

**PENGARUH MODEL PROBING PROMPTING MELALUI PERMAINAN
TANTANGAN TERHADAP KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI
UNSUR-UNSUR INTRINSIK DRAMA OLEH SISWA KELAS
XI SMA MUHAMMADIYAH 1 MEDAN
TAHUN PELAJARAN 2019-2020**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi
Pendidikan Bahasa Indonesia*

Oleh

FATIN NADIA SINULINGGA
NPM. 1502040160



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2020**

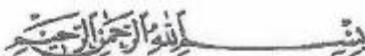


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Senin, 02 Maret 2020, pada pukul 09.00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama Lengkap : Fatin Nadia Sinulingga
NPM : 1502040160
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Model *Probing Prompting* melalui Permainan Tantangan terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Unsur-unsur Intrinsik Drama oleh Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pelajaran 2019-2020

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Ketua,

PANITIA PELAKSANA



Sekretaris,

Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd.

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Mhd. Isman, M.Hum.
2. Drs. Tepu Sitepu, M.Si.
3. Dr. Yusni Khairul Amri, M.Hum.

1. _____

2. _____

3. _____



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umhsu.ac.id> E-mail: fsip@umhsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Fatin Nadia Sinulingga
N.P.M : 1502040160
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Model *Probtng Prompting* Melalui Permainan Tantangan terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Unsur-Unsur Intrinsik Drama oleh Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pelajaran 2019-2020

sudah layak disidangkan.

Medan, 20 November 2019

Disetujui oleh:

Pembimbing

Dr. Yusni Khalrul Amri, M.Hum

Diketahui oleh:

Ketua Program Studi



Dr. H. Kifrianto Nasution, S.Pd., M.Pd.

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.

SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Fatin Nadia Sinulingga
NPM : 1502040160
Program studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Proposal : Pengaruh Model *Probing Prompting* melalui Permainan Tantangan terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Unsur-unsur Intrinsik Drama oleh Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bangun Purba Tahun Pelajaran 2019-2020

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul diatas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempah (dibuat) oleh orang lain dan juga tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 2 Agustus 2019
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,

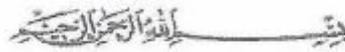


Fatin Nadia Sinulingga

Diketahui oleh
Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Indonesia

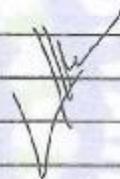
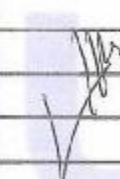


Dr. Mhd. Isman, M.Hum.



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Fatin Nadia Sinulingga
N.P.M : 1502040160
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Model *Probing Prompting* Melalui Permainan Tantangan terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Unsur-Unsur Intrinsik Drama oleh Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pelajaran 2019-2020

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
3-10-2019	Daftar Pustaka BAB IV Deskripsi Hasil Penelitian		
11-10-2019	Kesimpulan Abstrak BAB IV Deskripsi Hasil Penelitian		
17-10-2019	Kata Pengantar Abstrak BAB V Kesimpulan dan Saran		
10-11-2019	Revisi Skripsi: ringkasan disiapkan mejan akhir		

Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Indonesia


Dr. Mhd. Isman, M.Hum.

Medan, 30 November 2019
Dosen Pembimbing


Dr. Yusni Khairul Amri, M.Hum.

ABSTRAK

Fatin Nadia Sinulingga. NPM: 1502040160. Pengaruh Model *Probing Prompting* melalui Permainan Tantangan terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Unsur-unsur Intrinsik Drama oleh Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pelajaran 2019/2020. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Masalah penelitian ini adalah kurangnya kemampuan siswa dalam mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik drama karena tidak adanya model pembelajaran yang mempunyai. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model *Probing Prompting* melalui Permainan Tantangan terhadap kemampuan Mengidentifikasi Unsur-unsur Intrinsik Drama Oleh Siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pelajaran 2019/2020. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Medan yang berjumlah 95 siswa yang tersebar dalam tiga kelas. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas dari kelas XI MIA2 sebagai kelas pretest dan posttest yang berjumlah sebanyak 33 siswa. Metode penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian one-grup pretest posttest design. Instrumen yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur keberhasilan model ini adalah tes tanya jawab dan tertulis. Setelah data analisis diketahui kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik drama siswa dengan menggunakan model *Probing Prompting* melalui Permainan Tantangan dengan nilai rata rata 76,48 termasuk katagori baik. Sedangkan kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik drama siswa tanpa menggunakan model *Probing Prompting* melalui Permainan Tantangan dengan nilai rata-rata 48,90 termasuk katagori kurang. Hal ini dapat dilihat dari nilai t_{hitung} yang lebih besar dari t_{tabel} ($15,40 > 1,69$) dengan ini peneliitian yang dilakukan diterima dan berhasil. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran *Probing Prompting* melalui Permainan Tantangan terhadap kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik oleh siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pelajaran 2019/2020.

KATA PENGANTAR



Asalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah Subhanahu wata'ala atas berkat, rahmat, dan hidayah-nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Model *Probing Prompting* melalui Permainan Tantangan terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Unsur-unsur Intrinsik oleh Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pelajaran 2019/2020”** untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan. Tak lupa juga shalawat beriring salam penulis hadiahkan kepada Nabi Muhammad Shalallahu'alaihi wasallam yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah ke zaman yang terang benderang akan ilmu pendidikan seperti sekarang ini.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, arahan, bimbingan, dan kerja sama dari berbagai pihak dan berkah dari Allah Subhanahu wata'ala sehingga kendala-kendala ini bisa diatasi dengan baik. Untuk ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang mendalam kepada dua makhluk allah paling istimewa, orang tua tercinta; ayahanda **Abdul Rahman Sinulingga** dan Ibunda **Erni Wati**. Terima kasih atas gumpalan doa yang mengkristal menjadi butiran motivasi, saran, dan nasehat yang romantis. Terima kasih pula sudah menjadi alasan terbesar bagi penulis untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan ini.

Pada kesempatan ini penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih yang terhingga kepada:

1. **Dr. Agussani, M.AP.**, Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd.**, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**, Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.**, Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Dr. Mhd. Isman, M.Hum.**, Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Ibu Aisiyah Aztry, S.Pd., M.Pd.**, Sekertaris Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Dr. Yusni Khairul Amri, M.Hum.**, Dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan, bimbingan, semangat, dan motivasi terselesainya skripsi ini.
8. Seluruh Dosen Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan staf pegawai biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan bekal ilmu dan kelancaran proses administrasi selama ini.
9. **Bapak Abdullah Ihsan, S.Pd.**, Kepala Sekolah SMA Muhammadiyah 1 Medan yang telah memberikan izin pada penulis untuk dapat melakukan penelitian di sekolah tersebut.

10. **Ibu Astri Nurul A. Tarigan, S.Pd.**, guru pamong Bahasa Indonesia di SMA Muhammadiyah 1 Medan yang telah memberikan banyak nasehat dan pembelajaran kepada penulis selama berada di sekolah tersebut
11. Kepada teman berantamku **Sarwedi Sinulingga, Sri Ulina Sinulingga, Donny Santoso Sinulingga** terima kasih telah menjadi saudara kandung yang manis, menyenangkan dan penuh cinta.
12. Kepada nenek yang selalu sayang padaku **Malem Br. Ginting, Rubiyem** terima kasih telah menjadi nenek yang cerewet dan penyayang.
13. Kepada orang tua kedua ku **Eka Gunawan dan Sri Ramadhani** terima kasih telah bersedia memberikan kasih sayang dan semangat.
14. Kepada teman terdekat ku **Chairul Rahman Saragih, ST**, terima kasih sudah mendengar keluh kesahku dan yang selalu memberikan semangat dan cinta dalam menyelesaikan skripsi ini.
15. Kepada sahabat-sahabatku yang aku sayang: **Mita Khairani Putri, Irma Handayani Nasution, Zakia Turahmi, Anggi Hannan** terima kasih telah bersedia menemani yang selalu direpotin selalu ditanya-tanyain dan selalu menemani kemana pun. Terima kasih sudah mau berjuang bersama-sama.
16. Kepada teman-temanku: **Larassati Ayu, Juraini, Elvira Dewinta, dan Dwi May Putri**, terima kasih sudah menjadi saudara sepanjang kuliah.

Akhirnya dengan kerendahan hati, peneliti mengharapkan semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Tiada kata yang lebih baik yang dapat peneliti ucapkan bagi semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, melainkan hanya kepada Allah SWT, peneliti serahkan untuk

membalas semua jasa mereka dan tidak lupa peneliti mohon ampun kepada Allah SWT atas segala perbuatan dan dosa mereka. Amin

Wasalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Medan, Februari 2020
Peneliti,

Fatin Nadia Sinulingga
NPM: 1502040160

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORETIS	6
A. Kerangka Teoretis	6
1. Model Pembelajaran Probing Prompting	6
2. Hakikat Sastra	10
3. Unsur-unsur Intrinsik Drama	13
a. Tema	13
b. Tokoh dan Penokohan	14
c. Alur	16
d. Latar	19
e. Bahasa	20

f. Amanat	22
B. Kerangka Konseptual	23
C. Hipotesis Penelitian	24
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Lokasi Waktu dan Penelitian	26
B. Populasi dan Sampel Penelitian	27
C. Metode Penelitian	28
D. Variabel Penelitian	29
E. Definisi Operasional Variabel.....	29
F. Instrumen Penelitian	30
G. Teknik Analisis Data	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	35
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	35
B. Pemerolehan Data.....	39
C. Persyaratan Pengujian Hipotesis	42
D. Diskusi Hasil Penelitian	45
E. Keterbatasan Penelitian	45
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	46
A. Simpulan.....	46
B. Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA.....	48

