

MODEL *JOYFUL LEARNING* DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS NASKAH DRAMA SISWA KELAS VIII

Febri Nugroho¹, Indrya Mulyaningsih², Emah Khuzaemah³

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Syekh Nurjati Cirebon
¹febrinugraha360@gmail.com

Abstrak

Menulis merupakan salah satu keterampilan dari literasi dasar. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa. Menulis penting untuk mengasah kemampuan otak kita. Selain itu, menulis juga bagian dari komunikasi nonverbal. Model *joyful learning* dapat meningkatkan keterampilan menulis. Dengan model *joyful learning* pembelajaran menjadi menyenangkan dan membuat siswa menjadi aktif dan bersemangat sehingga keterampilan siswa meningkat. Metode pada penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Penerapan model *joyful learning* dengan permainan membantu siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan keterampilan menulis naskah dramanya. Terlihat dari mulai prasiklus hingga siklus II nilai rerata siswa meningkat dan memberikan 100% kelulusan kepada seluruh siswa. Model *joyful learning* dengan permainan secara berkelompok juga meningkatkan sikap positif siswa. Dengan demikian model *joyful learning* dalam meningkatkan keterampilan menulis naskah drama siswa kelas VIII di MTs NU Putra 2 Buntet Pesantren dapat dikatakan berhasil dengan hasil penelitian nilai rerata pada prasiklus 19,17, pada siklus I 70,76, dan pada siklus II 82,00. Kemudian tingkat kelulusan saat prasiklus 10%, saat siklus I 50%, dan saat siklus II 100%.

Kata Kunci: keterampilan, menulis, *joyful learning*

Abstract

Writing is one of the skills in basic literacy. Writing is one of the language skills. Writing is important to understand your brain's needs. Also, writing is part of nonverbal communication. Joyful learning model can improve writing skills. With joyful learning models learning becomes fun and makes students active and enthusiastic so that students' skills improve. The method in this study uses classroom action research. The application of the joyful learning model to the game helps students become more active in learning and improve the drama writing skills. It can be seen from the beginning of the cycle until the second cycle the average score of students increases and gives 100% graduation to all students. Joyful learning models with games in groups also enhance students' positive attitudes. Thus the joyful learning model in improving the writing script skills of class VIII students at Putra NU MTs 2 Buntet Islamic Boarding School can be said to be successful with the results of the study on pre-cycle values 19.17, in the first cycle 70.76, and in the second cycle 82.00. Then the graduation rate at pre-cycle is 10%, when cycle I am 50%, and when cycle II is 100%.

Keywords: skills, writing, *joyful learning*

PENDAHULUAN

Menulis merupakan salah satu keterampilan dari literasi dasar. Selain

menulis, keterampilan literasi dasar merupakan kemampuan berbahasa lain (Mulyaningsih & Itaristanti, 2018). Untuk meningkatkan keterampilan

menulis, pelajaran Bahasa Indonesia dapat dijadikan tempat untuk mengasah keterampilan tersebut. Pelajaran Bahasa Indonesia pada dasarnya melatih peserta didik agar dapat menguasai keterampilan berbahasa, yaitu menulis, berbicara, membaca, dan menyimak (Manshur, Suwandi, & Suyitno, 2018). Materi drama merupakan salah satu pelajaran yang dapat diberikan untuk meningkatkan keterampilan menulis.

Strategi pembelajaran yang tepat dan efektif diperlukan untuk membuat siswa terampil dalam menulis naskah drama (Wangid, 2014). Materi drama jika disampaikan dengan model dan media yang tidak menarik akan membuat materi menjadi membosankan dan siswa akan menjadi tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Oleh sebab itu, diperlukan model serta media ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar hasil pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkat (Defina, 2018). Hal tersebut juga menjadi masalah di Mts NU Putra 2 Buntet pesantren. Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VIII terlihat membosankan dan siswa tidak terlihat aktif dalam pembelajaran karena model pembelajaran guru yang monoton. Kemudian siswa lebih memilih untuk tidur di dalam pembelajaran. Sebagian siswa juga kurang termotivasi untuk belajar, sehingga mempengaruhi siswa lain menjadi malas dalam kegiatan belajar. Model dan media dalam pembelajaran selalu sama membuat sebagian banyak siswa tidak memperhatikan pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama praktik pengalaman lapangan, model *joyful learning* dapat meningkatkan keterampilan untuk menulis cerita fabel dalam bentuk dialog atau teks naskah drama. Model *joyful learning* membuat siswa menjadi

