilkan peran sangat mempengaruhi minat siswa dalam proses pembelajaran drama ini. Dengan adanya polemik ini dibutuhkan strategi pembelajaran yang menyenangkan untuk mengarahkan siswa agar lebih santai dan menikmati pembelajaran, tetapi tetap terarah secara sistematis sehingga siswa tidak kesulitan dalam mempelajari drama, dan dapat merangsang minat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran drama.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran drama ialah *Joyfull Learning* dimana pembelajaran dapat disesuaikan dengan perkembangan peserta didik. Strategi ini bertujuan melaksanakan pembelajaran menyenangkan dengan mengkolaborasi pembelajaran yang sistematis dengan permainan edukasi yang dapat merangsang peserta didik dalam belajar. Dengan *Joyfull Learning* pada pembelajaran drama diharapkan dapat meningkatkan minat, keterampilan, dan kepercayaan diri siswa, juga memudahkan siswa dalam pembelajaran. Dengan pembelajaran yang menyenangkan siswa akan lebih mudah menerima pembelajaran, melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan santai dan kesukarelaan, juga timbulnya motivasi belajar pada siswa.

Banyak jenis permainan yang dapat dirancang dan dilaksanakan untuk dapat mencuatkan kreativitas siswa dan meningkatkan gairah siswa dalam belajar. Dengan adanya permainan dapat menghasilkan dua tujuan yaitu memperoleh kesenangan dalam bermain secara bersama-sama, dan melatih keterampilan tertentu dalam materi pembelajaran.

2. METODE

Penulis menggunakan pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini dengan metode eksperimen semu. Pendekatan kuantitatif sendiri menurut Watson dalam Dharma (2008: 17), "Penelitian yang menggunakan instrumen (alat pengumpul data) yang menghasilkan data numerical (angka)." Sedangkan metode eksperimen semu menurut Sugiyono (2015: 114), "Eksperimen semu merupakan penelitian yang mendekati eksperimen sungguhan." Dengan demikian, eksperimen semu bisa dikatakan sebagai eksperimen sederhana yang memerlukan waktu yang jauh lebih singkat dan cara yang lebih sederhana daripada eksperimen sungguhan.

Pada penelitian ini teknik pengambilan sampel digunakan berdasarkan populasi, dengan cara menggunakan *non-probability sampling* dengan teknik purposif sampling. Menurut Sugiyono dalam Jasmalinda (2021: 2200) "Teknik *non-probability sampling* adalah teknik yang tidak memberi peluang atau kesempatan bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk menjadi sampel. Sedangkan purposif sampling adalah "Teknik pengambilan data dengan pertimbangan tertentu." (Sugiyono dalam Chan dkk., 2019: 154).

Pengolahan sampel penelitian dilakukan dengan cara pengundian. Adapun proses pengundian yang dilakukan dengan cara sebagai berikut.

1. Membuat potongan kertas sebanyak jumlah kelas populasi dan diberikan nomor, yaitu MIPA 1-3 dan IPS 1-3.
2. Menggulung potongan kertas satu persatu dan dimasukkan ke dalam botol.
3. Dilakukan pengundian dengan cara mengocok sampai 1 potongan kertas keluar.
4. Sampel didapatkan.

Berdasarkan hasil proses pengundian di atas, maka sampel penelitian yang didapatkan adalah kelas MIPA 2 dengan siswa berjumlah 34 orang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian adalah sebuah pengujian untuk hipotesis apakah H_0 ditolak atau H_0 diterima. Agar mempermudah dalam perhitungan menuju uji hipotesis menggunakan uji t, maka peneliti akan memulainya terlebih dahulu dari uji normalitas data dengan menggunakan rumus *Chi Kuadrat* (x^2) dengan ketentuan apabila $x_{hitung}^2 \geq x_{tabel}^2$ maka H_0 tertolak yang artinya data sampel berasal dari populasi yang tidak normal, dan apabila $x_{hitung}^2 < x_{tabel}^2$ maka H_0 diterima yang artinya data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Tabel 1. Data Nilai Hasil Pembelajaran Drama dengan Strategi *Joyfull Learning* Menggunakan Media *Puzzle* Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Cimalaka