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Waktu Kegiatan Penelitian	26
Tabel 3.2. Populasi Penelitian	27
Tabel 3.3. Sampel Penelitian	28
Tabel 3.4. Desain Penilaian One-Group Pretest Posttest Design	28
Tabel 3.5. Aspek, Indikator dan Skor dalam Mengidentifikasi Unsur-Unsur Intrinsik Drama	30
Tabel 3.6. Penilaian Kemampuan Mengidentifikasi Unsur-Unsur Intrinsik Drama	32
Tabel 4.1 Skor Kemampuan Siswa Mengidentifikasi Unsur-Unsur Intrinsik Drama Sebelum Menggunakan Model <i>Probing Prompting</i> Melalui Permainan Tantangan.....	36
Tabel 4.2 Skor Kemampuan Siswa Mengidentifikasi Unsur-Unsur Intrinsik Drama Setelah Menggunakan Model <i>Probing Prompting</i> Melalui Permainan Tantangan.....	38
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi untuk Menghitung Mean dan Standar Deviasi Variabel X1 (pretest).....	40
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi untuk Menghitung Mean dan Standar Deviasi Variabel X2 (posttest).....	41
Tabel 4.5 Perhitungan Statistik	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas XI.....	49
Lampiran 2 : Data Observer.....	55
Lampiran 3 : Lembar Observasi	56
Lampiran 4 : Soal Instrumen Naskah Drama	57
Lampiran 5 : Hasil Tes Sebelum Perlakuan	63
Lampiran 6 : Hasil Tes Sesudah Perlakuan.....	64
Lampiran 7 : Absensi Siswa	65
Lampiran 8 : Data Siswa Kelas XI MIA 2	67
Lampiran 9 : Form K-1	68
Lampiran 10: Form K-2	69
Lampiran 11 : Form K-3	70
Lampiran 12 : Berita Acara Bimbingan Proposal	71
Lampiran 13 : Berita Acara Bimbingan Skripsi	72
Lampiran 14 : Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal	73
Lampiran 15 : Lembar Pengesahan Proposal	74
Lampiran 16: Lembar Pengesahan Skripsi	75
Lampiran 17 : Permohonan Ujian Skripsi	76
Lampiran 18 : Surat Pernyataan	77
Lampiran 19 : Surat Permohonan	78
Lampiran 20 : Berita Acara Seminar Proposal Pembimbing	79
Lampiran 21: Berita Acara Seminar Proposal Penguji.....	80
Lampiran 22: Surat Keterangan	81
Lampiran 23: Surat Pernyataan Plagiat	82
Lampiran 24: Surat Permohonan Perubahan Judul	83

Lampiran 25: Surat Riset	84
Lampiran 26: Surat Balasan Riset	85
Lampiran 27: Daftar Riwayat Hidup	86
Lampiran 28: Tabel Uji T	87
Lampiran 29: Gambar Kegiatan Siswa	88

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran sastra sebagai bagian dari pembelajaran bahasa Indonesia berupaya untuk mengenalkan karya sastra sebagai bagian dari kekayaan budaya bangsa kepada siswa. Pembelajaran sastra juga bertujuan memperhalus budi pekerti dan menumbuh-kembangkan kepekaan terhadap masalah-masalah manusia serta pengenalan terhadap tata nilai, baik sebagai individu maupun dalam konteks sosial. Pembelajaran sastra terdiri atas pembelajaran puisi, prosa dan drama yang mencakup pembelajaran apresiasi, untuk kerja seni sastra dan penulisan kreatif sastra menurut Yuni dan Siswiyanti, (2016:2) salah satu bentuk sastra tersebut yang diajarkan disekolah adalah sastra drama.

Drama adalah bentuk karya sastra yang bertujuan menggambarkan kehidupan dengan mengungkapkan cerita melalui dialog para tokohnya Sumardjo, (2018:31). Sebuah karya sastra disusun oleh dua unsur pembangun, yaitu unsur *intrinsik* dan unsur *ekstrinsik*. Unsur *intrinsik* ialah unsur yang berasal dari dalam sebuah karya sastra, sedangkan unsur *ekstrinsik* merupakan unsur yang berasal dari luar karya sastra. Unsur intrinsik ini meliputi tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, gaya bahasa, dan amanat. Dalam penelitian ini unsur karya sastra yang akan diteliti adalah unsur *intrinsik* dari naskah drama.

Pengajaran drama siswa diharapkan dapat mengidentifikasi unsur-unsur *intrinsik* drama. Selama ini kemampuan memahami karya sastra yang dilakukan siswa pada umumnya hanya berfungsi sebagai hiburan saja. Siswa belum

memikirkan cara untuk dapat mengerti dan memahami nilai yang terkandung dalam sebuah karya sastra yang dibaca. Dengan kata lain, manfaat dan kenikmatan karya sastra yang dihadapi menjadi berkurang, malah sering siswa tidak mendapatkan apa-apa dari karya sastra yang sudah dibaca maupun yang didengar.

Pentingnya kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur *intrinsik* drama terdapat didalamnya pesan dan nilai moral yang disampaikan pengarangnya, dengan ini tujuan mengidentifikasi teks drama untuk mengetahui bagaimana jalan cerita dan nilai yang terkandung dalam drama tersebut.

Permasalahan yang sering terjadi bahwa kemampuan siswa dalam mengidentifikasi unsur-unsur *intrinsik* teks drama masih kurang. Hal ini disebabkan oleh kurangnya minat siswa dalam belajar sastra. Kesulitan ini membuat siswa merasa terbebani, mengeluh dan sulit memahami isi dalam menganalisis unsur-unsur drama. Kesulitan tersebut kemungkinan disebabkan oleh kurangnya pengetahuan siswa pada unsur-unsur dalam drama ataupun pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat.

Penggunaan model pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur *intrinsik* teks drama yang tidak tepat dapat menjadikan siswa kurang bersemangat selama proses pembelajaran, dan merasa sulit menemukan ide. Apalagi jika hal tersebut didukung dengan kurangnya pengetahuan siswa akan kaidah mengidentifikasi teks drama yang benar, pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur *intrinsik* teks drama dapat dianggap sesuatu yang tidak menarik. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti menggunakan model pembelajaran probing prompting dalam mengidentifikasi unsur-unsur teks drama.

Probing Prompting adalah pembelajaran dengan cara guru menyajikan serangkaian pertanyaan yang sifatnya menuntun dan menggali sehingga terjadi proses berpikir yang mengaitkan pengetahuan dan pengalaman siswa dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari. Dengan model pembelajaran ini, proses tanya jawab dilakukan dengan menunjuk siswa secara acak sehingga setiap siswa mau tidak mau harus berpartisipasi aktif, siswa tidak bisa menghindar dari proses pembelajaran, setiap saat ia bisa dilibatkan dalam proses tanya-jawab Shoimin, (2018:126).

Disini peneliti menerapkan model *Probing Prompting* tersebut dengan bantuan permainan tantangan dalam proses tanya-jawab. Di dalam permainan tantangan tersebutlah siswa adu cepat dalam tanya-jawab pertanyaan mengenai unsur-unsur *intrinsik* teks drama yang akan diberikan guru. Permainan tantangan yang mengasah pola berpikir siswa secara cepat dan aktif dapat membangun pemahaman siswa terhadap unsur-unsur *intrinsik* teks drama.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Minat siswa dalam mengidentifikasi drama masih rendah
2. Penerapan media pembelajaran yang kurang tepat membuat siswa bosan dan tidak memahami unsur-unsur *intrinsik* dalam drama.
3. Model pembelajaran *Probing Prompting*
4. Minat siswa mempelajari sastra khususnya mengidentifikasi unsur-unsur *intrinsik* drama rendah

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, batasan masalah dalam penelitian ini adalah Pengaruh Model *Probing Prompting* melalui Permainan Tantangan terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Unsur-unsur Intrinsik Drama oleh Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pelajaran 2019-2020

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik oleh siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pelajaran 2019-2020 sebelum menggunakan model *Probing Prompting*?
2. Bagaimanakah kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik oleh siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pelajaran 2019-2020 sesudah menggunakan model *Probing Prompting*?
3. Apakah ada pengaruh model *Probing Prompting* terhadap kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik oleh siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pelajaran 2019-2020?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian yang ingin dicapai peneliti adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kemampuan siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pelajaran 2019-2020 dalam mengidentifikasi unsur-unsur

intrinsik drama sebelum menggunakan model pembelajaran *Probing Promting* melalui permainan tantangan.

2. Untuk mengetahui kemampuan siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pelajaran 2019-2020 dalam mengidentifikasi unsur-unsur *intrinsik* drama sesudah menggunakan model pembelajaran *Probing Promting* melalui permainan tantangan.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Probing Promting* melalui permainan tantangan terhadap kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur *intrinsik* drama siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pelajaran 2019-2020.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi siswa

Menambah wawasan dan kemampuan berpikir siswa mengenai unsur-unsur *intrinsik* dalam drama dan mengidentifikasinya.

2. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menyusun strategi dalam upaya pengembangan pembelajaran sastra dalam materi mengidentifikasi unsur-unsur *intrinsik* teks drama.

3. Bagi pembaca

Memberikan pengalaman dan pengetahuan pembaca untuk memperluas dan menambah wawasan dalam berpikir, dan sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian serupa.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

Kerangka teoritis berisikan pengetahuan yang diperoleh dari tulisan-tulisan dan dokumen yang ada hubungannya dengan pengalaman dan merupakan landasan dan pemikiran. Landasan teoritis sangat diperlukan dalam suatu penelitian. Landasan tersebut terutama berkenan dengan konsep dasar yang dibahas.

Sugiyono (2018 : 79) mengemukakan, “Kerangka teori yang merupakan wadah menerangkan variabel atau pokok permasalahan yang terkandung dalam penelitian”. Semua pembahasan dalam terhadap permasalahan haruslah didukung dengan teori-teori yang kuat, setidaknya dengan adanya pendapat-pendapat ahli yang dapat mendukung penelitian ini. Penulisan kerangka teoritis dimasukkan untuk memberi gambaran dari batasan mengenai teori yang dipakai sebagai landasan dalam penulisan.