antusias dan aktif dalam pembelajaran yang menyenangkan, sehingga membuat siswa mengikuti arahan guru. Model *joyful learning* dapat membantu meningkatkan keterampilan menulis siswa, dengan proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan, serta membuat siswa antusias dari awal hingga akhir pembelajaran (Fatoni, 2016). Oleh karena itu, tidak menutup kemungkinan peserta didik juga mampu meningkatkan kemampuan menulis naskah drama dengan menggunakan model *joyful learning*.

Berdasarkan hal tersebut, maka diperlukan strategi pembelajaran untuk memberikan motivasi dan dapat mengarahkan pengalaman serta pengetahuan siswa dalam bentuk naratif. Model *joyful learning* merupakan salah satu cara untuk memotivasi siswa dalam menulis. Strategi pembelajaran dengan menggunakan model ini dapat membuat siswa menjadi aktif dalam proses belajar, dan termotivasi untuk menulis sehingga dapat meningkatkan keterampilan menulis, khususnya dalam menulis naskah drama untuk siswa kelas VIII B MTs NU Putra 2 Buntet Pesantren.

Joyful learning merupakan suatu metode pembelajaran yang melibatkan rasa senang, bahagia, dan nyaman dari pihak-pihak yang berada dalam lingkungan proses belajar. Terdapat rasa ketertarikan untuk kasih sayang antara guru dan murid, murid dengan murid lainnya dalam mengikuti pembelajaran untuk membuat masing-masing pihak memberikan yang terbaik. Guru mempunyai semangat yang menggebu-gebu, sedangkan peserta didik sangat antusias dan berlomba-lomba untuk aktif dalam pembelajaran (Anggoro, 2014). Suasana pembelajaran akan menyenangkan (*joyful learning*) jika

siswa sebagai subjek belajar melakukan suatu proses belajar berdasarkan apa yang dikehendakinya. Pembelajaran berbasis kompetensi akan membuat peserta didik menjadi berkembang apabila guru memberikan keleluasaan untuk memilih kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Guru berperan sebagai fasilitator dan juga moderator untuk mengatur proses belajar yang dilakukan (Latief, 2015: 21).

Menurut (Darmansyah dalam Latief, 2015), model *joyful learning* memiliki beberapa hal yang perlu diperhatikan ketika akan melakukan pembelajaran. Hal tersebut yaitu kebermaknaan, penguatan, dan umpan balik. Kebermaknaan adalah pemahaman akan meningkatkan informasi baru sesuai dengan gagasan dan pengetahuan yang sudah dikuasai oleh murid. Penguatan sebagai pengulangan oleh guru untuk latihan siswa. Umpan Balik merupakan pembelajaran yang akan berjalan efektif apabila siswa mampu menerima dengan cepat materi yang disampaikan, kemudian umpan balik sederhana dapat dilakukan dengan mengoreksi hasil jawaban siswa atas pertanyaan guru selama pembelajaran berlangsung (Latief, 2015).

Model *joyful learning* memiliki beberapa langkah dalam pelaksanaannya yakni guru menjelaskan materi dengan metode ceramah dan tanya jawab. Kemudian siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dan diberi soal latihan pada saat itu juga. Selanjutnya siswa mendemonstrasikan hasil dari soal tersebut. siswa ditunjuk untuk mengerjakan soal dengan cara permainan. Siswa menyimpulkan materi yang diajarkan dan guru memberikan kesimpulan pada akhir pembelajaran. Terakhir guru memberikan penghargaan kepada siswa yang telah berani untuk

mendemonstrasikan jawaban (Munayasari, 2017).