No.	Kode Sampel	Skor Aspek yang Dinilai				Nilai
		Pengetahuan tentang Materi Drama	Kesesuaian Jawaban	Penulisan Ejaan & Tanda Baca	Jumlah Soal Terjawab	
1	A-01	3	3	4	10	20
2	A-02	14	12	14	25	65
3	A-03	17	15	14	25	71
4	A-04	25	22	21	25	93
5	A-05	18	17	19	25	79
6	A-06	20	18	19	25	82
7	A-07	19	16	19	25	79
8	A-08	21	18	19	25	83
9	A-09	22	21	23	25	91
10	A-10	20	18	20	25	83
11	A-11	18	17	18	25	78
12	A-12	6	4	8	20	38
13	A-13	9	7	11	20	47
14	A-14	18	16	19	25	78
15	A-15	19	17	15	20	71
16	A-16	25	24	22	25	96
17	A-17	10	9	12	20	51
18	A-18	25	25	25	25	100
19	A-19	19	17	20	25	81
20	A-20	22	20	19	25	86
21	A-21	16	15	17	20	68
22	A-22	16	14	13	25	68
23	A-23	8	7	6	15	36
24	A-24	23	21	22	25	91
25	A-25	10	9	12	15	46
26	A-26	16	15	17	25	73
27	A-27	6	5	8	20	39
28	A-28	15	14	15	25	69
29	A-29	13	12	15	25	65
30	A-30	23	23	24	25	95
Jumlah						2.105

Rata-Rata	70,17
Keterangan Nilai :	
Pengetahuan tentang materi drama	= 25
Kesesuaian jawaban dengan materi yang telah dipelajari	= 25
Penulisan ejaan dan tanda baca	= 25
Jumlah soal terjawab	= 25

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini berjumlah 30 siswa. Nilai yang diperoleh adalah 100 untuk nilai tertinggi dan 20 untuk nilai terendah. Jumlah keseluruhan nilai adalah 2.105 dengan rata-rata 70,17. Oleh karena itu, nilai rata-rata hasil nilai pembelajaran drama dengan strategi *Joyfull Learning* menggunakan media *puzzle* di kelas XI SMA Negeri 2 Cimalaka tergolong tinggi.

Keterangan Nilai Rata-Rata :

Nilai 0-20	= Sangat rendah
Nilai 21-40	= Rendah
Nilai 41-60	= Cukup
Nilai 61-80	= Tinggi
Nilai 81-100	= Sangat Tinggi

1. Uji Normalitas

Uji normalitas distribusi data dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keadaan sampel yang berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Dengan demikian, setelah diketahui keadaan datanya, perhitungan statistik yang selanjutnya akan lebih mudah diselesaikan. Berikut ini, peneliti akan menyajikan langkah-langkah pengujian normalitas.

a. Mengelompokkan Data

Data dari penelitian yang dilakukan pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Cimalaka tahun 2022/ 2023 yang berupa postes didapat sebagai berikut.

20	36	38	39	46	47	51	65	65	68
68	69	71	71	73	78	78	79	79	81
82	83	83	86	91	91	93	95	96	100

b. Menghitung Banyak Kelas (K)

$$K = 1 + 3,3 \log N$$

$$K = 1 + 3,3 \log 30$$

$$K = 1 + 4,87$$

$$K = 5,87 = 6$$

Dengan pembulatan ke atas, didapatkanlah kelas yang berjumlah 6 untuk menjadi jumlah kelas yang akan terdapat pada tabel berikutnya. Pembulatan ke atas dilakukan karena angka 5,87 lebih mendekati angka 6 dari pada angka 5. Dapat dilihat dari jarak antara angka 5 menuju 5,87 adalah 0,87. Sedangkan jarak antara 5,87 menuju 6 adalah 0,13.