1. Model Pembelajaran *Probing Prompting*

Model pembelajaran adalah suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa Amri, (2016:4).

Istilah model pembelajaran berbeda dengan strategi pembelajaran, metode pembelajaran dan pendekatan pembelajaran. Ismail dalam Amri, (2016:4) menyatakan istilah model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yaitu :

- 1) Rasional teoritik yang logis disusun oleh perancangnya
- 2) Tujuan pembelajaran yang akan dicapai
- 3) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan secara berhasil
- 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai

Sistem pendidikan di Indonesia harus difokuskan pada keberhasilan peserta didik, model pembelajaran yang dilakukan hendaknya mampu mengembangkan potensi kecerdasan serta bakat yang dimilikinya. Berhasil atau tidaknya pendidikan tergantung apa yang diberikan dan diajarkan oleh guru. Untuk mencapai itu semua, diperlukan paradigma baru oleh seorang guru dalam proses pembelajaran dari yang semula pembelajaran berpusat pada guru menuju pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa. Perubahan tersebut dimulai dari segi kurikulum, model pembelajaran ataupun cara mengajar.

Proses belajar siswa sangat dipengaruhi oleh emosi, apabila siswa merasa terpaksa dalam mengikuti suatu pelajaran mereka akan kesulitan untuk menerima pelajaran atau materi-materi yang diberikan oleh guru. Maka dari itu, guru harus menciptakan suasana yang kondusif dan membuat pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan. Agar pembelajaran menyenangkan perlu model pembelajaran yang inovatif.

Model pembelajaran inovatif siswa dilibatkan secara aktif, pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru tetapi pada siswa. Metode yang digunakan bukan lagi monoton seperti metode ceramah, melainkan metode yang memenuhi kebutuhan siswa secara keseluruhan.

Belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku berdasarkan pengalaman tertentu. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang memiliki peran sangat dominan untuk mewujudkan kualitas pendidikan. Peran guru dan murid sangat berpengaruh dalam pembelajaran itu sendiri. Guru yang memiliki kemauan dalam menggali metode pembelajaran akan menciptakan model-model pembelajaran baru sehingga murid tidak mengalami kebosanan sehingga menuju pembelajaran yang menyenangkan, variasi dan bermakna Shoimin, (2018:20).

Banyak model pembelajaran telah dikembangkan oleh guru yang pada dasarnya untuk memberikan kemudahan bagi siswa memahami dan menguasai suatu pengetahuan atau pembelajaran tertentu. Pengembangan model pembelajaran tergantung dari materi yang akan diberikan kepada siswa sehingga tidak ada model pembelajaran tertentu yang diyakini sebagai model pembelajaran yang paling baik. Semua tergantung situasi dan kondisinya.

Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Istilah model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus diantaranya: 1) rasional, teoretik dan logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya, 2) landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar atau tujuan pembelajaran yang akan dicapai, 3) tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat terlaksana dengan berhasil, 4) lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai Kardi dan Nur dalam Shoimin, (2018:24).

Probing Prompting adalah pembelajaran dengan cara guru menyajikan serangkaian pertanyaan yang sifatnya menuntun dan menggali sehingga

terjadi proses berpikir yang mengaitkan pengetahuan dan pengalaman siswa dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari. Dengan model pembelajaran ini, proses tanya jawab dilakukan dengan menunjuk siswa secara acak sehingga setiap siswa mau tidak mau harus berpartisipasi aktif, siswa tidak bisa menghindar dari proses pembelajaran, setiap saat ia bisa dilibatkan dalam proses tanya jawab Shoimin, (2018:126).

Langkah-langkah model *Probing Prompting* :

1. Guru menghadapkan siswa pada situasi baru, misalnya dengan memperlihatkan gambar, rumus atau situasi lainnya yang mendukung permasalahan
2. Menunggu beberapa menit untuk memberikan kesempatan siswa untuk merumuskan jawaban atau melakukan diskusi kecil
3. Guru mengajukan persoalan kepada siswa yang sesuai dengan materi
4. Menunjuk salah satu siswa untuk menjawab pertanyaan
5. Jika jawaban tepat guru meminta tanggapan kepada siswa lain mengenai jawaban tersebut untuk meyakinkan siswa tersebut terlibat dalam kegiatan yang sedang berlangsung
6. Lalu pertanyaan diajukan kepada siswa lain agar seluruh siswa terlibat dalam kegiatan *probing prompting*.

Tahapan model *Probing Prompting* Rosnawati dalam Shoimin, (2018:128) sebagai berikut :

1. Kegiatan awal : Guru menggali pengetahuan yang dimiliki siswa
2. Kegiatan inti : Pengembangan atau penerapan materi
3. Kegiatan akhir: Teknik *probing* digunakan untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam belajarnya setelah siswa melakukan kegiatan inti yang sesuai dengan indikator.

Kelebihan model pembelajaran *Probing Prompting* :

1. Mendorong siswa aktif berpikir
2. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang tidak jelas
3. Pertanyaan dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa
4. Mengembangkan keberanian dan keterampilan siswa dalam menjawab dan mengemukakan pendapat

Kekurangan model pembelajaran *Probing Prompting* :

1. Dalam jumlah siswa yang banyak tidak mungkin cukup waktu untuk memberikan pertanyaan kepada setiap siswa
2. Tidak mudah membuat pertanyaan yang sesuai pemahaman siswa
3. Waktu sering banyak terbuang apabila siswa tidak dapat menjawab pertanyaan.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menggunakan model pembelajaran *Probing Prompting* yaitu pembelajaran dengan cara menyajikan pertanyaan dalam penelitiannya mengenai drama yang berpusat pada unsur-unsur *intrinsik* dalam drama, dengan model pembelajaran *Probing Prompting* ini proses tanya jawab dilakukan dengan menunjuk siswa secara acak sehingga setiap siswa harus berpartisipasi aktif. Di dalam proses tanya jawab itulah nantinya apakah penelitian menggunakan model *Probing Prompting* ini akan berfungsi pada materi mengidentifikasi unsur-unsur *intrinsik* dalam drama.

2. Hakikat Sastra

Sastra adalah keindahan, ungkapan spontan dari perasaan yang mendalam, ekspresi pikiran dalam bahasa, sedang yang dimaksud dengan “pikiran” di sini adalah pandangan, ide-ide, perasaan, pemikiran, dan semua

kegiatan mental manusia Sumardjo, (2018:2). Sastra terdiri atas puisi, prosa dan drama yang mencakup pembelajaran apresiasi, seni sastra dan penulisan kreatif sastra menurut Yuni dan Siswiyanti, (2016:2) salah satu bentuk sastra tersebut yang diajarkan disekolah adalah sastra drama.

Drama adalah karya yang memiliki dua dimensi karakteristik, yaitu dimensi sastra dan dimensi seni pertunjukan. Karya sastra yang awalnya berupa sebuah naskah kemudian dapat dipentaskan di atas panggung. Drama dikatakan dimensi sastra karena sebuah drama menunjukkan konflik yang sangat menarik sehingga pembaca dapat menghayati dan memahami setiap peristiwa atau kejadian antar tokoh. Drama dikatakan dimensi seni pertunjukan karena sebuah drama atau naskah drama tidak hanya dapat dibaca oleh pembaca, tetapi dapat dilakukan sebuah pertunjukan yaitu seni pentas di atas panggung Hasanuddin, (2019:2).

Drama adalah bentuk karya sastra yang bertujuan menggambarkan kehidupan dengan mengungkapkan cerita melalui dialog para tokohnya Sumardjo, (2018:31). Sebuah karya sastra disusun oleh dua unsur pembangun, yaitu unsur *intrinsik* dan unsur ekstrinsik. Unsur *intrinsik* ialah unsur yang berasal dari dalam sebuah karya sastra, sedangkan unsur ekstrinsik merupakan unsur yang berasal dari luar karya sastra. Unsur intinsik ini meliputi tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, gaya bahasa, dan amanat. Dalam penelitian ini unsur karya sastra yang akan diteliti adalah unsur *intrinsik* dari naskah drama.

Unsur *intrinsik* merupakan unsur pembangun yang terkandung di dalam suatu karya sastra itu sendiri. Unsur ini merupakan struktur yang menjadi pondasi awal sebuah karya sastra. Pada umumnya unsur *intrinsik* terdiri dari

tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, bahasa, dan amanat. Pada penelitian ini unsur *intrinsik* yang akan ditelaah ialah unsur *intrinsik* yang terdapat pada drama. Jika dibandingkan dengan fiksi, maka unsur *intrinsik* drama dapat dikatakan kurang sempurna. Di dalam drama tidak ditemukan adanya unsur pencerita, sebagaimana terdapat di dalam fiksi Hasanuddin, (2019:92).

Terlepas dari apakah sebuah karya drama itu nantinya dipentaskan atau hanya sekedar dibaca saja, pada intinya apa yang disebut dengan drama ialah bahwa drama merupakan suatu *genre* sastra yang ditulis dalam bentuk dialog dengan tujuan untuk dipentaskan sebagai suatu seni pertunjukan Hasanuddin, (2019:8). Menurut Ferdinan Brunetiere dan Balthazar Verhagen, drama adalah kesenian yang melukiskan sifat dan sikap manusia dan harus melahirkan kehendak manusia dengan *action* dan perilaku. Adapun drama menurut Moulton adalah hidup yang dilukiskan dengan gerak, drama adalah menyaksikan kehidupan manusia yang diekspresikan secara langsung Hasanuddin, (2019:2). Istilah drama lebih memfokuskan pada drama sebagai *genre* sastra (permasalahan naskah, teks, unsur cerita). Sebagai sebuah *genre* sastra, drama dibangun dan dibentuk oleh unsur-unsur sebagaimana terlihat dalam *genre* sastra lainnya.

