

**PENGARUH BERMAIN DRAMA DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK
OPERANT CONDITIONING PADA SISWA KELAS XI
SMA NEGERI 2 KAYUAGUNG**

Iin Parlina¹⁾ Ely Gusmia²⁾

¹⁾²⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia
Universitas Islam Ogan Komering Ilir Kayuagung
parlina.ok0303@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh teknik *operant conditioning*. Metode yang digunakan penelitian eksperimen semu. Populasi seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 2 Kayuagung yang berjumlah 335. Sampel siswa kelas XI MIPA 1 yang berjumlah 41 dan XI MIPA 2 yang berjumlah 41. Instrumen yang digunakan meliputi lembar tes, lembar angket, lembar wawancara. Teknik pengumpulan data berupa tes, angket, dan wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teknik *operant conditioning* mampu meningkatkan kemampuan siswa kelas XI SMA Negeri 2 Kayuagung dalam bermain drama. Hal ini dibuktikan rata-rata skor nilai awal kelompok eksperimen ialah 74.71 dan rata-rata skor nilai akhir kelompok eksperimen adalah 84.00. Jadi terdapat peningkatan 9.29, rerata nilai awal kelompok kontrol adalah 71.78 dan rerata nilai akhir kelompok kontrol ialah 76.56. Itu berarti nilai awal dan nilai akhir kelompok kontrol terdapat perbedaan sebesar 4.78.

Kata kunci: bermain drama, teknik operant conditioning

PENDAHULUAN

Seni drama merupakan perpaduan seni sastra, seni musik, seni rupa, dan seni tari. Panggung pertunjukkan drama sebenarnya tempat berkumpulnya para seniman. Mereka bersatu bekerja bersama-sama untuk mewujudkan keindahan lewat seni drama. Namun untuk mewujudkan keindahan lewat seni drama tidaklah mudah. Para pemain dituntut menguasai peran sesuai dengan

naskah cerita, baik pemain protagonis dan antagonis.

Salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan teknik operant conditioning. Kelebihan teknik *operant conditioning* dapat membantu siswa dalam proses perubahan tingkah laku. Dengan keadaan demikian, guru berperan penting dalam proses pembelajaran untuk mengontrol dan mengarahkan

kegiatan belajar kearah tercapainya tujuan yang ditentukan. Kegiatan pembelajaran akan berjalan sesuai harapan dengan adanya reaksi siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru.

Drama berasal dari bahasa Yunani *dram* yang bearti gerak. Drama sering disebut sandiwara atau teater. Kata sandiwara berasal dari jawa *sandi* yang bearti rahasia dan warah yang bearti ajaran (Asul Wiyanto, 2002:01). Hal ini sependapat dengan Waluyo (2001:02) drama berasal dari bahasa Yunani *draomai* yang bearti berbuat, berlaku, bertindak, atau beraksi. Drama merupakan tiruan kehidupan manusia yang diproyeksikan di atas pentas. Dengan demikian, sandiwara bearti ajaran yang tersembunyi dalam tingkah laku dan percakapan.

Asul Wiyanto (2002:03) yang membagi drama dalam dua arti, yaitu drama dalam arti luas dan drama dalam arti sempit. Dalam arti luas, drama adalah semua bentuk tontonan yang mengandung cerita yang dipertunjukkan di depan orang banyak. Dalam arti sempit, drama adalah kisah hidup manusia dalam

masyarakat yang diproyeksikan ke atas panggung, disajikan dalam bentuk dialog dan gerak berdasarkan naskah , di dukung tata panggung, tata lampu, tata musik, tata rias, dan tata busana. Drama adalah cerita yang diperagakan para pemain di panggung Asul Wiyanto (2007:08).

Unsur-unsur Lakon Drama

Unsur-unsur lakon drama menurut Asul Wiyanto (2002:23-30) adalah sebagai berikut:

1. Tema adalah pikiran pokok yang mendasari lakon drama
2. Amanat adalah pesan moral yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca atau penonton drama
3. Plot adalah jalan cerita drama
4. Karakter adalah keseluruhan ciri-ciri jiwa seorang tokoh dalam lakon drama
5. Dialog adalah jalan cerita lakon drama
6. Setting adalah tempat, waktu, dan suasana terjadinya suatu adegan
7. Bahasa sebagai bahan dasar diolah untuk menghasilkan lakon drama

8. Interpretasi adalah tingkat pemahaman.

Hal tersebut sesuai dengan Supriyadi (2006:70-73) mengungkapkan bahwa unsur-unsur pembangun dalam suatu drama adalah sebagai berikut.

