

Media “Pamasutri” (Papan Permainan Unsur Intrinsik) dan Teknik Pemodelan untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Drama

Diterima:

20 Juni 2025

Disetujui:

19 Juli 2025

Diterbitkan:

27 Juli 2025

^{1*}Nursyamimie, ²Nofa Eka Putri, ³Nur Afita Ramadani,

⁴Nuri Karomah Kamilia, ⁵Nurul Hidayati, ⁶Nur Alivatul

Asfiyani, ⁷Rahayu Pujiastuti, ⁸Runti Widijanarti

^{1,2,3,4,5,6,7}Pendidikan Profesi Guru, Sekolah Pascasarjana

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

⁸SMK Negeri 7 Surabaya, Indonesia

E-mail:^{1*}nursyamimiesafarr@gmail.com, ²putrinofa628@gmail.com,

³putrinofa628@gmail.com, ⁴rurafita@gmail.com,

⁵nurikamilia5599@gmail.com, ⁶nurul.hida2404@gmail.com,

⁷rahayu_pujiastuti@unipasby.ac.id,

⁸runtiwidijantari@guru.smk.belajar.id

*Corresponding Author

Abstrak— Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis teks drama peserta didik kelas XI TAV-2 di SMK Negeri 7 Surabaya melalui media “Pamasutri” dan teknik pemodelan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Sumber datanya para peserta didik di kelas XI TAV-2 yang berjumlah 34 orang. Lokasi penelitian di SMK Negeri 7 Surabaya. Rancangan PTK ini menggunakan siklus yang setiap siklusnya memiliki tahapan (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi dan evaluasi, serta (4) refleksi. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan penilaian produk. Teknik analisis data dilakukan melalui persentase. Hasil penelitian ini memberi informasi bahwa media “Pamasutri” dan teknik pemodelan dapat meningkatkan kemampuan menulis teks drama peserta kelas XI TAV-2 SMK Negeri 7 Surabaya. Hal terbukti dari refleksi awal hanya 29% peserta didik yang mencapai KKTP, kemudian pada siklus 1 terjadi peningkatan menjadi 65% dan lebih meningkat menjadi siklus 2 menjadi 88%.

Kata Kunci: Ide; Permodelan; Drama

Abstract— This study aims to improve the ability to write drama texts of students of class XI TAV-2 at SMK Negeri 7 Surabaya through “Pamasutri” media and modelling techniques. This research is a class action research (PTK). The source of data was the students in class XI TAV-2, which amounted to 34 people. The research location is at SMK Negeri 7 Surabaya. The design of this PTK uses a cycle in which each cycle has stages (1) planning, (2) action, (3) observation and evaluation, and (4) reflection. Data collection used observation techniques and product assessment. For data analysis, techniques are used through percentages. The results of this study provide information that “Pamasutri” media and modelling techniques can improve the ability to write drama texts of participants in class XI TAV-2 SMK Negeri 7 Surabaya. The results of this study provide information that “Pamasutri” media and modelling techniques can improve the ability to write drama texts of participants in class XI TAV-2 SMK Negeri 7 Surabaya. It is evident from the initial reflection that only 29% of students reached KKTP, but in cycle 1, there was an increase to 65% and further increased to cycle 2 to 88%.

Keywords: Idea; Modelling; Drama

I. PENDAHULUAN

Capaian pembelajaran bahasa Indonesia dinyatakan bahwa kemampuan berbahasa, bersastra, dan berpikir sangat penting karena ketiga kemampuan tersebut merupakan fondasi dari kemampuan literasi [1]. Pembelajaran bahasa Indonesia, kemampuan literasi dapat dimiliki melalui keterampilan berbahasa, baik keterampilan berbahasa secara reseptif maupun produktif. Kemampuan reseptif berupa keterampilan menyimak serta membaca dan memirsing, sedang kemampuan produktif berupa keterampilan berbicara dan mempresentasikan serta menulis. Kemampuan literasi peserta didik dilakukan dengan belajar sepanjang hayat dan mempunyai kemampuan untuk berkomunikasi sesuai dengan konteks sosial budaya Indonesia sehingga bermanfaat ketika bekerja pada bidang yang ditekuni. Menulis merupakan salah satu bentuk kemampuan atau kecakapan yang dimiliki seseorang untuk membuat suatu produk tertulis atau teks tertulis. Melalui kegiatan menulis, seseorang dapat menyampaikan gagasan, tanggapan, dan perasaan dalam bentuk tulis secara fasih, akurat, bertanggung jawab, dan menyampaikan perasaan sesuai konteks [2]. Keterampilan menulis merupakan aktivitas menuangkan ide atau gagasan yang ada dalam pikiran, serta isi hati, melalui tulisan yang jelas dan mudah dipahami oleh pembaca [3].