c. Menghitung Rentang (r)

$$r = \text{skor terbesar} - \text{skor terkecil}$$

$$r = 100 - 20$$

$$r = 80$$

Dalam penelitian ini, nilai terbesar yang didapatkan adalah 100. Sedangkan nilai terkecil adalah 20. Dengan demikian, berdasarkan rumus dan perhitungan di atas, rentang yang didapatkan adalah sebanyak 80.

d. Menghitung Panjang Kelas (P)

$$P = \frac{R (\text{Rentang})}{K (\text{Banyak Kelas})}$$

$$P = \frac{80}{5,87}$$

$$P = 13,63 = 14$$

Dari perhitungan tersebut dapat diketahui, bahwa panjang kelas adalah berjumlah 14 antara batas bawah menuju batas atas.

d. Menghitung Mean (\bar{X})

Setelah didapatkan perhitungan di atas, peneliti membuat sebuah tabel agar lebih mempermudah untuk perhitungan mean dan seterusnya. Tabel tersebut berisi tentang data yang didapatkan di atas yang sudah dikelompokkan berdasarkan rumus di atas, dengan K sebanyak 6 dan P sebanyak 14.

Tabel 2. Data Berkelompok dari Sampel Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Cimalaka Tahun 2022/ 2023

X (Data)	Fi (Frekuensi)	Xi	Fi.Xi
17-30	1	23,5	23,5
31-44	3	37,5	112,5
45-58	3	51,5	154,5
59-72	7	65,5	458,5
73-86	10	79,5	795
87-100	6	93,5	561
Jumlah ($\sum \alpha$)	30		2.105

Xi adalah titik tengah yang diperoleh dari rumus $\frac{1}{2}$ (Batas Bawah + Batas Atas), Malik dan Chusni (2018: 125). Dengan demikian, perhitungan mean dapat dilakukan dengan perhitungan sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum F. Xi}{\sum F}$$

$$\bar{X} = \frac{2.105}{30}$$

$$\bar{X} = 70,17$$

e. Menghitung Standar Deviasi (s)

Rumus dari standar deviasi yang digunakan adalah :

$$s = \sqrt{\frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^n (Xi - \bar{X})^2 . Fi}$$

Ada nilai yang masih belum di dapatkan. Nilai tersebut adalah $\sum_{i=1}^n (Xi - \bar{X})^2 . Fi$. Oleh karena itu, sebelum menghitung standar deviasi, diharuskan untuk terlebih dahulu mencari nilai rumus tersebut sebagai berikut.

$$\sum_{i=1}^n (Xi - \bar{X})^2 . Fi = ([23,5 - 70,17]^2 . 1) + ([37,5 - 70,17]^2 . 3) + ([51,5 - 70,17]^2 . 3) + ([65,5 - 70,17]^2 . 7) + ([79,5 - 70,17]^2 . 10) + ([93,5 - 70,17]^2 . 6)$$

$$\sum_{i=1}^n (Xi - \bar{X})^2 . Fi = ([-46,67]^2 . 1) + ([-32,67]^2 . 3) + ([-18,67]^2 . 3) + ([-4,67]^2 . 7) + ([9,33]^2 . 10) + ([23,33]^2 . 6)$$

$$\sum_{i=1}^n (Xi - \bar{X})^2 . Fi = (2.178,0889 . 1) + (1.067,3289 . 3) + (348,5689 . 3) + (21,8089 . 7) + (87,0489 . 10) + (544,2889 . 6)$$

$$\sum_{i=1}^n (Xi - \bar{X})^2 . Fi = (2.178,0889) + (3.201,9867) + (1.045,7067) + (152,6623) + (870,489) + (3.265,7334)$$

$$\sum_{i=1}^n (Xi - \bar{X})^2 . Fi = 10.714,667$$

Setelah mendapatkan nilai yang belum terhitung tersebut, maka bisa dilanjutkan pada perhitungan sebagai berikut.