1. Tema dan Amanat

Tema adalah ide pokok atau pokok persoalan yang menjadi inti suatu cerita drama. Tema dapat dikatakan sebagai pondasi atau ruhnya cerita. Amanat dalam drama juga dipesankan melalui dialog para tokohnya, terutama tokoh protagonis.

2. Alur atau Plot

Alur atau plot drama adalah rangkaian peristiwa yang disusun secara sistematis untuk membangun suatu cerita drama.

3. Latar atau Setting

Latar atau setting adalah tempat dan waktu terjadinya peristiwa. Latar/setting dalam drama biasanya dibuat pengarang selogis mungkin sesuai dengan jenis drama.

4. Tokoh dan Penokohan

Tokoh drama adalah orang, binatang, tumbuh-tumbuhan

yang digunakan penulis/pengarang untuk menyampaikan ide atau amanat cerita. Tokoh terdiri atas protagonis, antagonis, dan tritagonis. Penokohan dalam drama adalah dengan dialog atau analitik dan dramatik. Perwatakan tokoh dapat diketahui penonton melalui dialog antartokoh dan perbuatan para tokohnya.

5. Dialog

Dialog adalah percakapan para tokoh dalam drama. Dialog mutlak harus ada terutama dalam drama/teater. Dialog dalam drama merupakan unsur penting untuk menyampaikan ide atau amanat kepada penonton.

6. Penonton

Penonton adalah orang atau sekelompok orang yang menikmati pertunjukan drama, baik drama radio, televisi, film, maupun panggung. Penonton merupakan unsur drama yang tidak dapat dipisahkan, karena dengan penonton inilah pertunjukkan akan menjadi

berhasil dan tidak. Dalam drama, unsur penonton merupakan unsur yang sangat penting. Penonton dapat membuat suatu pertunjukkan lemah dan kuat, berhasil atau tidak.

7. Sutradara

Sutradara adalah orang yang menggarap naskah drama menjadi suatu pertunjukkan atau orang yang merancang dan memimpin suatu pertunjukkan, baik di radio, televisi, film, dan panggung.

Jadi dari uraian diatas penulis menyimpulkan bahwa unsur lakon drama dibagi menjadi beberapa macam, seperti: tema, tokoh, penokohan, latar, alur, penonton, dan sutradara.

Unsur Pementasan Drama

Unsur-unsur pementasan drama menurut Asul Wiyanto (2002:31-46) adalah sebagai berikut:

1. Naskah drama adalah karangan yang berisi cerita atau lakon
2. Pemain adalah orang yang memeragakan cerita

3. Sutradara adalah pemimpin dalam pementasan drama
4. Tata rias adalah cara mendandani pemain
5. Tata busana adalah pengatur pakaian pemain baik bahan, model, maupun cara mengenakannya
6. Tata panggung adalah pentas atau arena untuk bermain drama
7. Tata lampu adalah pengaturan cahaya di panggung
8. Tata suara adalah musik pengiring
9. Penonton adalah orang-orang yang mau datang ke tempat pertunjukkan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur pementasan drama terbagi menjadi dua macam yaitu unsur instrinsik drama adalah unsur yang berada didalam drama sedangkan unsur ekstrinsik drama adalah unsur yang berada diluar drama, maksudnya diluar cerita drama itu sendiri.

Pengertian Teknik Operant Conditioning

Menurut UU No. 20 th 2003, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dengan demikian peneliti menggunakan teknik operant conditioning yang bertujuan untuk membantu peserta didik agar lebih rajin mengikuti proses pembelajaran.

Menurut kamus psikologi *operant* ialah setiap respons yang instrumental sifatnya dalam menimbulkan akibat-akibat tertentu seperti hadiah. Respons ini beroperasi ke dalam lingkungan. Sedangkan *conditioning* berarti mempelajari respons tertentu (Kartini Kartono dan Dali Gulo dalam Yatim Riyanto, 2010:36) sedangkan istilah *Operant Conditioning* diartikan sebagai berikut:

(1) Suatu tipe (instrumental) *Conditioning* yang

melibatkan modifikasi *operant* respons melalui pemberian imbalan-imbalan. Dengan cara tertentu suatu respons yang dipancarkan oleh organisme terjadi diperkuat sesuai dengan urutan waktunya, dan perubahan-perubahan yang ditimbulkannya dipelajari sebagai alat penguat respons yang biasa digunakan.