Pembelajaran bahasa Indonesia di SMK kelas XI terdapat banyak materi tentang menulis, yaitu menulis teks argumentasi, teks cerita pendek, puisi, karya ilmiah, dan teks drama. Pembelajaran di SMK (Fase E) dinyatakan bahwa tujuan pembelajaran menulis agar para peserta didik memiliki kemampuan menulis berbagai teks nonfiksi dan fiksi untuk menyampaikan pendapat dan mempresentasikan serta menanggapi informasi secara kritis dan etis. Tujuan tersebut juga berlaku pada pembelajaran menulis teks drama. Menulis teks drama berarti melakukan representasi kehidupan manusia dalam masyarakat yang ditampilkan di atas panggung melalui dialog dan tindakan para tokohnya melalui bentuk tulisan [4], [5], [6], [7]. Pembelajaran menulis teks drama, peserta didik didorong untuk mengasah kepekaan emosional, kemampuan berpikir kritis dan daya ekspresi, serta menyampaikan gagasan secara kreatif dalam bentuk naskah dengan memperhatikan unsur intrinsiknya, yaitu karakter tokoh, konflik, latar, alur, serta gaya pengembangan cerita yang menarik dan logis. Unsur intrinsik merupakan unsur yang secara langsung membangun karya sastra itu sendiri [8].

Pentingnya pembelajaran menulis drama, ternyata, tidak diikuti dengan hasil pembelajarannya. Berdasarkan observasi awal di kelas XI TAV-2 SMK Negeri 7 Surabaya ditemukan permasalahan, yaitu peserta didik mengalami tiga kesulitan (1) menemukan ide, (2) menentukan unsur-unsur yang dapat dikembangkan, serta (3) mengembangkan teks drama sesuai

dengan strukturnya. Dari 34 peserta didik di kelas XI TAV-2 SMK Negeri 7 Surabaya, hanya 10 dari 34 peserta didik atau 29% yang mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) ≥ 75 . Salah satu solusi yang dirasa cocok dengan ketiga kesulitan tersebut, yaitu menerapkan media Papan Permainan Unsur Intrinsik yang disingkat “Pamasutri” yang dipadukan dengan teknik pemodelan. Media “Pamasutri” merupakan papan permainan (*board game*) yang dimodifikasi dengan mengisikan unsur-unsur intrinsik pada papan permainan. Menurut Tobing, *board game* atau papan permainan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah, berpikir kreatif dan kritis, serta mempertajam daya ingat. Media *board game* mencakup tiga aspek utama yang mendukung proses belajar yaitu aspek visual (gambar), audio (berdiskusi dan tanya jawab), serta afektif (sikap) [9]. Pendapat tersebut didukung dengan penelitian Aisah yang membuktikan bahwa *board game* berhasil meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik dengan capaian yang sangat positif pada konteks pembelajaran kewirausahaan di SMK [10].

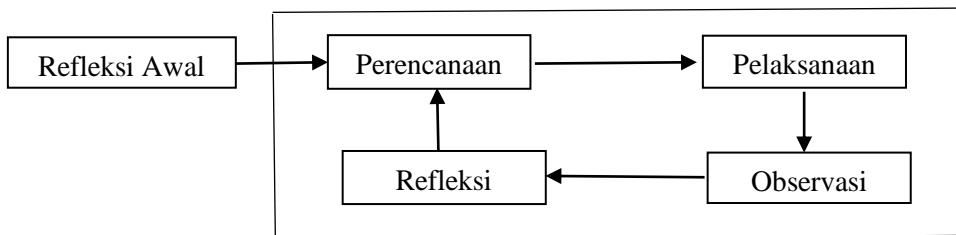
Pemodelan adalah salah satu teknik dalam pembelajaran kontekstual yang dilaksanakan melalui pemberian contoh konkret, representasi nyata, atau demonstrasi materi pembelajaran sehingga peserta didik memiliki kesempatan untuk mengamati, meniru, dan belajar melakukan tindakan sesuai dengan contoh yang telah disajikan [11], [12], [13]. Pemodelan menekankan pada penerapan praktis. Penerapan model dalam pembelajaran dapat mendukung peserta didik untuk memahami konsep, terlibat aktif, dan berpikir kritis karena peserta didik dapat mengamati model yang diberikan. Penelitian tentang penerapan media pembelajaran papan permainan dan teknik pemodelan sudah pernah dilakukan peneliti lain. Penelitian tentang media pembelajaran papan permainan tampak pada pengaruh metode *snowball throwing* yang memanfaatkan media papan indikator untuk meningkatkan kemampuan menulis paragraf pada peserta didik SMA [14], penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan permainan ludo untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik [15], serta pengembangan media *scrabble* untuk meningkatkan *procedural fluency* Matematika pada peserta didik di SMP [16].

Penelitian tentang teknik pemodelan terlihat pada pengaruh penggunaan teknik pemodelan terhadap keterampilan menulis cerita pendek [17], penerapan teknik pemodelan untuk meningkatkan kemampuan menulis surat resmi peserta didik kelas VIII SMP [12], serta peningkatan kemampuan menulis teks anekdot melalui teknik pemodelan pada peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Padangbolak Julu [18]. Keenam penelitian tersebut hanya berfokus pada media papan permainan saja atau teknik pemodelan saja. Penelitian ini mengombinasikan keduanya untuk meningkatkan kemampuan menulis teks drama. Penelitian ini menarik karena media papan permainan yang diterapkan diisi dengan unsur-unsur intrinsik sehingga dapat membantu kesulitan