Secara umum, sebagaimana fiksi terdapat unsur yang membangun dari dalam karya itu sendiri (*intrinsik*) dan unsur yang mempengaruhi penciptaan karya yang tentunya berasal dari luar karya (*ekstrinsik*). Dengan demikian, kapasitas drama sebagai karya sastra haruslah dipahami bahwa drama tidak hadir begitu saja. Sebagai karya kreatif kemunculannya disebabkan oleh banyak hal. Kreativitas pengarang dan unsur realitas objektif (kenyataan semesta)

sebagai unsur ekstrinsik selalu mempengaruhi penciptaan drama. Adapun dari dalam karya itu sendiri cerita dibentuk oleh unsur-unsur penokohan, alur, latar, konflik-konflik, tema dan amanat, serta aspek gaya bahasa Hasanuddin, (2019:9).

3. Unsur-unsur *Intrinsik* Drama

Agar kita dapat memahami sebuah drama, maka perlu mengenal dan memperhatikan unsur-unsur pembangun drama. Unsur-unsur tersebut adalah :

a. Tema

Tema dapat didefinisikan sebagai ide/gagasan pokok cerita yang dipilih pengarang untuk mengembangkan cerita. Tema berisi pesan moral atau nilai kehidupan. Tema berhubungan dengan *premise* atau rumusan intisari cerita yang digunakan sebagai dasar pengembangan struktur cerita naskah drama. Apabila diibaratkan dengan bangunan, tema merupakan fondasi dasar yang menyangga agar bangunan cerita berdiri tegak dan kokoh. Oleh karena itu, tema harus memiliki tujuan dan pesan yang jelas. Tema merupakan cerminan permasalahan-permasalahan yang dialami oleh individu dan lingkungannya. Permasalahan tersebut meliputi permasalahan moral, politik, sosial, dan lingkungan Yuni dan Siswiyanti, (2016:93)

Tema adalah inti permasalahan yang hendak dikemukakan pengarang pada karyanya Hasanuddin, (2019:123). Tema dapat dirumuskan dari berbagai peristiwa, penokohan dan latar. Tema adalah inti permasalahan yang hendak dikemukakan pengarang dalam karyanya. Oleh sebab itu tema merupakan hasil simpulan dari berbagai peristiwa yang terkait dengan penokohan dan latar. Dalam sebuah drama terdapat banyak peristiwa yang

masing-masingnya mengembangkan permasalahan, tetapi hanya ada sebuah tema sebagai intisari dari permasalahan-permasalahan tersebut. Permasalahan ini dapat juga muncul melalui perilaku para tokoh ceritanya yang terkait dengan latar.

b. Tokoh dan Penokohan

Sifat dan kedudukan tokoh cerita dalam suatu karya sastra drama beraneka ragam. Ada yang bersifat penting dan digolongkan kepada tokoh penting (*major*) dan ada pula yang tidak terlalu penting dan digolongkan kepada tokoh pembantu (*minor*). Ada yang berkedudukan sebagai protagonis, yaitu tokoh yang berperan sebagai penggerak cerita, dan tokoh antagonis, yaitu tokoh yang berperan sebagai penghalang dan masalah bagi protagonis.

Watak para tokoh itu bukan saja merupakan pendorong untuk terjadinya peristiwa, akan tetapi juga merupakan unsur yang menyebabkan gawatnya masalah-masalah yang timbul dalam peristiwa-peristiwa tersebut. Watak seorang tokoh biasanya menjadi penggerak cerita. Tokoh cerita memiliki fungsi yang juga penting dalam hubungan dengan pengungkapan buah pikiran pengarang. Tingkah laku dan perwatakan tokoh pasti akan membangkitkan perhatian dan menggiring pembaca atau penonton yang peka untuk memahami, menghayati dan menyimpulkan buah pikiran sang pengarang Sumardjo, (2018:145).

Tokoh-tokoh itu dapat memiliki berbagai watak sesuai dengan kemungkinan watak yang ada pada manusia, seperti jahat, baik, sabar, periang, pemurung, berani, pengecut, licik, jujur, dan campuran dari

beberapa di antara watak-watak tersebut. Dalam hal penokohan, di dalamnya termasuk hal-hal yang berkaitan dengan penamaan, pemeranan, keadaan fisik tokoh (aspek fisiologis), keadaan kejiwaan tokoh (aspek psikologis) keadaan sosial tokoh (aspek sosiologi), serta karakter tokoh. Hal-hal yang termasuk di dalam permasalahan penokohan ini saling berhubungan dalam upaya membangun permasalahan-permasalahan atau konflik-konflik kemanusiaan yang merupakan persyaratan utama drama Hasanuddin, (2019:93).

Tokoh-tokoh yang dihadirkan pengarang untuk dapat membangun persoalan dan menciptakan konflik-konflik, biasanya melalui peran-peran tertentu yang harus mereka lakukan. Jarang tokoh memiliki peran tunggal, biasanya tergantung dengan interaksi sosial yang dilakukannya. Setiap permasalahan atau konflik dapat saja muncul atau dibentuk oleh beberapa peran dari beberapa tokoh. Setiap peran membawa isi permasalahan dan konflik drama. Oleh sebab itu, perubahan peran akan menyebabkan perubahan tingkah laku, ucapan, tindakan, pikiran dan perasaan tokoh dalam perannya itu. Tingkah laku dan ucapan tokoh membentuk satuan karakter yang bersumber dari gejala psikis tokoh tersebut Hasanuddin, (2019:98).

Permasalahan dan konflik kemanusiaan di dalam drama tidak akan muncul melalui tokoh, tetapi dari pertemuan dua peran yang berpasangan atau yang berlawanan. Jadi pada prinsipnya seorang tokoh akan memunculkan beberapa permasalahan sesuai dengan peran yang “dibebankan” pengarang kepadanya. Dengan menghadirkan tindakan-tindakan dan perilaku yang berulang dan di “pola” dengan cara tertentu,

pengarang dapat memberikan sinyal tokoh, peran dan karakter seperti apa yang sedang ia tampilkan kepada pembacanya Hasanuddin, (2019:103).

c. Alur

Hubungan antara satu peristiwa atau sekelompok peristiwa yang lain disebut alur atau plot. Alur sebagai rangkaian peristiwa-peristiwa atau sekelompok yang saling berhubungan secara kausalitas akan menunjukkan kaitan sebab akibat. Jika hubungan kausalitas peristiwa terputus dengan peristiwa lain maka dapat dikatakan bahwa alur tersebut kurang baik. Alur yang baik adalah alur yang memiliki kausalitas sesama peristiwa yang ada di dalam sebuah teks drama Hasanuddin, (2019:109).

Plot atau alur cerita adalah rangkaian peristiwa yang satu sama lain dihubungkan dengan hukum sebab-akibat. Artinya, peristiwa pertama menyebabkan terjadinya peristiwa kedua, peristiwa kedua menyebabkan terjadinya peristiwa ketiga, dan demikian selanjutnya, sehingga pada dasarnya peristiwa terakhir ditentukan terjadinya oleh peristiwa pertama Sumardjo, (2018:139).

Cara sederhana untuk menjelaskan pengertian plot adalah dengan mengambil dua contoh berikiut: (1) *kakeknya meninggal dan keesokan harinya neneknya meninggal pula*, dan (2) *kakeknya meninggal dan keesokan harinya, karena sedih, neneknya meninggal pula*. Contoh ke-1 bukan plot, contoh ke-2 adalah plot, karena peristiwa pertama (*kakeknya meninggal*) menyebabkan peristiwa kedua (*neneknya meninggal*) yang disebabkan karena sedih kehilangan kakek.

Untuk lebih dapat mengungkapkan buah pikiran dan lebih melibatkan pikiran dan perasaan pembaca atau penonton di dalam ceritanya, pengarang juga mempergunakan struktur dramatik Aristoteles dalam Sumardjo, (2018:142). Struktur dramatik Aristoteles terdiri dari bagian-bagian alur dalam drama yang satu sama lain saling berhubungan.

Adapun bagian-bagian itu adalah :

1) Eksposisi

Eksposisi berfungsi sebagai pembuka yang memberikan penjelasan atau keterangan mengenai berbagai hal yang diperlukan untuk dapat memahami peristiwa-peristiwa dalam drama, keterangan itu berupa tokoh-tokoh cerita, masalah yang timbul, tempat dan waktu ketika cerita itu terjadi.

2) Komplikasi

Komplikasi bertugas mengembangkan konflik. Di dalam bagian ini, salah seorang tokoh cerita mulai mengambil tindakan untuk mencapai tujuan tertentu, akan tetapi hasil dari tindakan itu tidak berhasil dengan demikian timbullah kegawatan. Dalam komplikasi inilah kita dapat mempelajari serta meneliti tipe manusia yang bagaimanakah sebenarnya tokoh cerita tersebut. Pengarang dapat menggunakan teknik sorot balik atau *flash back* untuk menjelaskan situasi, serta untuk melengkapi dan mempersiapkan motivasi yang sesuai dengan gerakan-gerakannya.

3) Klimaks

Dalam bagian ini pihak-pihak yang berlawanan atau bertentangan, berhadapan untuk melakukan perhitungan terakhir yang menentukan nasib para tokoh cerita. Klimaks merupakan butir yang dapat menunjukkan arah mana yang dituju oleh alur.

4) Resolusi

Resolusi harus berlangsung secara logis dan mempunyai hubungan yang wajar dengan apa-apa yang mendahuluinya, dalam bagian ini semua masalah yang ditimbulkan oleh tindakan tokoh atau tokoh-tokoh cerita terpecahkan.

5) Konklusi

Dalam bagian ini nasib tokoh-tokoh cerita sudah pasti bernasib bahagia atau tidak.

Plot atau alur cerita, selain fungsi utamanya untuk mengungkapkan buah pikiran pengarang dan menarik serta memelihara perhatian pembaca atau penonton, juga mengungkapkan dan mengembangkan watak tokoh-tokoh cerita Sumardjo, (2018:144).