$$s = \sqrt{\frac{1}{30-1} \cdot 10.714,667}$$

$$s = \sqrt{\frac{1}{29} \cdot 10.714,667}$$

$$s = \sqrt{0,03448275862 \cdot 10.714,667}$$

$$s = \sqrt{369,471275855} = 19,2216356186 = 19,22$$

Nilai standar deviasi yang didapatkan adalah senilai 19,2216356186 yang kemudian diambil dua digitnya menjadi 19,22.

f. Membuat Tabel Distribusi Frekuensi

Dalam mencari *Chi Kuadrat* memerlukan sebuah tabel yang akan mempermudah perhitungannya. Berikut ini adalah tabel yang dimaksud.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi

Kelas Interval	O _i	B _k	$Z = \frac{BK - \bar{X}}{s}$	0 - Z	L	E _i (n x L)
17-30	1	16,5 & 30,5	-2,79 & -2,06	0,4974 - 0,4803	0,0165	0,495
31-44	3	30,5 & 44,5	-2,06 & -1,34	0,4803 - 0,4099	0,0704	2,112
45-58	3	44,5 & 58,5	-1,34 & -0,61	0,4099 - 0,2291	0,1808	5,424
59-72	7	58,5 & 72,5	-0,61 & 0,12	0,2291 - 0,0478	0,1813	5,439
73-86	10	72,5 & 86,5	0,12 & 0,85	0,0478 - 0,3023	0,2545	7,635
87-100	6	86,5 & 100,5	0,85 & 1,58	0,3023 - 0,4429	0,1406	4,218
Jumlah	30					

Kolom O_i adalah sama saja dengan F_i yang memiliki arti data hasil observasi. BK adalah perhitungan tepi bawah dan tepi atas dengan rumus $Tb = Batas\ Bawah - 0,5$ dan rumus $Ta = Batas\ Atas + 0,5$, Malik dan Chusni (2018: 124). Sedangkan L adalah pengurangan angka dari tabel 0 - Z. Untuk mencari *Chi Kuadrat*, maka setiap angka negatif yang terdapat pada bilangan yang diperlukan harus dihilangkan terlebih dahulu.

g. Menghitung *Chi Kuadrat* (χ^2)

Rumus *chi kuadrat* yang digunakan adalah $\chi^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$. Dengan demikian, *chi kuadrat* dengan rumus tersebut disajikan dalam perhitungan berikut.

$$\chi^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

$$\chi^2 = \frac{(1-0,495)^2}{0,495} + \frac{(3-2,112)^2}{2,112} + \frac{(3-5,424)^2}{5,424} + \frac{(7-5,439)^2}{5,439} + \frac{(10-7,635)^2}{7,635} + \frac{(6-4,218)^2}{4,218}$$

$$\chi^2 = \frac{(0,505)^2}{0,495} + \frac{(0,888)^2}{2,112} + \frac{(-2,424)^2}{5,424} + \frac{(1,561)^2}{5,439} + \frac{(2,365)^2}{7,635} + \frac{(1,782)^2}{4,218}$$

$$\chi^2 = \frac{0,255025}{0,495} + \frac{0,788544}{2,112} + \frac{5,875776}{5,424} + \frac{2,436721}{5,439} + \frac{6,943225}{7,635} + \frac{3,175524}{4,218}$$

$$\chi^2 = 0,5152020202 + 0,37336363636 + 1,08328908555 + 0,44800900901 + 0,90939423707 + 0,75285064011$$

$$\chi^2 = 4,0821086253 = 4,082.$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, didapatkan data untuk *chi kuadrat* hitung atau x_{hitung}^2 sebesar 4,0821086253 yang dibulatkan menjadi 4,082. Nilai x_{hitung}^2 tersebut kemudian akan dibandingkan dengan nilai x_{tabel}^2 .

h. Menentukan Nilai x_{tabel}^2 dengan Taraf Signifikansi (α) = 0,05

Untuk menentukan nilai x_{tabel}^2 dengan rumus $x_{tabel}^2 = x_{(1-\alpha)(dk)}^2$ maka terlebih dahulu harus dicari rumus derajat kebebasan dengan rumus $DK = n-k$. Berikut adalah perhitungan x_{tabel}^2 .

$$DK = n-k$$

$$DK = 30-1$$

$$DK = 29$$

Dengan demikian maka :

$$x_{tabel}^2 = x_{(1-0,05)(29)}^2$$

$$x_{tabel}^2 = x_{(0,95)(29)}^2$$

$$x_{tabel}^2 = 42,557$$

Dari rumus tersebut, didapatkan nilai x_{tabel}^2 sebesar 42,557 dari derajat kebebasan 29 dengan taraf signifikansi (α) sebesar 0,05.