yang dialami peserta didik untuk menemukan ide dan menentukan unsur-unsur yang dapat dikembangkan. Teknik pemodelan yang memberi contoh konkret peserta didik dapat mengembangkan teks drama secara utuh sesuai dengan strukturnya. Berdasarkan penjelasan tersebut, tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan menulis teks drama peserta didik kelas XI TAV-2 SMK Negeri 7 Surabaya melalui media “Pamasutri” dan teknik pemodelan. Melalui penerapan tersebut diharapkan dapat memfasilitasi pembelajaran menulis teks drama melalui pembelajaran yang aktif, analitis kritis, dan kreatif sehingga dapat menghasilkan teks drama yang bermutu.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas atau PTK karena bertujuan mencari solusi bagi kesulitan belajar peserta didik. PTK adalah jenis penelitian reflektif yang dilakukan melalui serangkaian tindakan dan bertujuan melakukan perbaikan serta peningkatan kualitas pembelajaran di kelas secara profesional [19]. Penelitian ini diimplementasikan pada peserta didik kelas XI TAV-2 SMK Negeri 7 Surabaya karena kurangnya fasilitas yang dapat mendukung kemampuan peserta didik dalam menulis teks drama. Subjek penelitian terdiri atas 34 peserta didik kelas XI TAV-2 SMK Negeri 7 Surabaya tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk siklus yang mencakup empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum dilaksanakan tahap-tahap siklus dilakukan refleksi awal. Perencanaan dilakukan dengan menyiapkan modul ajar, media pendukung pembelajaran, sumber belajar, dan menyiapkan intrumen penelitian. Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan langkah pembelajaran yang ditetapkan dengan memanfaatkan media “Pamasutri” dan teknik pemodelan. Pengamatan dilakukan pada aktivitas guru dan peserta didik ketika proses pembelajaran. Refleksi dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan. Informasi dari refleksi pada setiap siklus berguna untuk melakukan siklus selanjutnya. Artinya, apabila dalam suatu siklus hasil yang diharapkan belum tercapai akan dilanjutkan ke siklus berikutnya. Aspek-aspek yang telah berhasil dipertahankan, sedangkan kelemahan atau kekurangan akan diperbaiki pada siklus selanjutnya. Langkah dalam satu siklus dapat dilihat pada Gambar 1 berikut ini:

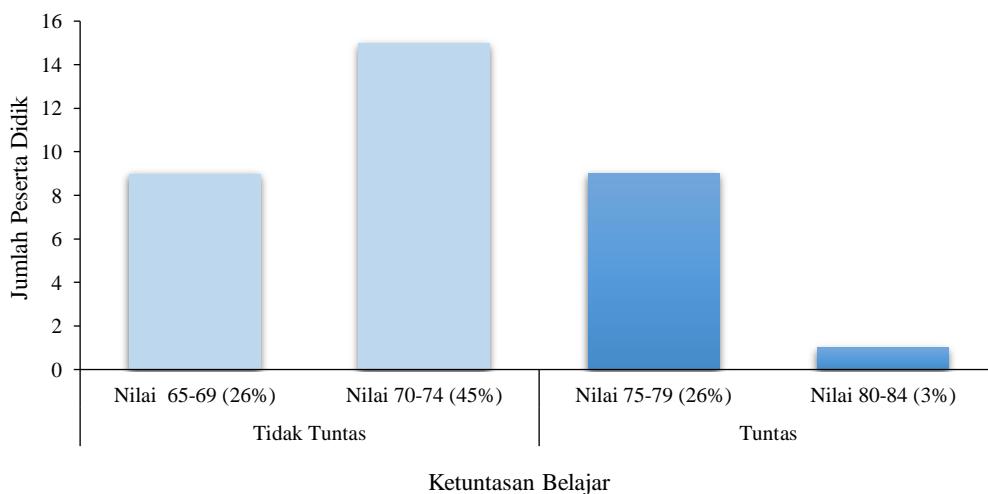


GAMBAR 1. TAHAP SETIAP SIKLUS

Data dikumpulkan melalui observasi dan penilaian produk. Instrumen yang dimanfaatkan dalam penelitian ini terdiri dari lembar observasi serta lembar penilaian produk. Instrumen penilaian produk meliputiaspek-aspek yang dinilai, yaitu (1) kesesuaian isi drama, (2) kelengkapan unsur intrinsik, (3) kelengkapan struktur drama, (4) kaidah kebahasaan, dan (5) ejaan dan tata tulisan. Penganalisisan data penelitian ini menggunakan persentase.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan media “Pamasutri” dengan teknik pemodelan pada penelitian ini difokuskan pada peningkatkan hasil belajar peserta didik. Sebelum dilakukan siklus, terlebih dahulu dilakukan tahap refleksi awal atau prasiklus. Untuk kegiatan prasiklus tersebut memanfaatkan hasil observasi awal untuk menemukan kesulitan belajar peserta didik dan memanfaatkan dokumentasi yang berupa nilai yang dimiliki guru. Penilaian tetap terdiri atas lima aspek yang telah disebutkan pada metode penelitian. Gambar 2 menunjukkan hasil belajar menulis teks drama pada saat prasiklus.