Drama merupakan salah satu dari karya sastra dan juga dikenal sebagai teater. Teater adalah bentuk kegiatan seni yang paling dekat mengekspresikan kehidupan masyarakat. Teater dapat berarti drama, dalam bentuk tontonan yang dipentaskan di depan orang banyak. Hal lain tentang drama adalah cerita yang dipentaskan dengan gerak, suara dan irama tentang kehidupan manusia pada suatu waktu atau masa. Drama juga merupakan hidup yang dilukiskan dalam dengan gerak atau perbuatan (Nuryanto, 2017).

Emzir dan Rohman mengatakan, terdapat tiga tahap dalam pengajaran drama yang dapat diterapkan oleh pengajar, yaitu tahap penjelajahan, tahap interpretasi, dan tahap reaksi. Dengan proses tersebut, guru secara tidak langsung dapat membimbing peserta didik untuk mengenal dan memahami jalan cerita drama tersebut secara aktif, tidak perlu diberi informasi (Emzir & Rohman, 2016). Menurut Nuryanto terdapat beberapa jenis drama yang dapat diklasifikasi, yaitu tragedi, komedi, drama komedi, melodrama dan farce (Nuryanto, 2017). Terdapat unsur-unsur naskah drama menurut Isnaini, yaitu penokohan dan perwatakan, alur (kerangka cerita), dialog (percakapan), latar (tempat kejadian), tema, dan amanat. Memilih naskah merupakan persoalan yang tidak mudah, banyak contoh naskah yang dipilih karena satu grup teater atau sekolah pernah mementaskan naskah itu dengan sukses (Isnaini, 2016).

Menulis merupakan kegiatan kreatif dalam menyalurkan ide-ide serta gagasan dan juga pendapat melalui bentuk tulisan kreatif seperti halnya karya sastra. Menulis juga merupakan kegiatan komunikasi yang produktif dan

ekspresif karena melalui menulis dapat menyampaikan perasaannya kepada orang lain (Isnaini, 2016: 21). Menurut Kurniawan, menulis adalah persoalan pilihan, yaitu kesadaran berproses secara kreatif secara terus-menerus (H. Kurniawan, 2012). Menulis kreatif bagi anak adalah dengan menulis pengalaman yang dialaminya dengan mengkreasi fantasi dan imajinasi anak-anak (H. Kurniawan, 2014). Budiyo mengatakan, pada hakikatnya proses menulis adalah kegiatan yang bertahap dalam rangka menghasilkan suatu tulisan (Budiyo, 2012). Menurut Dalman, menulis adalah kegiatan untuk berkomunikasi sebagai penyampaian pesan atau informasi kepada orang lain dengan menggunakan bahasa tulis. Aktivitas menulis meliputi beberapa unsur penting, yaitu pesan isi tulisan, media yang digunakan oleh penulis dan pembaca (Dalman, 2014).

Saat menulis diperlukan tahapan-tahapan sebagai pembelajaran. Terdapat tiga tahapan menulis menurut (Dalman, 2016), yaitu sebagai berikut.

Tahapan prapenulisan

Tahap prapenulisan adalah tahap ketika siswa menyiapkan diri untuk mengumpulkan informasi, merumuskan masalah, menentukan fokus, mengolah informasi, menarik tafsiran, dan inferensi terhadap realita yang dihadapi, membaca, mengamati, berdiskusi, dan lainnya.

Tahap penulisan

Pada tahap penulisan, topik pembahasan dan tujuan telah ditentukan. Informasi yang dikumpulkan relevan serta membuat kerangka yang selanjutnya siap untuk ditulis.

Tahap pascapenulisan

Tahap ini merupakan tahapan untuk menyempurnakan yang terdiri atas perbaikan dan penyuntingan.