Dengan demikian, berdasarkan kriteria normalitas data yang ditentukan, yaitu H_0 ditolak jika $x_{hitung}^2 \geq x_{tabel}^2$ dan H_0 diterima jika $x_{hitung}^2 < x_{tabel}^2$ (Wijayanti, 2002: 43), maka dapat disimpulkan :

$$x_{hitung}^2 = 4,082$$

$$x_{tabel}^2 = 42,557$$

Nilai yang didapat $4,082 < 42,557$. Dengan demikian berdasarkan ketentuan yang diambil, artinya data dari sampel yang digunakan dalam populasi kelas XI SMA Negeri 2 Cimalaka berdistribusi normal.

2. Uji T

Untuk menentukan hipotesis penelitian diterima atau tidak, peneliti menggunakan uji t dengan ketentuan apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, Nuryadi, dkk. (2017: 96).

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}-p_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{70,17-197}{\frac{19,22}{\sqrt{30}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{-126,83}{\frac{19,22}{5,477}}$$

$$t_{hitung} = \frac{-125,2}{3,50922037612}$$

$$t_{hitung} = -36,141930801.$$

Dengan dk yang telah ditentukan, yaitu 29. Maka untuk menentukan t_{tabel} mencari pada tabel distribusi t dengan dk 29 dengan taraf signifikansi (α) sebesar 0,05. Didapatlah nilai t_{tabel} 1,699. Maka dapat disimpulkan, pembelajaran drama dengan strategi *Joyfull Learning* menggunakan media *puzzle* adalah efektif secara signifikan dibuktikan oleh t_{hitung} (-36,141930801) < t_{tabel} (1,699). Hal ini berarti hasil pembelajaran drama dengan strategi *Joyfull Learning* menggunakan media *puzzle* pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Cimalaka tahun pelajaran 2022/2023 tergolong tinggi.

3.2 Pembahasan

Pada dasarnya penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk mengetahui efektivitas strategi *Joyfull Learning* pada pembelajaran drama dengan media *Puzzle*. Dengan kata lain penelitian ini dilakukan sebagai salah satu upaya peningkatan kemampuan siswa SMA/MA dalam pembelajaran drama setelah proses belajar mengajar menggunakan strategi *Joyfull Learning* dengan media *puzzle*. Oleh karena itu, penelitian diarahkan pada persiapan, proses, dan hasil pembelajaran drama menggunakan strategi *Joyfull Learning* dengan media *puzzle*. Dalam rangka memperoleh gambaran yang komprehensif terhadap hasil analisis di atas, berikut ini akan penulis kemukakan pembahasan hasil penelitian.

Berdasarkan hasil pengamatan guru Bahasa Indonesia kelas XI SMA Negeri 2 Cimalaka terhadap persiapan pembelajaran yang dibuat oleh peneliti, secara umum persiapan pembelajaran tersebut dapat dikategorikan baik. Hal ini berdasarkan hasil pengamatan terhadap perencanaan dari aspek pengorganisasian, pengelolaan kegiatan belajar mengajar, pengelolaan kelas, materi dan sumber pembelajaran serta alat evaluasi yang telah direncanakan dengan baik. Artinya peneliti telah menyusun persiapan pembelajaran dengan baik, sehingga kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan berpedoman pada persiapan tersebut.