GAMBAR 2. REKAPITULASI HASIL BELAJAR PRASIKLUS

Berdasarkan Gambar 2, hasil belajar prasiklus yang dilakukan sebelum penerapan media “Pamasutri” dan teknik pemodelan menunjukkan bahwa hanya 10 dari 34 peserta didik atau 29% yang sudah mencapai KKTP ≥ 75 . Hal tersebut diperoleh berdasarkan jumlah keseluruhan peserta didik yang mendapat nilai yang ditetapkan KKTP, yaitu nilai 75–79 sebanyak 9 peserta didik atau 26% dan nilai 80–84 sebanyak 1 peserta didik atau 3%. Untuk peserta didik yang belum mencapai KKTP berjumlah 24 dari 34 peserta didik atau 71%. Jumlah tersebut diperoleh dari nilai 65–69 sebanyak 9 peserta didik atau 26% dan nilai 70–74 sebanyak 15 peserta didik atau 45%. Hal yang perlu dicermati, yaitu masih ada 9 peserta didik atau 26% yang masih mendapat nilai kurang karena di bawah 70. Kondisi tersebut perlu segera dicari solusinya.

A. Siklus 1

Siklus 1 diawali dengan langkah perencanaan, yaitu guru menyiapkan modul ajar berikut lampirannya, yaitu bahan ajar, media pembelajaran yang digunakan, lembar kegiatan peserta didik (LKPD), dan asesmen. Sumber belajar, sarana dan prasarana pembelajaran, serta instrumen disiapkan terlebih dahulu dan untuk instrumen terdiri atas instrumen yang berupa lembar observasi dan lembar penilaian. Media “Pamasutri” adalah media pembelajaran berupa *banner* berukuran 2,5 x 2,5 meter yang didesain menyerupai papan ular tangga, terdiri atas 36 kotak bernomor yang disusun dalam format 6 × 6. Setiap kotak mewakili elemen penting dalam penulisan naskah drama. Baris pertama (kotak 1–6) berisi berbagai tema, seperti persahabatan, konflik keluarga, hingga kehidupan sekolah. Baris kedua (kotak 7–12) berisi pilihan alur cerita, seperti alur maju, alur mundur, atau alur campuran. Baris ketiga hingga baris keenam diisi dengan elemen lainnya seperti tokoh, latar, konflik, dan amanat, yang disusun secara sistematis.

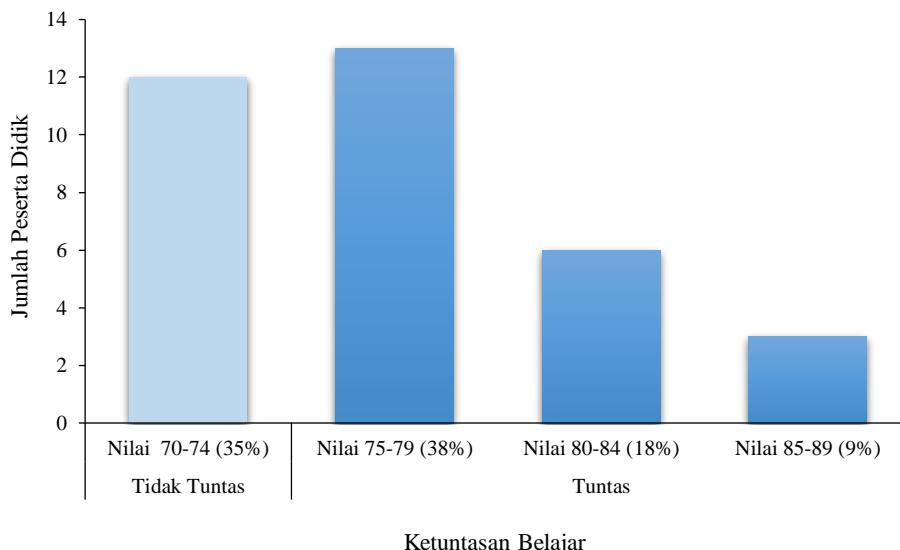
Mekanisme permainan dengan menggunakan media “Pamasutri” ini mengadopsi prinsip *roll-and-move* seperti dalam permainan ular tangga. Setiap perwakilan kelompok peserta didik melempar dadu secara bergiliran dan berpindah sesuai angka yang didapatkan. Kotak tempat mereka berhenti menentukan elemen yang wajib dimasukkan dalam naskah drama yang akan mereka tulis secara individu. Unsur-unsur pembentuk naskah drama seperti tema, alur, tokoh, latar, dan konflik dipilih secara acak melalui aktivitas bermain, namun tetap mengacu pada kaidah pembelajaran yang terstruktur. Sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan media ini terlihat guru memulai dengan melakukan simulasi agar saat pembelajaran pada siklus 1, peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran “Pamasutri” dengan tepat. Tahap awal pembelajaran, guru menyampaikan garis besar materi yang akan dipelajari peserta didik serta memberikan stimulus kepada peserta didik. Materi tersebut memuat pembahasan mengenai menyusun kerangka teks

drama sesuai dengan unsur intrinsik yang meliputi tokoh dan penokohan, alur berikut konfliknya, latar, sudut pandang pengarang, gaya, amanat, dan tema.