Betapapun bagusnya buah pikiran yang hendak disampaikan pengarang, kalau pembaca atau penonton tidak tertarik kepada karya yang diciptanya, maka buah pikiran itu tidak akan dapat diterima. Tugas menarik pembaca atau penonton itu diemban plot dengan mempergunakan unsur-unsurnya Sumardjo, (2018:141).

Unsur-unsur yang digunakan plot untuk menarik perhatian pembaca dan penonton, yaitu ketegangan (*suspense*), kejutan (*surprise*) dan ironi dramatik (*dramatic irony*).

1. Ketegangan

Ketegangan adalah unsur alur yang pertama. Alur yang baik akan menimbulkan ketegangan pada diri pembaca atau penonton melalui kemampuannya untuk menumbuhkan dan memelihara rasa ingin tahu dan perasaan penonton dari awal sampai akhir. Artinya pembaca dan penonton

selalu bertanya-tanya dan menduga-duga mengenai apa yang akan terjadi sebagai akibat peristiwa yang telah terjadi Sumardjo, (2018:141).

2. Kejutan

Telah dikemukakan bahwa dalam membaca atau menonton cerita yang baik, pembaca atau penonton akan selalu menduga-duga mengenai apa yang akan terjadi kemudian. Pengarang yang baik akan menyusun ceritanya demikian rupa hingga dugaan-dugaan pembaca atau penontonnya selalu keliru dan peristiwa membelok kearah lain yang tidak disangka-sangka dan bahkan mengejutkan. Walaupun begitu, pengarang yang baik akan tetap memelihara hukum sebab-akibat sebagai tulang punggung alur ceritanya, hingga bagaimana mengagetkannya suatu peristiwa itu akan tetap masuk akal dan dapat diterima Sumardjo, (2018:141).

3. Ironi dramatik

Ironi dramatik merupakan unsur alur yang ketiga, ironi dramatik dapat berbentuk pertanyaan atau perbuatan tokoh cerita yang seakan-akan meramalkan apa yang akan terjadi kemudian. Ironi dramatik diciptakan agar tidak mengganggu ketegangan dan hilangnya unsur kejutan Sumardjo, (2018:142).

d. Latar

Latar adalah keterangan mengenai tempat, waktu dan suasana saat berlangsungnya suatu peristiwa dalam drama Yuni dan Siswiyanti, (2016:85). Berikut jenis-jenis latar dan pengertiannya.

1. Latar tempat, yaitu penggambaran tempat kejadian di dalam naskah drama, seperti di medan perang, di meja makan dan di ruang tamu.

2. Latar waktu, yaitu penggambaran keterangan waktu kejadian di dalam naskah drama (kapan peristiwa dalam cerita terjadi). Misalnya, waktu berdasarkan perubahan suasana: Malam hari, siang hari, pagi hari, musim hujan, dan musim kemarau.
3. Latar suasana, yaitu penggambaran suasana yang dibangun dalam cerita. Suasana berhubungan dengan kondisi psikologis tokoh, ditandai dengan lahirnya suasana yang dapat mengikat perasaan tokoh dan pembaca sehingga mampu ikut merasakan suasana yang dibangun dalam cerita.

Latar merupakan identitas permasalahan drama sebagai karya fiksionalitas yang secara samar diperlihatkan penokohan dan alur. Jika permasalahan drama sudah diketahui melalui alur atau penokohan, maka latar dan ruang memperjelas suasana, tempat, serta waktu peristiwa itu berlaku. Latar dan ruang dalam drama memperjelas pembaca untuk mengidentifikasi permasalahan drama.

e. Bahasa

Setiap penulis drama mempunyai gaya sendiri dalam mengolah kosakata sebagai sarana untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya. Selain berkaitan dengan pemilihan kosakata, bahasa juga berkaitan dengan pemilihan gaya bahasa. Bahasa yang dipilih pengarang untuk kemudian dipakai dalam naskah drama tulisannya pada umumnya adalah bahasa yang mudah dimengerti, yakni ragam bahasa yang dipakai dalam kehidupan

sehari-hari. Bahasa yang berkaitan dengan situasi lingkungan, sosial budaya dan pendidikan.

Bahasa yang dipakai dipilih sedemikian rupa dengan tujuan untuk menghidupkan cerita drama, dan menghidupkan dialog-dialog yang terjadi di antara para tokoh ceritanya. Bahasa erat kaitannya dengan tokoh cerita, disamping oleh perbuatannya, watak tokoh cerita dilukiskan melalui apa yang dikatakannya atau apa yang dikatakan tokoh lain mengenai dia. Jahat-baik, kasar-lembutnya seorang tokoh cerita banyak sekali diungkapkan oleh bahasa yang mereka gunakan. Demikian pula dengan latar belakang sosialnya, seperti pekerjaannya, pangkatnya, dari lingkungan apa dia datang, dan sebagainya. Terkadang tokoh cerita menyinggung secara langsung masalah, gagasan dan pesan yang ingin diungkapkan pengarang.

Bahasa juga menjelaskan latar belakang dan suasana cerita. Melalui bahasa yang diucapkan oleh para tokoh cerita atau petunjuk pengarang. Kita mengetahui tentang tempat, waktu, zaman dan keadaan dimana cerita terjadi. Demikian pula, bahasa berperan menciptakan suasana terpenting dalam cerita. Cerita dapat bersuasana murung, riang, bersemangat, dan sebagainya. Suasana itu terjadi berkat kemampuan pengarang dalam memilih kata-kata dan bentuk kalimat Sumardjo, (2018:146).

Bahasa berperan besar dalam mengungkapkan buah pikiran pengarang. Terkadang tokoh cerita menyinggung secara langsung atau tidak langsung masalah, gagasan dan pesan yang ingin diungkapkan pengarang. Walaupun tokoh cerita tidak mengungkapkan buah pikiran secara langsung, namun

pembaca dan penonton akan menyimpulkan buah pikiran itu terutama melalui bahasa disamping perbuatan dari tokoh cerita Sumardjo, (2018:146).

Pemberian ciri khas gaya bahasa seseorang tokoh melalui ucapan-ucapan, dialog, oleh pengarang sangat penting diperhatikan oleh pembaca. Usaha untuk memahami drama satu diantaranya dengan mengamati ciri khas gaya bahasa para tokoh yang “dibentuk” pengarang. Misalnya tokoh yang suka (ditentukan) menggunakan gaya bahasa bertentangan lebih cenderung sebagai tokoh antagonis dan berwatak pembangkang.

Tokoh yang menggunakan gaya bahasa sindiran akan member petunjuk bahwa tokoh tersebut berwatak “penakut” tidak berani berterus terang atau tidak berani tegas dalam menyampaikan pikirannya. Penggunaan sarkasme akan memberikan penekanan yang berbeda dengan tokoh. Demikian juga dengan penggunaan ironi ataupun sinisme. Kesemua itu akan memberikan petunjuk apakah orang tersebut kasar, busuk hati, suka melemparkan kesalahan orang lain, dan lain-lain. Tokoh yang suka menggunakan gaya bahasa penegasan akan memberikan petunjuk pula bahwa setidak-tidaknya tokoh tersebut merupakan tokoh yang berpikiran dan berpandangan serius dan mungkin sekali penuh idealis Hasanuddin, (2019:120).

f. Amanat

Amanat adalah menjelaskan sejauh mana permasalahan dalam drama tersebut berkaitan dengan tata nilai, norma-norma ideal (sesuai) dan praktis (mudah) yang sedang berlangsung dan mungkin akan berlangsung ditengah

masyarakat pembaca. Sejauh mana permasalahan tersebut mempunyai dampak positif bagi pengembang nilai-nilai kemanusiaan dan penikmat drama mengambil manfaat bagi kehidupannya masa kini dan masa-masa mendatang.