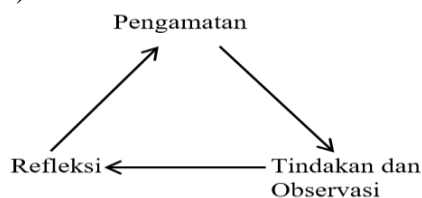
Dalam tahapan penulisan yang akan dilakukan dalam penelitian, yaitu pertama akan diberikan informasi guna mengetahui pentingnya struktur tulisan yang akan dibuat, kedua mencari ide dan membuat kerangka penulisan, ketiga adalah proses menulis, dan keempat tahap perbaikan tulisan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Dianalisis secara kualitatif (deskriptif) atau penggambaran temuan lapangan yang natural apa adanya sesuai kondisi lapangan (Kurniawan, 2018: 20). PTK merupakan penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru sendiri yang bersifat evaluasi diri atas upaya pembelajaran siswa. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang sistematis dilakukan untuk mengumpulkan informasi dengan cara-cara tertentu. Informasi dikumpulkan dengan tujuan memperoleh wawasan, mengembangkan praktik reflektif, memengaruhi perubahan positif dalam lingkungan sekolah (Kurniawan, 2018). Penelitian tindakan kelas ini mengadakan rangka kerja penelitian yang didasarkan pada observasi objektif (Nazir, 2017).

Desain penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Model tersebut merupakan hasil dari pengembangan model yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin. Perbedaan modelnya terletak pada bagian tindakan dan observasi yang dijadikan satu dalam model ini. Jadi, model Kemmis dan Mc Taggart ini memiliki tiga komponen utama, yaitu pengamatan, tindakan dan observasi,

dan refleksi. Pada model Kemmis dan Mc Taggart ini juga tidak adanya batasan dalam siklus yang berbeda dengan model Kurt Lewin (Pujiono, 2008).



Sumber data pada penelitian ini adalah kemampuan menulis naskah drama siswa kelas VIII B di MTs NU Putra 2 Buntet pesantren. Siswa kelas VIII B berjumlah 33 anak. Data pada penelitian ini adalah naskah drama siswa dan data sikap siswa selama pembelajaran berlangsung. Naskah drama dan data sikap siswa diambil pada prasiklus, siklus 1, dan siklus 2.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah penting dalam penelitian karena tujuan dari penelitian adalah mengumpulkan data (Sudaryono, 2012). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan hasil observasi dan tes.

Tes

Tes yang dilakukan pada penelitian ini ada dua, pertama adalah prasiklus untuk mengukur kemampuan menulis naskah drama sebelum materi dan model pembelajaran *joyful learning* diberikan, kedua adalah tes pada setiap siklus untuk mengukur kemampuan menulis naskah drama setelah diberikan materi drama dengan menggunakan model *joyful learning*. Tes yang akan diberikan kepada siswa adalah tes uraian.

Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan kegiatan pengamatan terhadap suatu kegiatan yang sedang berlangsung (Sukmadinata, 2017; 220). Tujuan dari observasi dalam

pembelajaran adalah untuk memperoleh informasi atau data penting dalam pembelajaran yang dijadikan sebagai bahan untuk mencari sebuah masalah (Sumadayo, 2013: 82). Observasi dilakukan pada saat proses belajar berlangsung. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui kebiasaan siswa dalam proses belajar di kelas yang dapat memengaruhi keaktifan siswa atau kemampuan siswa.

Instrumen adalah alat yang digunakan sebagai pengumpul data mengenai semua proses pembelajaran. Instrumen merupakan semua alat yang digunakan dalam proses penelitian (Arikunto, Suhardjono, & Supardi, 2016: 84). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data menggunakan lembar observasi, soal uraian pada prasiklus dan tes pada setiap siklus, kemudian menggunakan lembar penilaian naskah drama. Observasi menurut Kurniawan harus mengungkap sisi sikap siswa baik yang positif (*on task*) maupun yang negatif (*off task*) (Kurniawan, 2018: 64-65).