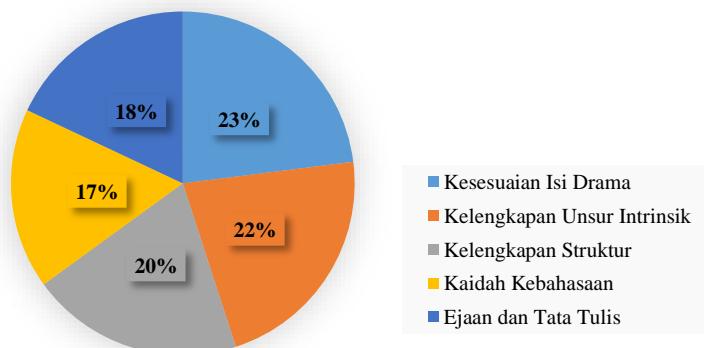


GAMBAR 2. MEDIA PEMBELAJARAN “PAMASUTRI”

Setelah dilakukan pembelajaran dengan media “Pamasutri”, peserta didik diberi pemodelan yang bertujuan memberi contoh nyata cara mengembangkan ide dan unsur intrinsik menjadi teks drama yang utuh berdasarkan strukturnya. Guru memberi contoh teks drama dari internet dan memberikan contoh mengembangkan kerangka unsur pembangun sesuai struktur teks drama di depan kelas. Peserta didik mengamati dan mencermati berbagai aspek penting seperti cara menyusun dan mengembangkan menjadi teks drama yang utuh. Pembelajaran yang telah dilakukan peserta didik menunjukkan antusias dalam pembelajaran yang dilakukan dengan permainan bermedia “Pamasutri” ini. Peserta didik bekerja sama dengan kelompoknya memainkan media “Pamasutri” untuk menemukan ide secara langsung dan menemukan unsur-unsur intrinsik yang dapat dikembangkan. Pembelajaran dengan media “Pamasutri” dan teknik pemodelan mengukur hasil belajar melalui penilaian produk, sebagaimana yang ditunjukkan pada Gambar 3 berikut ini:

**GAMBAR 3. REKAPITULASI HASIL BELAJAR SIKLUS 1**

Berdasarkan Gambar 3 hasil belajar pada siklus 1, yaitu 65% karena ada 22 dari 34 peserta didik telah mencapai nilai KKTP ≥ 75 , sedangkan yang belum mencapai KKTP ada 12 peserta didik atau 35%. Bila dicermati, sudah tidak ada lagi peserta didik yang memperoleh nilai di bawah 70. Peserta didik yang tuntas belajar memperoleh nilai minimal 70. Ketuntasan klasikal 65% diperoleh dari peserta didik yang memperoleh nilai 75–79 sebanyak 13 peserta didik atau 38%, nilai 80–84 sebanyak 6 peserta didik atau 18%, dan nilai 85–89 sebanyak 3 peserta didik atau 9%. Perolehan hasil belajar peserta didik kelas XI TAV-2 secara keseluruhan jika ditinjau dari lima aspek penilaian, yaitu kesesuaian isi drama, kelengkapan unsur intrinsik, kelengkapan struktur drama, kaidah kebahasaan, dan ejaan dan tata tulisan dapat dilihat pada Gambar 4 berikut ini:

**GAMBAR 4. PERSENTASE ASPEK PENILAIAN PADA SIKLUS 1**

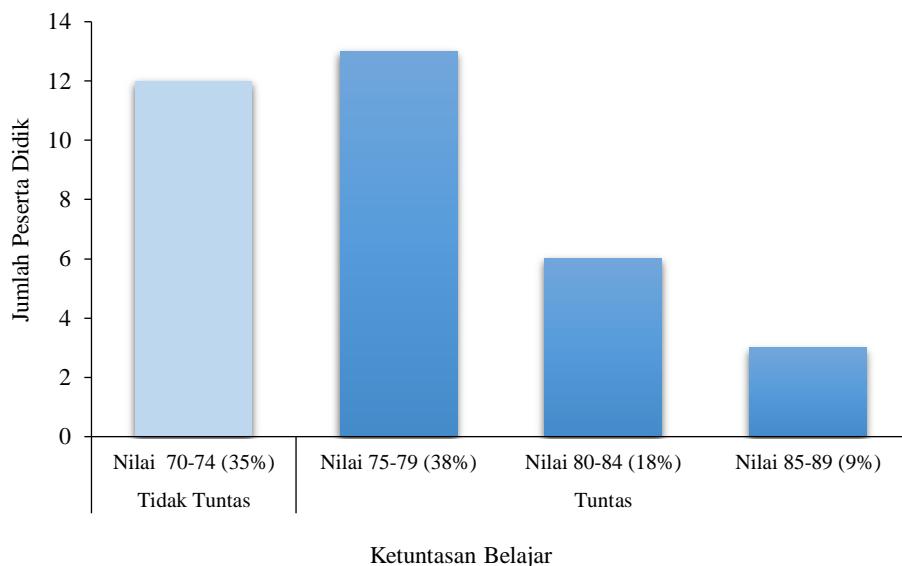
Gambar 4 menunjukkan bahwa kelemahan para peserta didik terdapat pada dua aspek penilaian, yaitu penggunaan bahasa yang belum sesuai dengan kaidah serta penggunaan ejaan dan tulis. Persentase kedua aspek yang mencapai 17% dan 18%, sedangkan tiga aspek penilaian lain sudah mencapai persentase yang ditetapkan, yaitu 20%. Aspek penilaian kesesuaian isi drama, kelengkapan unsur intrinsik, dan kelengkapan struktur, masing-masing sudah mencapai 23%, 22%, dan 20%. Media “Pamasutri” memberikan makna mampu membuat peserta didik untuk menemukan ide dan menentukan unsur-unsur untuk dikembangkan, sedangkan teknik pemodelan mampu membuat para peserta didik mengembangkan teks drama berdasarkan strukturnya. Berdasarkan hasil siklus 1, dilakukan refleksi dengan menganalisis kelemahan atau kekurangannya dan kekuatan. Tujuannya, kekuatan yang ada dipertahankan, sedangkan kelemahan atau kekurangan diperbaiki sehingga diharapkan dapat memperoleh hasil yang maksimal berupa peningkatan hasil belajar. Kelemahan yang diperoleh pada siklus 1, yaitu waktu yang tersedia belum digunakan secara efektif terbukti ada 10 menit perpanjangan waktu ketika guru melaksanakan pembelajaran menulis teks drama, dikarenakan gangguan pada LCD yang digunakan dan pembelajaran terlihat masih ada dua peserta didik yang kurang berperan aktif, tetapi tidak mendapat teguran dari guru.