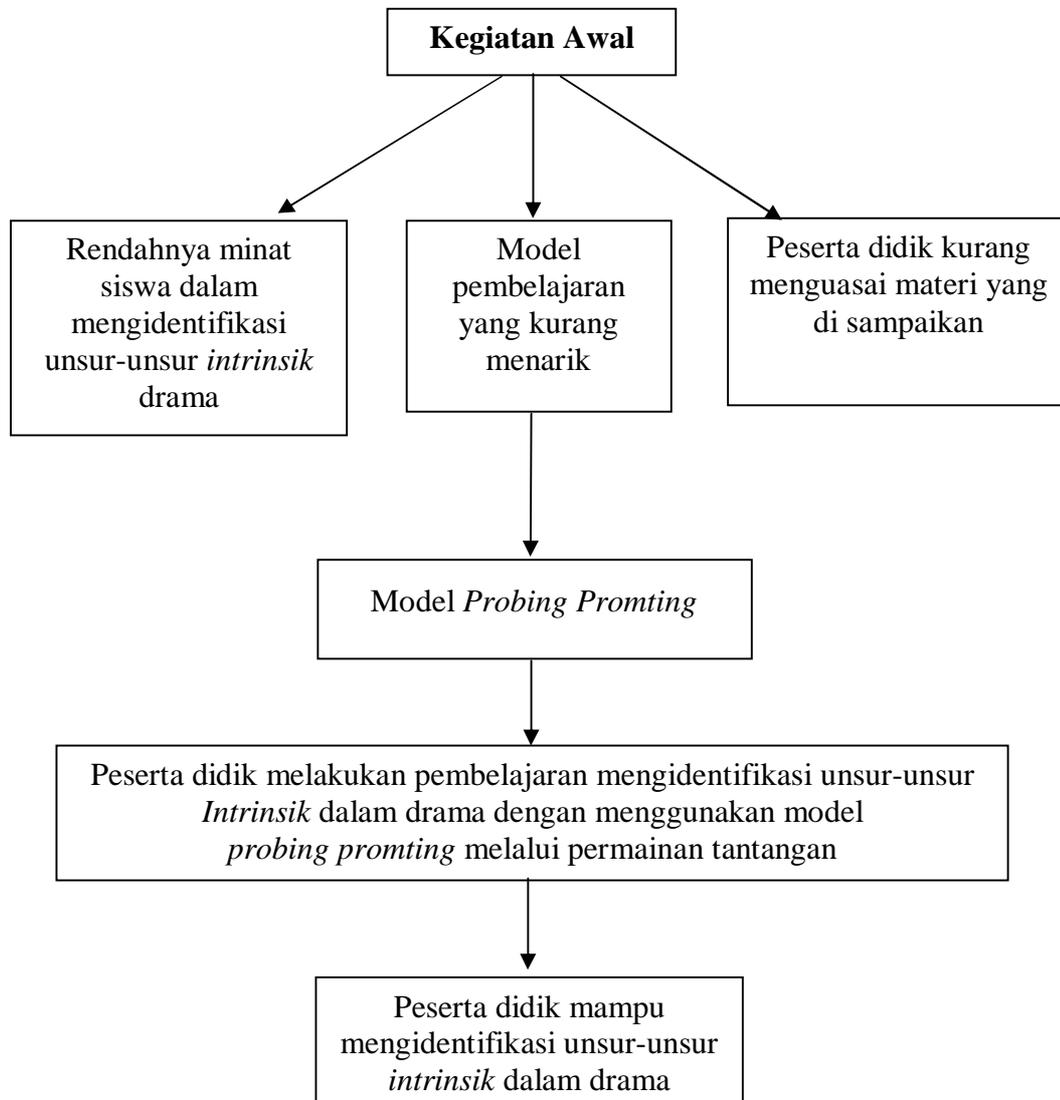
Penceritaan drama dilakukan untuk memperluas wawasan kemanusiaan, memperluas budi pekerti, memperpeka diri terhadap dilemma kehidupan manusia, mengundang pembaca untuk toleren dan bersimpati dengan permasalahan kemanusiaan, mengajak pembaca untuk melakukan tamasya spiritual dan *estetis* sambil melirik permasalahan individu dan lingkungannya, memberikan tanggapan psikis kepada pembaca terhadap persoalan yang selama ini luput dari pengamatannya dengan membimbing imajinasi pembaca Hasanuddin, (2019:124).

B. Kerangka Konseptual

Pada kerangka teoretis telah dijelaskan apa yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini. Pada kerangka konseptual ini penelitian meneliti pengaruh model *Probing Prompting* melalui permainan tantangan terhadap kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur *intrinsik* drama oleh siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Medan.

Gambar 2.1

Kerangka Konseptual



C. Hipotesis Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian, maka hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian Sugiyono (2018 : 96). Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan teori belum berdasarkan fakta yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jawaban

sementara yang ditentukan oleh penulis masih harus dibuktikan atau diuji kebenarannya.

Berdasarkan landasan teoretis dan kerangka konseptual yang telah dikemukakan, maka hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh Model pembelajaran *Probing Prompting* melalui permainan tantangan terhadap kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur *intrinsik* drama oleh siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pelajaran 2019-2020.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Muhammadiyah 1 Medan yang beralamat di Jln. Utama Kecamatan Medan Area, Provinsi Sumatera Utara. Kode pos 20581.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan selama enam bulan yaitu mulai dari bulan Oktober 2019 sampai bulan Maret 2020. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 3.1
Rincian Waktu Penelitian

		Bulan/Minggu																							
		Okt				Nov				Des				Jan				Feb				Mar			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengajuan Judul	■																							
2.	Penulisan Proposal		■	■	■																				
3.	Bimbingan Proposal					■	■	■																	
4.	Seminar Proposal								■																
5.	Perbaikan Proposal									■	■														
6.	Pengumpulan Data										■	■													
7.	Analisis Data Penelitian												■	■											
8.	Penulisan Skripsi													■	■	■	■								
9.	Bimbingan Skripsi																■	■	■						
10.	Ujian Sidang Meja Hijau																						■		

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono, (2018:117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Medan:

Tabel 3.2
Jumlah Siswa/I Kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Medan

No	Kelas	Jumlah
1	XI-MIA 1	27 Orang
2	XI-MIA 2	33 Orang
3	XI-IPS 1	35 Orang
Total		95 Orang

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili) Sugiyono, (2018:118).

Pengambilan sampel tidak dilakukan secara random karena penelitian ini termasuk penelitian yang belum sungguh-sungguh sehingga peneliti bebas menentukan kelas eksperimen tanpa melakukan random dalam pengambilan sampel.

Tabel 3.3
Sampel Penelitian Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Medan

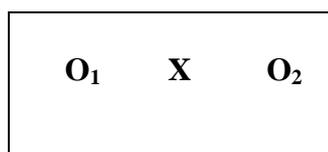
No	Kelas	Jumlah Siswa
1	XI-MIA 2	33 siswa
Jumlah		33 siswa

Berdasarkan data tabel di atas dapat dipahami bahwa Kelas XI MIA 2 kelas Eksperimen/kelas uji coba model *Probing Prompting* dalam mengidentifikasi unsur-unsur *intrinsik* drama.

C. Metode Penelitian

Metode penelitian ini merupakan salah satu cara dalam mengumpulkan data untuk memecahkan masalah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dan bentuk desain yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 3.4
Desain Penelitian



Keterangan :

O₁ = Nilai Pre-test (sebelum menggunakan model *Probing Prompting*)

X = Perlakuan (*treatment*)

O₂ = Nilai Post-test (sesudah menggunakan model *Probing Prompting*)

Desain ini terdapat satu kelompok dimana pada desain ini terdapat pretest sebelum diberi perlakuan dan terdapat posttest setelah diberi

perlakuan Sugiyono, (2018:110). Dengan demikian hasil perlakuan dapat dikatakan lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan dalam memakai model pembelajaran *Probing Prompting*, pengaruh adanya perlakuan (*treatment*) adalah $(O_2 - O_1)$.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya Sugiyono, (2018:61).

Variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu :

- a. Variabel X_1 : Kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur *intrinsik* drama sebelum menggunakan model pembelajaran *Probing Prompting* melalui Permainan Tantangan.
- b. Variabel X_2 : Kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur *intrinsik* drama sesudah menggunakan model pembelajaran *Probing Prompting* melalui Permainan Tantangan.

E. Definisi Operasional Variabel

Defenisi operasional variabel penelitian ini sangat perlu digunakan untuk memperjelas permasalahan yang dibahas serta menghindari terjadinya kesalahpahaman. Model pembelajaran *Probing Prompting* terhadap kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur *intrinsik* dalam drama, disini peneliti mempunyai tujuan agar siswa mampu memahami dan mengerti

unsur-unsur *intrinsik* dalam drama yaitu tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, bahasa, dan amanat.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2018:148). Instrumen penelitian juga alat untuk memperoleh informasi dan sumber data. Instrumen penelitian berupa tes dan non tes yaitu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Alat bantu penelitian yang digunakan ialah berupa teks drama, tes tanya jawab, dan tes tertulis.

Adapun instrumen penilaian tes yang digunakan peneliti untuk mengukur kemampuan siswa mengidentifikasi unsur-unsur *intrinsik* dalam drama sebagai berikut :

Tabel 3.5
Aspek, Indikator dan Skor dalam Mengidentifikasi Unsur-unsur
***Intrinsik* Drama**

No	Aspek	Indikator	Skor
1	Tema	a. Siswa sangat tepat menemukan tema yang terdapat dalam teks drama	4
		b. Siswa tepat menemukan tema yang terdapat dalam teks drama	3
		c. Siswa cukup tepat menemukan tema yang terdapat dalam teks drama	2
		d. Siswa kurang tepat menemukan tema yang terdapat dalam teks drama	1
2	Tokoh dan penokohan	a. Siswa sangat tepat menemukan tokoh dan penokohan yang terdapat dalam teks drama	4

		b. Siswa tepat menemukan tokoh dan penokohan yang terdapat dalam teks drama	3
		c. Siswa cukup tepat menemukan tokoh dan penokohan yang terdapat dalam teks drama	2
		d. Siswa kurang tepat menemukan tokoh dan penokohan yang terdapat dalam teks drama	1
3	Alur	a. Siswa sangat tepat mendata alur yang terdapat dalam teks drama	4
		b. Siswa tepat mendata alur yang terdapat dalam teks drama	3
		c. Siswa cukup tepat mendata alur yang terdapat dalam teks drama	2
		d. Siswa kurang tepat mendata alur yang terdapat dalam teks drama	1
4	Latar	a. Siswa sangat tepat mendata latar yang terdapat dalam teks drama	4
		b. Siswa tepat mendata latar yang terdapat dalam teks drama	3
		c. Siswa cukup tepat mendata latar yang terdapat dalam teks drama	2
		d. Siswa kurang tepat mendata latar yang terdapat dalam teks drama	1
5	Gaya Bahasa	a. Siswa sangat tepat mendata gaya bahasa yang terdapat dalam teks drama	4
		b. Siswa tepat mendata gaya bahasa yang terdapat dalam teks drama	3
		c. Siswa cukup tepat mendata gaya bahasa yang terdapat dalam teks drama	2
		d. Siswa kurang tepat mendata gaya bahasa yang terdapat dalam teks	1

		drama	
6	Amanat	a. Siswa sangat tepat menemukan amanat yang terdapat dalam teks drama	4
		b. Siswa tepat menemukan amanat yang terdapat dalam teks drama	3
		c. Siswa cukup tepat menemukan amanat yang terdapat dalam teks drama	2
		d. Siswa kurang tepat menemukan amanat yang terdapat dalam teks drama	1

$$Skor = \frac{Skor}{Skor\ maksimal} \times 100$$

Untuk mengetahui seberapa besar keefektifan model pembelajaran Probing Prompting terhadap kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur *intrinsik* drama adalah sebagai berikut :