- (2) Suatu tipe belajar, di mana kita mempelajari konsekuensi-konsekuensi (akibat-akibat) dari tingkah laku kita di dalam lingkungannya, perilaku-perilaku mana yang mendorong kita untuk menghindari akibat-akibat penguatan negatif “tidak menyenangkan”.
- (3) Suatu tipe pengkondisian instrumental yang mencakup modifikasi/perubahan dari satu *operant*, yang diperkuat dengan cara-cara tertentu, dengan menghasilkan perubahan-perubahan.

Secara singkat ada lima asumsi yang membentuk landasan untuk *conditioning operant*, asumsi-asumsi tersebut antara lain ialah sebagai berikut:

1. Belajar ialah tingkah laku
2. Perubahan tingkah laku (belajar) secara fungsional berkaitan dengan adanya perubahan dalam kejadian di lingkungan kondisi-kondisi lingkungan
3. Data dari eksperimental tingkah laku merupakan satu-satunya sumber informasi yang dapat diterima tentang penyebab terjadinya tingkah laku
4. Tingkah laku organisme secara individual merupakan sumber data yang cocok
5. Dinamika interaksi organisme dengan lingkungan itu sama untuk semua jenis makhluk hidup (Margaret E. Bell Gredler dalam Yatim Riyanto (2010:41).

Teori *Operant Conditioning* dalam Pembelajaran

Teori *operant conditioning* tunduk pada dua hukum operant yang berbeda, yaitu *law of operant conditioning* dan *law of operant extinction*. Menurut *law of operant conditioning*, jika tingkah laku operant diiringi dengan stimulus penguat maka kekuatan tingkah laku tersebut akan meningkat. Sebaliknya menurut *law of operant extinction* jika timbulnya tingkah laku operant yang telah diperkuat melalui proses conditioning itu tidak diiringi dengan stimulus penguat maka kekuatan tersebut akan turun bahkan musnah (Muhibbin Syah dalam Yatim Riyanto, 2010:42)

Langkah-langkah pembentukan prilaku baru bagi siswa sebagai berikut: (1) Pilihan tujuan dengan sekhusus mungkin, (2) tentukan sampai dimana siswa-siswa itu sekarang, (3) kembangkan satu seri langkah-langkah yang dapat merupakan jenjang untuk membawa mereka dari keadaan mereka sekarang ke tujuan yang ditetapkan. (4) berilah umpan balik selama pelajaran berlangsung (Ratna Wilis

Dahar dalam yatim Riyanto, 2010:43-45)

Jadi dari uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa teori *operant conditioning* dalam sebuah pembelajaran bisa berhasil apabila siswa tersebut diberi penguat oleh guru dan diiringi dengan umpan balik selama proses pembelajaran berlangsung.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen semu adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab-akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi, mengurangi, atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu (Arikunto, 2010:9).

Penelitian metode eksperimen semu digunakan dalam penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas XI SMA Negeri 2 Kayuagung dalam bermain drama dengan menggunakan teknik *operant conditioning*, berdasarkan fakta yang ada dilapangan dan sesuai

dengan tujuan penelitian dalam penelitian ini.

Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2006:130). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 2 Kayuagung kelas XI tahun ajaran 2014/2015 yang berjumlah orang, terdiri dari orang siswa laki-laki dan orang siswa perempuan. Populasi penelitian ini dijadikan sampel, sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI MIA 2 (41 siswa) dan kelas XI MIA 1 (41 siswa). Adapun alasan kelas dijadikan sampel dengan pertimbangan atau karakteristik relatif sama yaitu memiliki jumlah peserta didik yang sama dan nilai rata-rata ulangan harian relatif sama. Kelas XI MIA 2 sebagai eksperimen dan kelas XI MIA 1 sebagai kontrol.

Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan

intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2006:150).

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes uraian sebanyak 2 soal. Tes uraian yang diberikan kepada siswa bertujuan untuk memperoleh data tentang kemampuan siswa kelas XI SMP Negeri 2 Kayuagung dalam bermain drama dengan teknik *operant conditioning*.

2. Teknik Angket

Angket adalah merupakan daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain dengan maksud agar orang yang diberi tersebut bersedia memberikan respons sesuai dengan permintaan pengguna (Arikunto, 2006:151). Angket penelitian ini diberikan kepada siswa masing-masing 10 pertanyaan.