B. Siklus 2

Kelemahan yang terjadi pada siklus 1 dan hasil belajar dengan ketuntasan klasikal 65% perlu dilakukan siklus 2. Tahap perencanaan tetap dilakukan hal yang sama dengan siklus 1, yaitu menyiapkan modul ajar berikut lampirannya, yaitu bahan ajar, media pembelajaran yang digunakan, lembar kegiatan peserta didik (LKPD), dan asesmen. Sumber belajar, sarana dan prasarana pembelajaran, serta instrumen lebih disiapkan, karena pada siklus 1 terdapat kendala pada LCD, pada siklus 2 ini, guru lebih mempersiapkan secara teliti. Sebelum pembelajaran, guru dibantu observer mempersiapkan sarana yang dibutuhkan dalam pembelajaran agar saat dilaksanakan penerapan media “Pamasutri” dan teknik pemodelan, tidak ada lagi kendala yang berdampak pada ketepatan waktu pembelajaran.

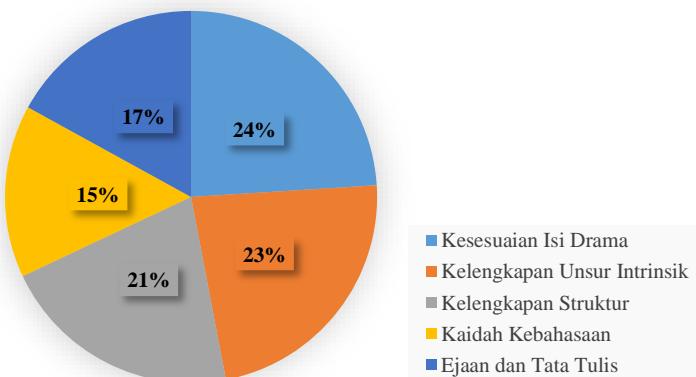
Pelaksanaan juga dilakukan dengan cara yang sama dengan siklus 1, tetapi untuk pembentukan kelompok, guru lebih memperhitungkan anggota kelompoknya agar kejadian pada siklus 1, yaitu adanya anggota kelompok yang tidak aktif dapat diantisipasi. Untuk instrumen yang disiapkan terdiri atas lembar observasi dan lembar penilaian. Proses pelaksanaan pembelajaran pada siklus 2, kendala yang pernah dialami pada siklus 1 sudah tidak ada karena guru sudah melakukan persiapan dengan baik. Para peserta didik juga tetap terlihat antusias mengikuti pembelajaran. Berperan aktif dan bekerja sama dalam kegiatan kelompok.

Setelah penerapan media “Pamasutri” dan teknik pemodelan dilakukan evaluasi produk teks drama. Hasil belajar tersebut dianalisis secara klasikal, ditabulasi kemudian untuk memudahkan mengetahui hasil belajarnya ditunjukkan pada Gambar 5 berikut ini: .



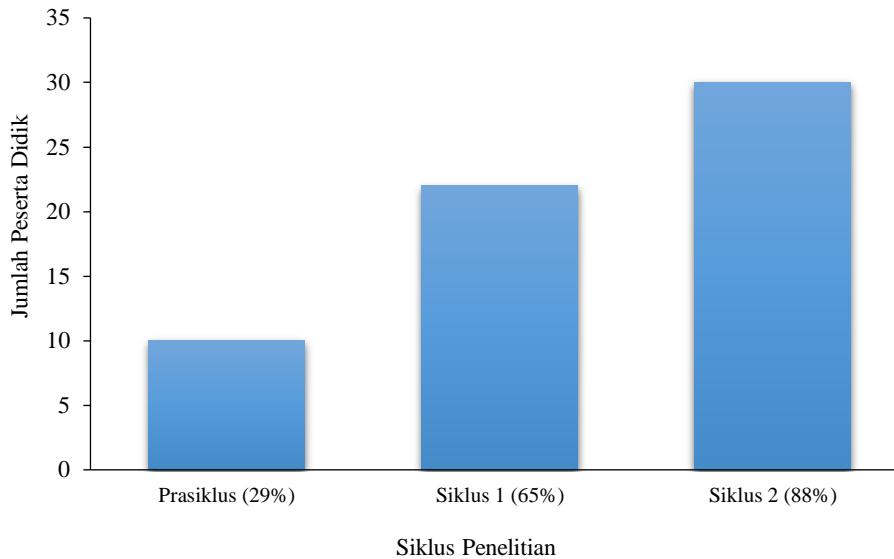
GAMBAR 5. REKAPITULASI HASIL BELAJAR SIKLUS 2