Tabel 3.6
Penilaian Kemampuan Mengidentifikasi Unsur-unsur *Intrinsik* Teks Drama

Kategori	Penilaian
80-100	Baik Sekali
66-79	Baik
56-65	Cukup
46-50	Kurang
0-45	Gagal

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu langkah yang paling menentukan dari suatu penelitian, karena analisa data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian. Setelah data diperoleh, teknik analisis data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Menyusun data pretest dan posttest dalam bentuk tabel
2. Menghitung nilai rata-rata skor dari variabel hasil pretest dan posttest dengan menggunakan rumus :

$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan :

M = Mean atau skor rata-rata

$\sum fx$ = Jumlah perkalian frekuensi dengan variabel x

N = Jumlah sampel (Sudijono, 2014:85)

3. Menghitung standar deviasi hasil pretest dan posttest dengan menggunakan rumus :

$$SD = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N}}$$

Keterangan :

SD : Standar Deviasi

$\sum fx^2$: Jumlah dari hasil perkalian antara frekuensi masing-masing interval dengan kuadrat jumlah frekuensi x^2

N : Jumlah sampel (Sudijono, 2014:157)

4. Mengidentifikasi tingkat kecenderungan data pretest dan posttest

5. Menghitung t-hitung

Untuk menentukan t hitung digunakan rumus berikut :

$$T_{hitung} = \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan :

T_{hitung} : Nilai yang dihitung

\bar{D} : Rata-rata selisih pengukuran 1 dan 2

SD : Standar Deviasi selisih pengukuran 1 dan 2

N : Jumlah sampel

6. Melakukan Pengujian Hipotesis

Untuk menguji hipotesis penelitian ini dilakukan dengan cara membandingkan t_0 dengan t_{tabel} pada derajat kebebasan $N-1$ dan tingkat kepercayaan α 0,05 (5%). Dengan ketentuan tolak H_0 jika $t_0 > t_{tabel}$ dan H_a diterima atau H_0 diterima jika $t_0 < t_{tabel}$ dan H_a ditolak.

Kriteria Pengujian :

Untuk menguji hipotesis ini dilakukan dengan cara membandingkan harga t_{hitung} dan t_{tabel} pada tingkat kepercayaan $\alpha = 5\%$ dengan ketentuan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ H_0 ditolak H_a diterima yaitu ada pengaruh model *Probing Prompting* melalui permainan tantangan terhadap kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik drama tetapi, jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ H_a ditolak H_0 diterima yaitu berarti tidak ada pengaruh model *Probing Prompting* melalui permainan tantangan terhadap kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik drama.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Penelitian

Setelah dilakukan penelitian tentang pengaruh model *probing prompting* melalui permainan tantangan terhadap kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik drama siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Medan tahun pelajaran 2019-2020, diperoleh hasil sebagai berikut :

a. Kemampuan Siswa Mengidentifikasi Unsur-Unsur Intrinsik Drama Sebelum Menggunakan Model *Probing Prompting* Melalui Permainan Tantangan

Berdasarkan hasil kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik drama yang dilakukan terhadap 33 siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Medan tahun pelajaran 2019-2020 sebelum menggunakan model *probing prompting* melalui permainan tantangan diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4.1

Skor Kemampuan Siswa Mengidentifikasi Unsur-Unsur Intrinsik Drama

Sebelum Menggunakan Model *Probing Prompting* Melalui Permainan

Tantangan

NO	Nama	Aspek Penilaian						Skor	Skor Ideal
		Tema	Tokoh dan penokohan	Alur	Latar	Gaya Bahasa	Amanat		
1	Afri Wanda Syahputra	1	3	3	1	4	3	15	62
2	Arif Mustakim	1	1	2	2	1	2	9	37
3	Aslam Mustaqim	1	2	2	2	1	3	11	45
4	Asrifah Nabila	1	3	2	1	1	3	11	45
5	Atika Eriani	1	1	2	2	1	3	10	41
6	Azaria Fatia	1	3	3	1	2	2	12	50
7	Chairunnisa	2	3	3	2	2	3	15	62
8	Dalili Uzma Aqilah	1	4	3	3	4	3	18	75
9	Dede Endrico	1	3	3	3	2	3	15	62
10	Dhifan Anugrah Azka	1	1	1	1	2	3	9	37
11	Dinda Fachrani Akri	1	2	3	1	1	2	10	41
12	Dwi Anjani	1	2	2	3	2	1	11	45
13	Fadillah Zumarnis Simanjuntak	1	2	3	1	2	2	11	45
14	Fahroji Nasution	4	2	1	1	3	2	13	54
15	Ilham Jaya Kusuma Siregar	1	3	3	1	2	3	13	54
16	M. Farhan Al-Hakim	4	1	1	1	2	2	11	45
17	M. Qodri Insaani	1	4	3	2	1	4	15	62
18	Maisyarah Trihandayani	1	3	4	1	2	4	15	58
19	Muhammad Agung Winata	1	2	2	2	1	3	11	45

20	Muhammad Febriyansyah	1	3	3	2	1	3	13	54
21	Muhammad Ridho Rangkuti	1	1	1	1	1	1	6	25
22	Muhardiansyah	4	2	1	1	3	3	14	58
23	Nanda Aprilia	1	1	3	2	3	2	12	50
24	Nova Handayani	1	2	3	2	1	1	10	41
25	Puja Putri Jelita	1	2	3	1	1	3	11	45
26	Rahmayanti	1	1	2	2	1	2	9	37
27	Riska Azzahra	1	4	3	3	2	1	14	58
28	Silvia Febriyanti Winata	1	3	3	2	2	2	13	54
29	Tania Diati Putri	1	4	3	3	1	1	13	54
30	Wulandari	1	1	3	3	1	1	10	41
31	Zidanul Akbar	1	1	3	2	1	2	10	41
32	Cindy Satika Lesmana	1	2	3	3	1	2	12	50
33	Fhadilla Ramadhani	1	3	1	2	2	1	10	41
Jumlah								1614	
Rata-Rata								48,90	

Berdasarkan tabel di atas, skor tertinggi kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik drama siswa sebelum menggunakan model *probing prompting* melalui permainan tantangan adalah 75 dan nilai terendah adalah 25.

b. Kemampuan Siswa Mengidentifikasi Unsur-Unsur Intrinsik Drama Sesudah Menggunakan Model *Probing Prompting* Melalui Permainan Tantangan

Berdasarkan hasil kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik drama yang dilakukan terhadap 33 siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Medan tahun pelajaran 2019-2020 setelah menggunakan model *probing prompting* melalui permainan tantangan diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4.2

Skor Kemampuan siswa Mengidentifikasi Unsur-Unsur Intrinsik Drama

Sesudah Menggunakan Model *Probing Prompting* Melalui Permainan

Tantangan

NO	Nama	Aspek Penilaian						Skor	Skor Ideal
		Tema	Tokoh dan penokohan	Alur	Latar	Gaya Bahasa	Amanat		
1	Afri Wanda Syahputra	4	4	3	3	2	3	19	79
2	Arif Mustakim	4	4	3	3	4	2	20	83
3	Aslam Mustaqim	4	1	3	3	1	2	14	58
4	Asrifah Nabila	3	3	3	3	2	3	17	70
5	Atika Eriani	4	4	3	4	2	4	21	87
6	Azaria Fatia	4	2	3	3	2	2	16	66
7	Chairunnisa	4	4	3	4	4	4	23	95
8	Dalili Uzma Aqilah	4	4	3	4	2	4	21	87
9	Dede Endrico	4	4	3	3	2	4	20	79
10	Dhifan Anugrah Azka	3	3	3	3	2	3	17	70
11	Dinda Fachrani Akri	4	4	3	4	2	4	21	87
12	Dwi Anjani	4	4	3	4	2	2	19	75
13	Fadillah Zumarnis Simanjuntak	4	4	3	3	2	3	19	79
14	Fahroji Nasution	4	3	3	3	2	3	18	75
15	Ilham Jaya Kusuma Siregar	4	4	3	3	1	2	17	70
16	M. Farhan Al-Hakim	4	4	3	3	2	4	20	79
17	M. Qodri Insaani	4	4	3	3	2	3	19	79
18	Maisyarah Trihandayani	4	4	3	3	2	3	19	79
19	Muhammad Agung Winata	3	3	3	3	2	3	17	70
20	Muhammad Febriyansyah	4	4	3	3	2	2	18	75

21	Muhammad Ridho Rangkuti	4	1	3	1	1	1	11	45
22	Muhardiansyah	4	3	3	3	3	2	18	75
23	Nanda Aprilia	4	4	3	4	2	4	21	87
24	Nova Handayani	4	2	3	3	2	2	16	66
25	Puja Putri Jelita	4	4	3	3	2	4	20	83
26	Rahmayanti	2	3	3	2	2	3	15	62
27	Riska Azzahra	4	4	3	3	2	3	19	79
28	Silvia Febriyanti Winata	4	3	3	3	2	3	18	75
29	Tania Diati Putri	4	4	3	4	2	4	21	87
30	Wulandari	4	3	3	4	2	3	19	79
31	Zidanul Akbar	4	4	3	3	1	2	17	70
32	Cindy Satika Lesmana	4	4	3	4	2	4	21	87
33	Fhadilla Ramadhani	4	4	3	4	2	4	21	87
Jumlah									2524
Rata-Rata									76,48

Berdasarkan tabel di atas, skor tertinggi kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik drama siswa setelah menggunakan model *probing prompting* melalui permainan tantangan adalah 95 dan terendah adalah 45.

B. Pengolahan Data

Berdasarkan kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik drama sebelum menggunakan model *probing prompting* melalui permainan tantangan dan sesudah menggunakan model *probing prompting* melalui permainan tantangan maka selanjutnya menentukan mean dan standar deviasi kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik drama.