Tabel 1 Lembar Penilaian Naskah Drama

Aspek Yang Dinilai	Diskriptor Penilaian
Tema	1) Tema mengandung nilai kehidupan 2) Orisinal dan unik 3) Tema mengandung semangat kuat 4) Tema memberi pesan yang positif
Dialog	1) Dialog harus sesuai dengan karakter tokoh cerita 2) Dialog harus ringkas, tepat pada sasaran 3) Dialog harus sesuai dengan situasi yang ingin digambarkan pada adegan tertentu 4) Dialog harus dapat dipahami
Alur	1) Alur cerita membuat kejutan 2) Jalan ceritanya membuat penasaran 3) Akhir cerita tidak membuat

		pertanyaan lagi pada pembaca
	4)	Logis (beruntun)
Latar	1)	Terdapat latar tempat dan waktu
	2)	Disebut secara rinci dan mengkhhusus
	3)	Logis (waktu sesuai gambaran tempat dan suasana)
	4)	Dapat diterapkan di panggung

Tabel 2 *On Taks dan Off Task*

Pengkodean Sikap Yang Muncul	
<i>On Task</i>	<i>Off Task</i>
1. Aktif bertanya	11. Mengerjakan tugas lain
2. Mengemukakan pendapat	12. Mengantuk
3. Mencatat	13. Mengobrol
4. Memberikan tanggapan	14. Mengganggu teman
5. Memperhatikan	15. Mondar-mandir
6. Aktif mengerjakan tugas yang diberikan guru	16. Melamun
7. Merangkum	17. Absen
8. Ambisius dalam belajar	18. Mengeluh
9. Menyanggah pendapat	19. Mencoba menarik perhatian
10. Aktif dalam tugas kelompok	20. Membuat corat-corek

Teknik analisis data secara kuantitatif diperoleh dari hasil tes belajar siswa dan hasil observasi sikap siswa, sedangkan data analisis kualitatif diperoleh dari teks drama yang dibuat oleh siswa. Analisis data kuantitatif merupakan kegiatan setelah sumber data yang akan digunakan telah terkumpul (Sugiono, 2016: 207). Analisis data kuantitatif dilakukan secara deskriptif dengan menghitung ketuntasan individu dan ketuntasan klasikal. Teknik analisis data pertama dilakukan pengumpulan data melalui hasil observasi dan nilai tes menulis naskah drama siswa kelas VIII B MTs NU Putra 2 Buntet Pesantren. Data telah terkumpul kemudian

dilakukan reduksi data untuk memisahkan data sesuai kategori. Kemudian dilakukan pemaparan data secara terseleksi dalam bentuk data hasil observasi dan nilai tes menulis naskah drama siswa kelas VIII B MTs NU Putra 2 Buntet Pesantren. Data dalam bentuk kuantitatif akan dikonversi dan dianalisis secara deskriptif atau kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prasiklus

Pada tahap ini, siswa akan diberikan soal untuk menulis sebuah naskah drama tanpa adanya penjelasan terlebih dahulu mengenai drama atau naskah drama. Tujuan dari prasiklus ini adalah untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menulis naskah drama. Waktu yang diberikan kepada siswa untuk menulis naskah drama, yaitu satu jam pelajaran atau 40 menit. Selama 40 menit, siswa disilakan untuk mengerjakan dan diperbolehkan untuk mengumpulkan sebelum waktu habis.

Pelaksanaan prasiklus berjalan lancar dengan siswa yang mengerjakan dengan tenang sehingga suasana kelas menjadi kondusif saat mengerjakan prasiklus. Siswa yang hadir pada saat prasiklus berjumlah 33. Setelah seluruh siswa selesai mengerjakan prasiklus, masih banyak siswa yang masih kebingungan dengan cara membuat naskah drama. Dengan masih banyaknya siswa yang belum mengetahui apa itu drama atau naskah drama, dapat diketahui bahwa pemahaman yang dimiliki sebagian siswa masih rendah.

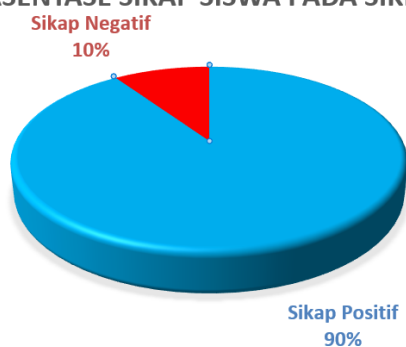
Hasil prasiklus pada hari Rabu, 6 Februari 2018. Nilai rerata tes siswa adalah 19,17 dari 30 siswa. Nilai rerata tersebut masih jauh dari KKM yaitu 70. Dari total 30 siswa hanya beberapa yang dinyatakan lulus dan masih banyak

siswa yang tidak lulus KKM. Penilaian naskah drama dinilai dari empat aspek, yaitu tema skor total 25, dialog skor total 25, alur skor total 25, dan latar skor 25.