Hasil belajar pada siklus 2 yang direkap melalui Gambar 5 menunjukkan bahwa peserta didik yang belum mencapai KKTP ≥ 75 , semakin berkurang yang menunjukkan nilai 70–74 diperoleh 4 dari 34 peserta didik atau 12%, sedangkan, peserta didik yang telah mencapai nilai yang ditetapkan melalui KKTP sebanyak 30 orang atau 88%. Jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar dan persentase tersebut berasal dari jumlah keseluruhan peserta didik mendapat nilai ketuntasan belajar, yaitu nilai 75–79 sebanyak 6 peserta didik, nilai 80–84 sebanyak 19 peserta didik, dan nilai 85–89 sebanyak 5 peserta didik. Ketuntasan klasikal yang ditetapkan dalam Kurikulum Merdeka minimal $\geq 75\%$ sudah dapat dicapai. Berdasarkan hasil belajar menulis teks drama peserta didik kelas XI TAV-2 di SMK Negeri 7 Surabaya juga diperoleh rincian hasil dari masing-masing aspek penilaian yang telah ditetapkan. Persentase setiap aspek penilaian yang digunakan sebagai dasar menilai teks drama yang dihasilkan dijelaskan melalui Gambar 6 berikut ini:

**GAMBAR 6. PERSENTASE ASPEK PENILAIAN**

Gambar 6 menunjukkan tiga aspek penilaian, yaitu kesesuaian isi pada teks drama, kelengkapan teks drama dari unsur intrinsiknya, dan kelengkapan teks dari strukturnya sudah memperoleh persentase lebih dari 20%. Ketiga aspek penilaian tersebut masing-masing memiliki persentase 24%, 23%, dan 21%. Ketiga aspek sejak siklus 1 sudah mencapai persentase yang ditetapkan, bahkan lebih. Penerapan media “Pamasutri” dan teknik pemodelan berpenting mendukung kemampuan peserta didik untuk menulis teks drama. Dengan penerapan media “Pamasutri”, peserta didik mampu menemukan ide dan menentukan unsur-unsur intrinsik untuk bekal menulis teks drama. Teknik pemodelan membuat peserta didik memperoleh contoh sehingga dapat mengembangkan teks drama secara utuh berdasarkan strukturnya. Dua aspek lain, yaitu kesesuaian dengan penggunaan kaidah kebahasaan serta penggunaan ejaan dan tata tulis pada siklus 2 masih mendapat persentase kurang dari 20%. Berdasarkan Gambar 6 masing-masing aspek tersebut memperoleh persentase sebanyak 15% dan 17%. Kedua aspek lebih rendah persentasenya daripada siklus 1. Untuk aspek penilaian kaidah kebahasaan turun 2%, sedangkan aspek penilaian ejaan dan tata tulis turun 1%, sehingga diperlukan untuk mendapat pencermatan pada pembelajaran berikutnya.

Pelaksanaan penelitian ini dapat dinyatakan berlangsung dengan baik, ditandai dengan meningkatnya hasil belajar menulis teks drama peserta didik kelas XI TAV-2 di SMK Negeri 7 Surabaya. Peningkatan hasil belajar tersebut tampak dari perubahan hasil pada prasiklus hingga hasil belajar setelah implementasi media pembelajaran “Pamasutri” dan teknik pemodelan pada pembelajaran siklus 1 dan siklus 2 ditunjukkan pada Gambar 7 berikut ini:

**GAMBAR 7. REKAPITULASI PENINGKATAN HASIL BELAJAR**

Sebelum diterapkannya media “Pamasutri” dan teknik pemodelan di kelas XI TAV-2 persentase capaian belajar peserta didik hanya mencapai 29% karena hanya ditemukan 10 peserta didik yang mencapai nilai KKTP. Pada siklus 1 terdapat 22 peserta didik yang mencapai ketuntasan atau sudah mencapai nilai $\text{KKTP} \geq 75$. Kemudian pada siklus 2, peserta didik yang mencapai ketuntasan berjumlah 30 peserta didik mencapai ketuntasan atau tercapainya nilai $\text{KKTP} \geq 75$. Aspek penilaian yang relevan dengan penerapan media “Pamasutri” dan teknik pemodelan, ada tiga aspek penilaian yang mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2. Aspek yang dimaksud, yaitu kesesuaian isi drama, kelengkapan teks drama dari unsur intrinsiknya, dan kelengkapan teks dari strukturnya. Pada siklus 1 masing-masing aspek penilaian memperoleh persentase sebanyak 23%, 22%, dan 20%. Pada siklus 2 ketiga aspek mengalami peningkatan menjadi 24%, 23%, dan 21%. Masing-masing mengalami peningkatan 1%.