Isi pertanyaan angket penelitian ini diantaranya adalah mengenai kemampuan siswa dalam bermain drama dengan teknik *operant conditioning*, faktor-faktor menunjang dan penghambat yang dialami siswa dalam bermain drama dengan menggunakan teknik *operant*

conditioning, minat dan sikap siswa mempelajari materi pembelajaran.

3. Teknik wawancara

Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara (Arikunto, 2006:155). Wawancara penelitian ini ditujukan kepada guru bahasa Indonesia yang mengajar di kelas XI SMA Negeri 2 Kayuagung Tahun Ajaran 2014 - - 2015.

Peneliti mengajukan sepuluh pertanyaan kepada pengajar. Isi pertanyaan wawancara ini diantaranya adalah mengenai kemampuan siswa dalam bermain drama, faktor-faktor penunjang dan penghambat yang dialami oleh siswa dalam mempelajari materi pembelajaran. Selain itu, wawancara penelitian ini juga berisi pertanyaan mengenai buku-buku pelajaran yang digunakan oleh siswa dan peneliti, metode atau pendekatan belajar-mengajar yang digunakan oleh peneliti saat menyampaikan materi pembelajaran tentang bermain drama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang di peroleh dari tes awal pada kelas eksperimen diolah dengan menggunakan program SPSS21. Jumlah siswa pada kelas eksperimen 41 orang. Dari hasil

tertinggi yang di peroleh adalah 85 dan nilai terendah 63. Nilai rata-rata skor tes awal kelas eksperimen adalah 74.71 dengan standar deviasi sebesar 5.325. Berikut tabel yang menunjukkan perhitungan tersebut.

Tabel 1 Deskripsi Tes Awal Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Nilai Tes Awal Kelas Eksperimen	41	63	85	74.71	5.325
Valid N (listwise)	41				

Data yang di peroleh dari tes akhir pada kelas eksperimen diolah dengan menggunakan program SPSS21. Jumlah siswa pada kelas eksperimen 41 orang. Dari hasil deskripsi nilai tertinggi yang

diperoleh adalah 95 dan nilai terendah 68. Nilai rata-rata skor tes akhir kelas eksperimen adalah 84.00 dengan standar deviasi sebesar 7.280. Berikut tabel yang menunjukkan perhitungan tersebut.

Tabel. 2 Deskripsi Tes Akhir Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Tes Akhir Kelas Eksperimen	41	68	95	84.00	7.280
Valid N (listwise)	41				

Data yang diperoleh dari tes awal pada kelas kontrol diolah dengan menggunakan program

SPSS21. Jumlah siswa kelas kontrol 41 orang, dari hasil deskripsi nilai tertinggi yang diperoleh adalah 81

dan nilai terendah 60. Nilai rata-rata skor tes awal kelas kontrol adalah 71.78 dengan standar deviasi sebesar

5.303. Berikut tabel yang menunjukkan perhitungan tersebut.

Tabel 3 Deskripsi Tes Awal Kelas Kontrol

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Nilai Tes Awal Kelas Kontrol	41	60	81	71.78	5.303
Valid N (listwise)	41				

Data yang diperoleh dari tes akhir pada kelas kontrol diolah dengan menggunakan program SPSS21. Jumlah siswa pada kelas kontrol 41 orang, dari hasil deskripsi nilai tertinggi yang di peroleh adalah

86 dan nilai terendah 65. Nilai rata-rata skor tes akhir kelas kontrol adalah 76.56 dengan standar deviasi sebesar 5.505. Berikut tabel yang menunjukkan perhitungan tersebut.

Tabel 4 Deskripsi Tes Akhir Kelas Kontrol

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Nilai Tes Akhir Kelas Kontrol	41	65	86	76.56	5.505
Valid N (listwise)	41				

Sebelum perhitungan dengan menggunakan uji *t*. Terlebih dahulu dihitung berdasarkan perbandingan antara nilai awal dan nilai akhir pada kelas eksperimen uji perbandingan ini dilakukan untuk mengetahui rata-

rata skor dari nilai tes awal dan nilai tes akhir kelas eksperimen, mencari simpangan baku, dan rata-rata tingkat kesalahan. Selain itu untuk mengetahui apakah ada atau tidak ada perbedaan yang signifikan antara

nilai awal dan nilai akhir kelas eksperimen. Penelitian membandingkan hasil nilai awal dan nilai akhir kelas eksperimen dengan menggunakan sampel *t-test* berpasangan, hasil pengujian itu menggunakan program komputer SPSS 21.