Pada akhir pertemuan prasiklus dilakukan sesi tanya jawab dengan para siswa untuk mengetahui apakah ada kesulitan untuk menulis naskah drama hari ini. Siswa mengaku masih bingung dengan naskah drama. Siswa masih kebingungan dengan cara menulis sebuah naskah drama. Siswa bernama Raihan mengaku tidak tahu apa yang ditulis, Raihan tidak tahu apa yang harus ada dalam naskah drama yang akan dibuatnya.

Siklus I

PERSENTASE SIKAP SISWA PADA SIKLUS I



Grafik Lingkaran 1 Perbandingan Persentasi Sikap Positif dan Sikap Negatif Siswa pada Siklus I

Berdasarkan grafik lingkaran 1 tersebut mulai dari pembelajaran dibuka hingga 30 menit, siswa tetap fokus memperhatikan pemaparan dan aktif untuk bertanya hal yang belum dipahami oleh siswa. Kemudian masuk pada menit 30-45 siswa bernama Saeful Ma'arif dan M. Dimas Saputra melamun karena tidak fokus dalam pemaparan peraturan permainan. Sedangkan siswa bernama Subhan dan Faturahmat mengobrol. Kemudian siswa bernama Mahardika Putra mulai dari menit 31 hingga akhir

pembelajaran sering mengganggu temannya sehingga teman sebangkunya yaitu Salman menjadi kesal dan merobek naskah drama yang dibuat akibat diganggu oleh Mahardika. Sementara itu siswa bernama Anang, Babbu, Syahru, dan Farhan terlihat mengobrol, mengganggu temannya, dan melamun akibat sudah gugur dalam permainan.

Total nilai pada siklus I yaitu 2123 atau rerata nilai dalam kelas sebesar 70,76. Hasil tersebut sudah cukup memenuhi untuk standar kelulusan KKM yaitu 70. Nilai tertinggi pada siklus ini yaitu 84. Sedangkan nilai terendah pada siklus ini 54. Rerata nilai pada siklus meningkat dari prasiklus yang dilakukan sebelumnya. Siswa bernama Salman, Mahardika, dan Husen juga mengumpulkan naskah dramanya pada pertemuan selanjutnya. Dengan hasil tersebut perolehan nilai rerata sudah cukup untuk mencapai standar kelulusan.

Dari hasil observasi, nilai tes, dan kriteria kelulusan pada siklus ini dapat disimpulkan pada kriteria nilai rerata dalam kelas terjadi peningkatan. Peningkatan ini disebabkan pemberian materi secara tidak langsung kepada siswa dengan permainan. Sehingga banyak siswa menjadi lebih fokus dalam pembelajaran. Namun masih terdapat beberapa siswa yang nilainya kurang dari 70 karena longgarnya kegiatan siswa dalam pembelajaran. Siswa menjadi tidak aktif ketika gugur dalam permainan yang menyebabkan siswa menjadi bosan, mengobrol, mengganggu temannya, atau mengantuk.

Siklus II

Pada grafik lingkaran 2 dapat dilihat selama pembelajaran berlangsung siswa selalu menunjukkan sikap positif. Pada menit 0-30 terdapat beberapa siswa

memberikan pendapat dan bertanya. Siswa yang memberikan pendapat yaitu Syahrudin, Raihan, Gilang, Fikri, Farid, Alan, dan Najib. Sedangkan siswa yang aktif dalam bertanya yaitu Ahmad Khamali dan M Abdul Afif. Kemudian pada menit 31-105 siswa terlihat aktif dalam permainan dan kerja kelompok, sehingga tidak ada siswa sibuk dengan dirinya sendiri atau melamun.