Pembelajaran drama dengan menggunakan strategi *Joyfull Learning* dengan media *puzzle* secara umum berjalan dengan baik dan lancar. Kegiatan pembelajaran tersebut terbagi menjadi tiga bagian yaitu kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Dalam proses pembelajaran tersebut, peneliti terjun langsung dan berperan sebagai guru yang melaksanakan pembelajaran. Hal itu dilakukan agar hal-hal yang bersifat esensial dari penggunaan strategi tersebut tetap terjaga dan dapat dilaksanakan dengan baik. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh guru bahasa Indonesia, dapat diketahui bahwa proses pembelajaran drama menggunakan strategi *Joyfull Learning* dengan media *Puzzle* telah dilaksanakan dengan lancar sesuai dengan RPP yang telah disusun oleh peneliti.

Tahap pendahuluan merupakan kegiatan pengantar pembuka pelajaran. Kegiatan pendahuluan atau kegiatan awal dalam penelitian ini yaitu siswa mengikuti pengondisian kelas dengan tertib. Setelah semua siswa menunjukkan keadaan yang sudah siap untuk belajar, peneliti berupaya mengaitkan materi pelajaran yang akan disampaikan dengan materi yang sudah diberikan oleh guru mata pelajaran sebelumnya. Dengan kata lain, peneliti melakukan kegiatan pendahuluan dengan maksud untuk memusatkan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran yang diberikan, sehingga siswa memperoleh gambaran mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Memasuki kegiatan inti, tahap-tahap pembelajaran disesuaikan dengan langkah-langkah penggunaan strategi *Joyfull Learning* pada pembelajaran drama. Serangkaian tahap-tahap pembelajaran tersebut telah dilaksanakan dengan baik karena guru dan siswa mengikuti setiap Langkah pembelajaran yang penulis susun dalam RPP. Dengan kata lain, kegiatan ini telah dilaksanakan dengan baik dan lancar.

Setelah kegiatan inti selesai, dilanjutkan dengan kegiatan penutup. Tahap-tahap yang dilakukan dalam kegiatan penutup yaitu siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Selanjutnya, siswa melaksanakan postes berupa tes tulis dan tes drama. Pelaksanaan tes berjalan dengan tertib dan lancar. Dikatakan demikian, karena seluruh siswa tampak mengikuti dengan baik perintah yang terletak pada petunjuk yang telah dijelaskan. Selain itu, didukung pula dengan kondisi kelas yang tenang sehingga siswa dapat memusatkan perhatiannya dalam pengerjaan soal postes.

Berdasarkan pandangan guru Bahasa Indonesia kelas XI SMA Negeri 2 Cimalaka yang melakukan pengamatan terhadap postes pembelajaran drama menggunakan strategi *Joyfull Learning* dengan media *puzzle*, diketahui bahwa pelajaran tersebut telah dilaksanakan dengan baik dan lancar tanpa ada hambatan apapun. Dikatakan demikian, karena pada kegiatan awal peneliti yang sekaligus berperan sebagai guru mampu mengkondisikan siswa pada situasi belajar yang baik dengan menyampaikan tujuan yang harus dicapai serta melakukan kegiatan pendahuluan guna memusatkan perhatian siswa. Pada kegiatan inti, peneliti melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran menggunakan strategi *Joyfull Learning*. Kemudian pada kegiatan penutup, peneliti melaksanakan evaluasi untuk memperoleh gambaran tentang pembelajaran drama serta proses belajar mengajar. Semua kegiatan pembelajaran telah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sama.