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan SPSS nilai *t* yang di peroleh adalah 13.402 pada tahap signifikan $\alpha \leq 0,025$ dalam pengujian dua sisi dengan $df = 40$

maka nilai *t*-tabel = 2.045. karena *t*-terhitung lebih tinggi dari nilai *t*-tabel jadi terbukti bahwa H_a diterima. Ini bearti bahwa kemampuan dalam bermain drama antara siswa yang menggunakan teknik *Operant Conditioning* lebih efektif dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model konvensional. Uji pebandingan hasil nilai akhir dan nilai awal kelas eksperimen dapat di lihat pada tabel 13.

Tabel 5 Uji Perbandingan Hasil Nilai Akhir dan Awal Kelas Eksperimen Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Tes Akhir Kelas Eksperimen - 1 Tes Awal Kelas Eksperimen	9.293	4.440	.693	7.891	10.694	13.402	40	.000

Sebelum perhitungan dengan menggunakan uji-t, terlebih dahulu di hitung berdasarkan perbandingan antara nilai awal dan nilai akhir pada kelas kontrol. Uji perbandingan ini dilakukan untuk mengetahui rata-rata

skor dari nilai tes awal dan nilai tes akhir kelas kontrol, mencari simpangan baku, dan rata-rata tingkat kesalahan selain itu untuk mengetahui apakah ada atau tidak ada perbedaan yang signifikan antara

Pengaruh Bermain Drama dengan Menggunakan Teknik Operant Conditioning Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Kayuagung

nilai awal dan nilai akhir kelas kontrol. Penelitian membandingkan hasil nilai awal dan nilai akhir kelas kontrol dengan menggunakan sampel t-test berpasangan, hasil pengujian itu menggunakan program komputer SPSS 21.

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan SPSS 21 nilai T yang di peroleh adalah 18.051

pada tahap signifikan $\alpha \leq 0,025$ dalam pengujian dua sisi dengan $df = 40$ maka nilai t-tabel = 2.045. Karena t-terhitung lebih tinggi dari nilai t-tabel jadi terbukti bahwa H_a diterima. Itu bearti ada perbedaan yang signifikan dalam prestasi sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas kontrol.

Tabel 6 Uji Perbandingan Hasil Nilai Akhir dan Nilai Awal Kelas kontrol Paired Samples Test

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Nilai Tes Akhir - Nilai Tes Awal Kelas Kontrol	4.780	1.696	.265	4.245	5.316	18.051	40	.000

Untuk mengetahui apakah ada atau tidak ada perbedaan yang signifikan dalam pencapaian antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan menggunakan independen sampel t-test. Nilai t-terhitung yang diperoleh sebesar 5.219 dan t-tabel ($df = 80$) sebesar 2,002 karena terhitung ($5.219 > t$ -

tabel (2,002) maka H_a diterima. Itu bearti bahwa kemampuan dalam bermain drama siswa yang diajar dengan teknik *operant conditioning* lebih efektif dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model konvensional. Uji perbandingan hasil nilai akhir dan nilai awal kelas

eksperimen dapat dilihat pada tabel

15.

**Tabel 7 Uji Perbandingan Nilai Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
Independent Samples Test**

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Tes Akhir	3.948	.050	Equal variances assumed	5.219	80	.000	7.439	1.425	4.602	10.276
			Equal variances not assumed	5.219	74.471	.000	7.439	1.425	4.599	10.279

Pembahasan

Teknik *operant conditioning* adalah pembelajaran yang mengoptimalkan ketiga modalitas belajar yaitu berbicara, menyimak, dan keterlibatan langsung untuk menjadikan siswa belajar merasa nyaman. Pembelajaran dengan teknik ini mementingkan pengalaman belajar secara langsung dan menyenangkan bagi siswa. Pengalaman belajar secara langsung

dengan cara belajar mengingat (*visual*), belajar dengan mendengar (*Auditory*), dan belajar dengan gerak dan emosi (*Kinesthetic*) (Deporter,dkk.2014).

Keefektifan siswa dalam proses belajar mengajar mengakibatkan terjadinya peningkatan hasil belajar dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang diajarkan, sehingga angka ketuntasan belajar

Pengaruh Bermain Drama dengan Menggunakan Teknik Operant Conditioning Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Kayuagung

siswa dapat mencapai angka yang diharapkan. Teknik *operant conditioning* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil awal yang didapat sebelum pemberian teknik *operant conditioning* pada kelompok eksperimen diketahui skor nilai awal kelompok eksperimen terendah adalah 63 dan nilai tertinggi 85, dengan skor rata-rata 74.71. Dari hasil yang mendapat nilai ketuntasan namun hanya beberapa orang saja. Berdasarkan hasil nilai awal yang didapat sebelum pemberian teknik konvensional dikelas kontrol diketahui skor nilai awal kelompok kontrol terendah adalah 60 dan tertinggi 81 dengan skor rata-rata 71.78 dari hasil yang didapat ada 41 siswa yang mencapai angka ketuntasan.