Pada menit 46-105 siswa yang sudah berhasil memenangkan ronde terlihat langsung membuat naskah drama, sedangkan kelompok lain tetap bekerja sama dalam permainan. Hingga 15 menit sebelum selesai seluruh siswa sudah selesai menulis naskah drama. 15 menit terakhir sebelum pembelajaran usai, siswa tetap memperhatikan. Bahkan terdapat siswa yang memberikan pendapat yaitu Fikri, Gilang, dan Yu'lal.

PERSENTASE SIKAP SISWA PADA SIKLUS II



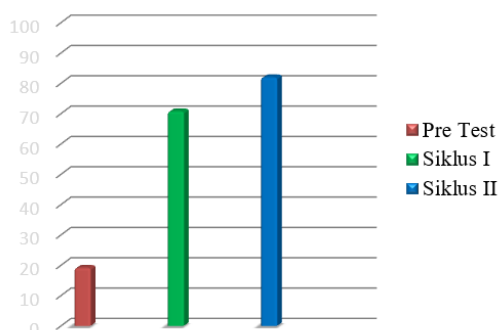
Grafik Lingkaran 2 Perbandingan Persentasi Sikap Positif dan Sikap Negatif Siswa pada Siklus II

Berdasarkan grafik 3, penerapan model *joyful learning* pada siklus I mendapatkan hasil yang lebih baik dari prasiklus. Proses pembelajaran menggunakan model *joyful learning* membuat siswa menjadi aktif dalam pembelajaran. Dalam segi penilaian tes, nilai rerata meningkat sebesar 51,59 pada siklus I. Sebelumnya nilai rerata

adalah 19,17 menjadi 70,76. Dalam segi penialain sikap siswa, model *joyful learning* membuat siswa menjadi fokus dalam pembelajaran, aktif dalam pembelajaran, serta antusias dalam pembelajaran. Model *joyful learning* dengan permainan pada siklus I ini dapat dikatakan efektif dalam pembelajaran untuk membuat siswa menjadi aktif. Namun, model *joyful learning* pada siklus satu memiliki kendala. Siswa menjadi bercanda, melamun dan mengobrol pada pertengahan pembelajaran hingga akhir. Hal tersebut terjadi karena siswa sudah gugur dalam permainan, sehingga siswa tersebut hanya dapat memperhatikan pembelajaran. Keadaan tersebut membuat siswa menjadi merasa bosan dan ingin melakukan hal lain seperti bercanda atau mengobrol.

Penerapan model *joyful learning* pada siklus II menggunakan permainan berbeda dari siklus I untuk meningkatkan nilai rerata dan meningkatkan sikap positif siswa. nilai rerata pada siklus II meningkat sebesar 11,24. Nilai rerata sebelumnya 19,17 pada prasiklus, 70,76 pada siklus I, dan 82,00 pada siklus II. Penerapan model *joyful learning* dari siklus 1 hingga siklus II terus menngkat. Pada pembelajaran dengan model *joyful learning* di siklus II ini membuat siswa menjadi lebih antusias dari siklus sebelumnya dalam pembelajaran. Mulai Awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran, siswa aktif, semangat, serta bekerja sama dalam perminan dan membantu membuat naskah drama teman satu kelompok. Siswa selama pembelajaran selalu memunculkan sikap positif. Dengan permainan secara berkelompok dan tidak ada sistem gugur dalam permainan membuat siswa selalu aktif dan fokus dalam pembelajaran. Penerapan model *joyful learning* dengan permainan secara

berkelompok mampu membuat siswa meningkatkan nilai rerata dan selalu memunculkan sikap positif.