1. Menentukan Mean dan Standar Deviasi Kemampuan Mengidentifikasi Unsur-Unsur Intrinsik Drama Sebelum

Menggunakan Model *Probing Prompting* Melalui Permainan Tantangan.

Tabel 4.3

**Distribusi Frekuensi untuk Menghitung
Mean dan Standar Deviasi Variasi Variabel X_1**

X	F	FX	$X = x - \bar{x}$	X^2	Fx^2
25	1	25	-23,9	571,21	571,21
37	3	111	-11,9	141,61	424,83
41	6	246	-7,9	62,41	374,46
45	7	315	-3,9	15,21	106,47
50	3	150	1,1	1,21	3,63
54	5	270	5,1	26,01	130,05
58	3	174	9,1	82,81	248,43
62	4	248	13,1	171,61	686,44
75	1	75	26,1	681,21	681,21
	N=33	$\sum fx=1614$			$\sum fx^2=3199,73$

Berdasarkan tabel di atas, langkah selanjutnya adalah menghitung mean dan standar deviasi, sebagaimana perhitungan berikut:

1) Mean

$$M_x = \frac{\sum fx}{N}$$

$$M_x = \frac{1614}{33}$$

$$= 48,90$$

2) Standar Deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N}}$$

$$\begin{aligned}
 SD &= \sqrt{\frac{3199,73}{33}} \\
 &= \sqrt{96,96} \\
 &= 9,84
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat diperoleh kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik drama sebelum menggunakan model *probing prompting* melalui permainan tantangan dengan rata-rata (M) sebesar 48,90 dan standar deviasi (SD) sebesar 9,84.

2. Menentukan Mean dan Standar Deviasi Kemampuan Mengidentifikasi Unsur-Unsur Intrinsik Drama Sesudah Menggunakan Model *Probing Prompting* Melalui Permainan Tantangan

Tabel 4.4

Distribusi Frekuensi untuk Menghitung Mean dan Standar Deviasi Variasi Variabel X_2

X	F	FX	$X = x - \bar{x}$	X^2	Fx^2
45	1	45	-31,48	990,99	990,90
58	1	58	-18,48	341,51	341,51
62	1	62	-14,48	209,67	209,67
66	2	132	-10,48	109,83	219,66
70	5	350	-6,48	41,99	209,95
75	5	375	-1,48	2,19	10,95
79	8	632	2,52	6,35	50,8
83	2	166	6,52	42,51	85,02
87	7	609	10,52	110,67	774,69

95	1	95	18,52	342,99	342,99
	N=33	∑fx=2524			∑fx²=3236,14

Berdasarkan tabel di atas, langkah selanjutnya adalah menghitung mean dan standar deviasi, sebagaimana perhitungan berikut:

$$1) M_x = \frac{\sum fx}{N}$$

$$M_x = \frac{2524}{33}$$

$$= 76,48$$

2) Standar Deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{3236,14}{33}}$$

$$= \sqrt{98,06}$$

$$= 9,90$$

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat diperoleh kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik drama sesudah menggunakan model *probing prompting* melalui permainan tantangan dengan rata-rata (M) sebesar 76,48 dan standar deviasi (SD) sebesar 9,90.

C. Menentukan t Hitung

Dengan menggunakan rumus t-tes sampel berpasangan (*paired sample t-tes*) diperoleh :

Tabel 4.5
Perhitungan Statistik

No	Sebelum X_1	Sesudah X_2	$X_2 - X_1$	\bar{D}	$((X_2 - X_1) - \bar{D})$	$((X_2 - X_1) - \bar{D})^2$
1	62	79	17	27,57	-10,57	111,72
2	37	83	46		18,43	339,66
3	45	58	13		-14,57	212,28
4	45	70	25		-2,57	6,60
5	41	87	46		18,43	339,66
6	50	66	16		-11,57	133,86
7	62	95	33		5,43	29,48
8	75	87	12		-15,57	242,42
9	62	79	17		-10,57	111,72
10	37	70	33		5,43	29,48
11	41	87	46		18,43	339,66
12	45	75	30		2,43	5,90
13	45	79	34		6,43	41,34
14	54	75	21		-6,57	43,16
15	54	70	16		-11,57	133,86
16	45	79	34		6,43	41,34
17	62	79	17		-10,57	111,72
18	58	79	21		-6,57	43,16
19	45	70	25		-2,57	6,60
20	54	75	21		-6,57	43,16
21	25	45	20		-7,57	57,30
22	58	75	17		-10,57	111,72
23	50	87	37		9,43	88,92
24	41	66	25		-2,57	6,60
25	45	83	38		10,43	108,78
26	37	62	25		-2,57	6,60
27	58	79	21		-6,57	43,16
28	54	75	21		-6,57	43,16
29	54	87	33		5,43	29,48
30	41	79	38		10,43	108,78
31	41	70	29		1,43	2,04
32	50	87	37		9,43	88,92
33	41	87	46		18,43	339,66
			910			3401,9

Dari tabel perhitungan diperoleh:

$$\bar{D} = \frac{910}{33}$$

$$= 27,57$$

$$\text{Varians (S}^2\text{)} = \frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^n ((X_1 - X_2) - \bar{D})^2$$

$$= \frac{1}{33-1} (3401,9)$$

$$= \frac{1}{32} (3401,9)$$

$$= 106,30$$

$$S = \sqrt{\text{Variansi}}$$

$$= \sqrt{106,30}$$

$$= 10,31$$

$$t = \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}$$

$$t = \frac{27,57}{\frac{10,31}{\sqrt{33}}}$$

$$= 15,40$$

Setelah t_{hitung} diketahui, selanjutnya dikonsultasikan dengan tabel t pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan dk $N1 - 1 = 32$ didapat $t_{tabel} = 1,69$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $15,40 > 1,69$ maka hipotesis dapat terbukti kebenarannya dan diterima. Hal ini berarti terdapat pengaruh Model *Probing Prompting* melalui Permainan Tantangan terhadap kemampuan Mengidentifikasi Unsur-unsur Intrinsik Drama

siswa Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pelajaran 2019-2020. Dengan demikian, hipotesis terbukti kebenarannya.

D. Pembahasan dan Diskusi Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik sebelum menggunakan model *Probing Prompting* melalui permainan tantangan berada pada tingkat kurang. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 48,90 termasuk dalam kategori kurang yang berada pada nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 25. Sedangkan kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik sesudah menggunakan model *Probing Prompting* melalui Permainan Tantangan dengan nilai rata-rata 76,48 termasuk dalam kategori baik yang berada pada nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 45.

Berdasarkan hasil uji t terdapat Pengaruh Model *Probing Prompting* melalui Permainan Tantangan terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Unsur-unsur Intrinsik Drama oleh Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Medan Tahun Pelajaran 2019-2020 dengan demikian, hipotesis terbukti kebenarannya.

E. Keterbatasan Penelitian

Pada umumnya yang menjadi sumber utama keterbatasan penelitian adalah sampel dan instrumen yang digunakan. Sebagai peneliti biasa peneliti tidak terlepas dari kekhilafan yang disebabkan oleh keterbatasan baik moral atau material, dalam penelitian ini banyak kendala yang dihadapi oleh peneliti mulai dari pembuatan proposal, pelaksanaan peneliti sampai pengolahan data. Walaupun dengan keterbatasan yang ada berkat doa, usaha, kesabaran, dan kemampuan akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan uji statistik, diterapkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik drama sebelum menggunakan model *probing prompting* melalui permainan tantangan siswa mendapat hasil dalam kategori yang masih kurang, artinya keterampilan dari sebagian besar siswa sebelum perlakuan (pre-test) berada pada tingkat sangat kurang dengan nilai rata-rata 48,90.
2. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik drama sesudah menggunakan model *probing prompting* melalui permainan tantangan siswa mendapat nilai dengan kategori sangat baik, artinya keterampilan dari sebagian besar siswa sesudah perlakuan (post-test) berada pada tingkat baik dengan nilai rata-rata 76,48.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan dalam pengaruh model *probing prompting* melalui permainan tantangan terhadap kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik drama oleh siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Medan tahun pelajaran 2019-2020. Hal ini terbukti setelah dilakukan uji hipotesis pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan $dk = N_1 = 32$ nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($15,40 > 1,69$).

B. Saran

Melihat dari apa yang telah disampaikan diatas, teradapat beberapa saran yang akan disampaikan sebagai berikut :

1. Guru bahasa Indonesia diharapkan agar dapat meningkatkan minat siswa terhadap setiap pembelajaran dengan melihat media atau model pembelajaran yang cocok untuk diaplikasikan dalam setiap kegiatan pembelajaran.
2. Model *probing prompting* melalui permainan tantangan merupakan model pembelajaran yang mampu memanfaatkan waktu lebih baik dan penyebaran kompetensi secara merata, sehingga diharapkan untuk guru bahasa Indonesia menjadikan model ini sebagai alternatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur interinsik drama.
3. Kepada siswa XI SMA Muhammadiyah 1 Medan agar lebih meningkatkan motivasi dan minat belajar terkhusus pada pembelajaran kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik drama, jika kurang memahaminya segera bertanya kepada guru atau membaca buku-buku yang relevan.
4. Kepada kepala SMA Muhammadiyah 1 Medan, agar mengupayakan sarana dan prasarana seperti penggandaan buku dan model-model pembelajaran yang berguna dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan. 2016. *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Kemendikbud. 2017. *Buku Siswa Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK Kelas XI*. Jakarta: Kemendikbud
- _____.2017. *Silabus Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK Kelas XI*. Jakarta: Kemendikbud
- Pratiwi, Yuni dan Siswiyanti, Frida. 2016. *Teori Drama dan Pembelajarannya*. Yogyakarta: Ombak
- Shoimin, Aris. 2018. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- _____. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Alfabeta
- Sumardjo, Jakop dan Saini. 2018. *Apresiasi Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia
- WS, Hasanuddin. 2019. *Drama Karya Dalam Dua Dimensi*. Bandung: Angkasa Bandung