Berdasarkan hasil akhir kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan teknik *operant conditioning* pada pembelajaran bermain drama sebanyak delapan kali pertemuan. Diketahui skor nilai akhir siswa kelompok eksperimen nilai terendah 68 dan nilai tertinggi 95 dengan rata-rata skor 84.00.

Siswa yang mencapai ketuntasan belajar 75.0 sebanyak 41 siswa atau 100 persen. Rata-rata nilai awal kelompok eksperimen 74.71, sementara rata-rata nilai akhir kelompok eksperimen 84.00. jadi terdapat peningkatan 9.29. Data test kelompok kontrol, rata-rata nilai awal kontrol 71.78 dan rata-rata skor nilai akhir 76.56. Dari nilai awal dan akhir kelompok kontrol terdapat perbedaan 4.78. Berdasarkan perhitungan uji t bahwa ada perbedaan skor rata-rata nilai akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut dengan signifikan α 95% dari hasil t hitung yakni $5.219 > t$ table dengan df 40 yaitu 2,002.

Dengan demikian, hipotesis alternative (H_a) yaitu ada pengaruh nyata penggunaan teknik *operant conditioning* dalam bermain drama pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Kayuagung. Terbukti kebenarannya terdapat hasil yang berbeda antara kelompok eksperimen yang menerima perlakuan dengan teknik *operant conditioning* dan kelompok kontrol dengan pengajaran teknik konvensional.

SIMPULAN

Bedasarkan hasil analisis data mengenai hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 2 Kayuagung diperoleh kesimpulan bahwa terdapat kenaikan rata-rata skor nilai siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata skor nilai awal kelompok eksperimen ialah 74.71 dan rata-rata skor nilai akhir kelompok eksperimen adalah 84.00 jadi terdapat peningkatan 9.29. Rata-rata skor nilai awal kelompok kontrol adalah 71.78 dan rata-rata nilai akhir kelompok kontrol ialah 76.56 dari nilai awal dan nilai akhir kelompok kontrol terdapat perbedaan sebesar 4.78.

Terdapat perbedaan *mean* kedua kelompok penelitian, perbedaan yang signifikan ini diketahui dari perhitungan t tabel yang menunjukkan t terhitung lebih besar dari t tabel atau $5.219 > 2.002$ ($df = 40$). Oleh sebab itu, hipotesis alternanitif (H_a) yang berbunyi “ Ada pengaruh nyata penggunaan teknik *operant conditioning* pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Kayuagung. Terbukti kebenarannya terdapat hasil yang berbeda antara kelompok

eksperimen yang menerima perlakuan dengan teknik *operant conditioning* dan kelompok kontrol dengan pengajaran teknik konvensional.

SARAN

Setelah dilakukan penelitian terdapat keefektifan teknik *Operant Conditioning* khususnya dalam bermain drama pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Kayuagung. Penelitian mengajukan saran bahwa anda untuk mendapatkan hasil yang baik dalam bermain drama sebaiknya menggunakan teknik *Operant Conditioning* karena teknik pembelajaran ini dapat lebih efektif dan terarah dibandingkan cara konvensional dalam pembelajaran bermain drama. Selain itu, teknik pembelajaran ini dapat diperkenalkan kepada guru sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam bermain drama.

Penelitian juga menyarankan sebaiknya dalam proses belajar mengajar usahakan menggunakan alat peraga dan teknik pembelajaran. Sehingga, siswa merasa tertarik dan tidak jenuh dalam belajar. Siswa juga

akan merasa diikut sertakan dalam proses belajar mengajar dikelas.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu. Oleh sebab itu, disarankan kepada penelitian yang berminat, agar melakukan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan model yang lebih sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Riyanto, Yatim. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran Sebagai Referensi bagi Guru/Pendidikan dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Surabaya. Prenada Media Group.

Supriyadi. 2006. *Pembelajaran Sastra yang Apresiatif dan Integratif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.

Waluyo, Herman J. 2001. *Drama "Teori Pembelajarannya"*. Yogyakarta: PT. Hanindita Graha Widya Yogyakarta.

Wiyanto, Asul. 2002. *Terampil Bermain Drama*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.