Grafik 3 Nilai Rerata Keterampilan Menulis Naskah Drama Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa penerapan model *joyful learning* dalam pelaksanaan pembelajaran selama dua siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi mampu membuat suasana kelas menjadi menyenangkan. Penerapan model *joyful learning* dengan permainan membantu siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan keterampilan menulis naskah dramanya. Terlihat dari mulai prasiklus hingga siklus II nilai rerata siswa meningkat dan memberikan 100% kelulusan kepada seluruh siswa. Model *joyful learning* dengan permainan secara berkelompok juga meningkatkan sikap positif siswa. Dengan demikian model *joyful learning* dalam meningkatkan keterampilan menulis naskah drama siswa kelas VIII di MTs NU Putra 2 Buntet Pesantren dapat dikatakan berhasil dengan hasil penelitian nilai rerata pada prasiklus 19,17, pada siklus I 70,76, dan pada siklus II 82,00. Kemudian tingkat kelulusan saat prasiklus 10%, saat siklus I 50%, dan saat siklus II 100%.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggoro, S. (2014). Pendekatan joyful learning pada proses pembelajaran di sekolah dasar (Kajian teoritis dan neurosains). Retrieved November 30, 2018, from <https://www.researchgate.net>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2016). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Budiyono, H. (2012). Pembelajaran Keterampilan Menulis Berbasis Proses Menulis dan Teori Pemerolehan Bahasa. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 1–13.
- Dalman. (2014). *Keterampilan menulis*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dalman. (2016). *Keterampilan menulis*. Jakarta: Rajawali.
- Defina, D. (2018). Model Penelitian dan Pengembangan Materi Ajar BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing). *Indonesian Language Education and Literature*, 4(1), 36–51. <https://doi.org/https://doi.org/10.24235/ileal.v4i1.3012>
- Emzir, & Rohman, S. (2016). *Teori dan pengajaran sastra*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fatoni, N. (2016). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Dengan Pendekatan Joyfull Learning Melalui Media Puzzle Bermuatan Konservasi Alam Pada Siswa Kelas VII 4 SMP 1 Pegandon Kendal. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 56–63.
- Isnaini, I. (2016). Peningkatan keterampilan menulis naskah drama dengan strategi buku

- bergambar minim kata siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Imogiri, Bantul. *Pend. Bahasa Dan Sastra Indonesia-SI*, 5(10), 1–12. Retrieved from <https://eprints.uny.ac.id>
- Kurniawan, A. (2018). *Teori & praktek penelitian tindakan kelas*. Cirebon: Eduvision.
- Kurniawan, H. (2012). *Penelitian keratif sastra*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Kurniawan, H. (2014). *Pembelajaran menulis kreatif*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Latief, F. A. W. (2015). Penerapan strategi pembelajaran joyful learning berbantu dengan humor untuk meningkatkan prestasi belajar akutansi pada Kelas XI IPS 3 di MAN 2 Madiun Tahun Ajaran 2014/2015. Retrieved from <https://eprints.uny.ac.id> website: <https://eprints.uny.ac.id>
- Manshur, R., Suwandi, S., & Suyitno, S. (2018). Implementasi kurikulum 2013 revisi 2016 pada pembelajaran menulis teks anekdot. *Indonesian Language Education and Literature*, 4(1), 22–35. Retrieved from <https://doi.org/10.24235/ileal.v4i1.1982>
- Mulyaningsih, I., & Itaristanti, I. (2018). Pembelajaran bermuatan HOTS (Higher Order Thinking Skill) di Jurusan Tadris Bahasa Indonesia. *Indonesian Language Education and Literature*, 4(1), 113–128. Retrieved from <https://doi.org/10.24235/ileal.v4i1.2970>
- Munayasari, I. K. (2017). Penerapan model pembelajaran joyful learning dengan pendekatan bermain di luar kelas dalam upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar matematika materi irisan dan gabungan bagi peserta didik kelas VII F SMPN 1 Limbangan Kendal Tahun Pelajaran 2012/2013. Retrieved from <http://eprints.walisongo.ac.id> website: <http://eprints.walisongo.ac.id>
- Nazir, M. (2017). *Metode penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nuryanto, T. (2017). *Apresiasi drama*. Depok: Rajawali Pers.
- Pujiono, S. (2008). Desain penelitian tindakan kelas dan teknik pemngembangan kajian pustaka.
- Sudaryono. (2012). *Dasar-dasar evaluasi pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan kombinasi (mixed methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata. (2017). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Rosda.
- Sumadayo, S. (2013). *Penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wangid, M. N. (2014). Peningkatan keterampilan menulis menggunakan pendekatan proses dengan media gambar di SDN 3 Sakra. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(1), 1–13. <https://doi.org/http://doi.org/10.21831/jpe.v2i1.2640>