Tingkat keberhasilan pembelajaran drama menggunakan strategi *Joyfull Learning* dengan media *Puzzle* pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Cimalaka tahun pelajaran 2022/2023 tergolong tinggi. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan uji t yang nantinya akan dibandingkan dengan t_{tabel} . Untuk menentukan t_{tabel} dapat dicari melalui tabel distribusi t dengan dk 29 dengan taraf signifikansi (α) sebesar 0,05. Didapatlah nilai t_{tabel} 1,699. Maka dapat disimpulkan, pembelajaran drama dengan strategi *Joyfull Learning* menggunakan media *puzzle* adalah efektif secara signifikan dibuktikan oleh t_{hitung} sebesar $-36,141930801 < t_{tabel}$ sebesar 1,699.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa persiapan pembelajaran telah dibuat sesuai dengan kriteria persiapan pembelajaran yang baik. Persiapan tersebut dapat dijadikan sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran. Selanjutnya, proses pembelajaran yang dilakukan dapat dikategorikan berlangsung dengan baik dan lancar karena baik peneliti maupun siswa telah melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran seperti yang telah direncanakan dalam persiapan pembelajaran. Selain itu, hasil pembelajaran drama dengan menggunakan *Joyfull Learning* dengan media *puzzle* pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Cimalaka tahun pelajaran 2022/2023 tergolong tinggi.

4. SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa persiapan pembelajaran drama dengan strategi *Joyfull Learning* menggunakan media *puzzle* pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Cimalaka berlangsung dengan baik. Hal ini berdasarkan hasil pengamatan terhadap RPP dimana komponen-komponen di dalamnya sudah tersusun dengan baik sehingga kegiatan belajar mengajar dapat digambarkan melalui persiapan tersebut.

Proses pembelajaran drama dengan strategi *Joyfull Learning* menggunakan media *puzzle* pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Cimalaka berlangsung dengan baik. Hal ini berdasarkan pendapat guru Bahasa Indonesia kelas XI SMA Negeri 1 Cimalaka sebagai observer yang menyatakan bahwa pendahuluan, inti, dan penutup telah sesuai dengan lembar observasi dan dapat dikategorikan dengan baik. Selain itu, peneliti juga melaksanakan setiap komponen pembelajaran yang ada dalam RPP secara sistematis.

Hipotesis diterima dengan tingkat keberhasilan pembelajaran drama menggunakan strategi *Joyfull Learning* dengan media *Puzzle* pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Cimalaka tahun pelajaran 2022/2023 tergolong tinggi. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t, yaitu t_{hitung} sebesar $-36,141930801 < t_{tabel}$ sebesar 1,699. Selain itu, populasi data berdistribusi normal berdasarkan keterangan *Chi Kuadrat* yang menunjukkan $4,082 < 42,557$.

REFERENSI

- Anisa, N. S. 2021. *Efektivitas Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Sistem Daring pada Siswa Kelas 3 SD Negeri 26 Panaikang Kabupaten Banteng*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar.
- BP., Abd. Rahman. 2022. *Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan, dan Unsur-Unsur Pendidikan*. *Al Urwatul Wutsqa : Kajian Pendidikan Islam*, Vol. 2, No. 1.
- Chan, F. dkk. *The Impact Bullying on The Confidence of Elementary School Student*. *Jurnal Pendas Mahakamm* Vol. 4, No. 2.
- Dharma, S. 2008. *Pendekatan, Jenis, dan Metode Penelitian Pendidikan*. Kompetensi Penelitian dan Pengembangan 05-B1. Departemen Pendidikan Nasional.
- Jasmalinda. 2021. *Pengaruh Citra Merek dan Kualitas Produk terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Motor Yamaha di Kabupaten Padang Pariaman*. *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol. 1, No. 10.
- Kosilah dan Septian. 2020. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol. 1, No. 6, Universitas Muhammadiyah Buton.
- Lamatenggo, N. 2020. *Strategi Pembelajaran*. Artikel, Universitas Negeri Gorontalo.
- Malik, A. dan Chusni M. M. 2018. *Pengantar Statistika Pendidikan Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta : CV. Budi Utama.
- Nuryadi, dkk. 2017. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta : Sibuku Media.
- Permana, A. 2016. *Pengaruh Gaya Belajar dan Motivasi Belajar Mahasiswa terhadap Kemampuan Belajar Ilmu Alamian Dasar*. *Jurnal Formatif*, Universitas Indraprasta PGRI.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wijayanti, S. H. 2002. *Distribusi Chi Kuadrat dan Aplikasinya*. Skripsi. Universitas Islam Indonesia Jogjakarta.