Penelitian yang telah dilaksanakan di kelas XI TAV-2 SMK Negeri 7 ini efektif untuk membantu menulis teks drama menggunakan media “Pamasutri” dan teknik pemodelan. Hasil yang diperoleh, yakni adanya peningkatan pada pembelajaran sebelum diterapkannya media ”Pamasutri” dan teknik pemodelan, yaitu persentase belajar peserta didik hanya mencapai 29% dan sesudah adanya penerapan media “Pamasutri” dan pemodelan di kelas XI TAV-2 SMK Negeri 7 Surabaya mengalami peningkatan pada siklus 1 menjadi 65% dan pada siklus 2 menjadi 88%. Melalui penerapan media ”Pamasutri” ini dapat diketahui juga kelebihan, yaitu (1) membantu peserta didik untuk menemukan unsur intrinsik, (2) peserta didik menunjukkan keaktifan dalam kegiatan pembelajaran, dan (3) dapat memotivasi peserta didik untuk memiliki

sikap positif berupa kerja sama dalam mengetahui dengan jelas suatu konsep masalah. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan menurut Tobing [9], *board game* atau papan permainan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah, berpikir kreatif dan kritis, serta mempertajam daya ingat. Selain kelebihan, untuk penerapan media "Pamasutri" ada beberapa hal yang perlu diantisipasi dengan baik karena (1) memerlukan waktu persiapan yang relatif lama sebelum dimulainya kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media tersebut dan (2) membutuhkan ruang kelas yang luas dalam penggunaan media tersebut.

Penerapan teknik pemodelan yang digunakan untuk memberi contoh nyata atau dalam pembelajaran juga memiliki kelebihan, yaitu (1) mampu membuka ruang bagi peserta didik dalam mengekspresikan gagasan, inspirasi, kreativitas, dan menunjukkan sikap intelektual yang dimilikinya; (2) mendorong perkembangan daya nalar peserta didik; (3) memungkinkan penggambaran situasi atau objek secara realistik dan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat mengurangi rasa jemu selama proses belajar mengajar berlangsung. Teknik pemodelan memiliki beberapa keterbatasan, yaitu kurangnya efisiensi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, terutama jika tidak dirancang dengan baik. Selain itu, keterbatasan waktu sering menjadi kendala dalam mengoptimalkan penggunaan teknik ini secara menyeluruh.

Media *board game* salah satunya "Pamasutri" yang terbukti mampu meningkatkan hasil belajar serta berpotensi menjadi alternatif strategi pembelajaran, sebagaimana dalam penelitian oleh Erviana [20] menunjukkan bahwa *board game* dapat meningkatkan kemampuan menulis dengan metode dan teknik pembelajaran yang tepat sehingga peserta didik tidak merasa kesulitan dan terbebani dan hasil pembelajarannya dapat maksimal. Penelitian yang dilakukan oleh Sari menunjukkan beragam manfaat yang didapatkan dari media pembelajaran *board game* yang direncanakan dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap mata pelajaran tertentu karena minat ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap proses belajar dan menjadi aspek utama yang menjadi penentu partisipasi peserta didik dalam pembelajaran [21].. Apabila materi pembelajaran yang sedang dipelajari tidak sesuai dengan minat peserta didik, peserta didik tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, sebab tidak ada daya tarik baginya. Penelitian lainnya dilakukan oleh Uyun memaparkan bahwa dengan adanya media *board game*, peserta didik tidak akan merasa jemu atau bosan karena media tersebut menjadikan kegiatan pembelajaran tidak monoton [22]. Peserta didik cenderung lebih bersemangat karena termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran.

Media “Pamasutri” dan teknik pemodelan dapat mendorong peserta didik berpikir kreatif, beragam dalam ide, dan menciptakan inovasi, serta menumbuhkan kemandirian dan keaktifan proses belajar dalam menemukan ide dan mengembangkannya menjadi teks drama utuh. Dengan adanya media “Pamasutri” dan teknik pemodelan ini bertujuan menciptakan lingkungan belajar fokus dan serius, namun terasa menyenangkan untuk peserta didik sehingga peserta didik terhindar dari kejemuhan dan rasa kantuk selama pembelajaran berlangsung.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media “Pamasutri” dan teknik pemodelan dapat meningkatkan kemampuan menulis teks drama peserta didik kelas XI TAV-2 di SMK Negeri 7 Surabaya. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar menulis teks drama. Pada prasiklus ketuntasan hasil belajar klasikal hanya 29%. Selanjutnya pada siklus 1 diperoleh hasil belajar menulis teks drama dengan ketuntasan klasikal 65% dan pada siklus 2 lebih meningkat menjadi 88%. Tiga aspek penilaian, yaitu kesesuaian isi drama, kelengkapan teks drama dari unsur intrinsiknya, dan kelengkapan teks strukturnya yang relevan untuk mengatasi kesulitan belajar menemukan ide, menetukan unsur intrinsik yang dikembangkan, dan pengembangan menulis teks drama berdasarkan strukturnya mengalami peningkatan. Siklus 1 memperoleh persentase 23%, 22%, dan 20%, pada siklus 2 meningkat 1% menjadi 24%, 23%, dan 21%.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kemendikbudristek, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Fase A–Fase F untuk SD/MI/Program Paket A, SMP/MTs/Program Paket B, dan SMA/MA/SMK/MAK/Program Paket C*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022, p. 2022.
- [2] I. Marzuqi, *Keterampilan Berbicara dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Lamongan: CV. Istana, 2019.
- [3] N. N. K. Dewi, M. . R. Kristiantari, and N. N. Ganing, “Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Media Visual Terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia,” *J. Educ. Technol.*, vol. 3, no. 4, pp. 278–285, 2019, doi: 10.23887/jet.v3i4.22364.
- [4] I. F. Wahid and I. Solihat, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengapresiasi Drama pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Untirta melalui Video Pementasan Drama,” *J. Membaca*, vol. 5, no. 1, pp. 15–24, 2020, [Online]. Available: <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jurnalmembaca>
- [5] I. Afrom, “Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Solving pada Pendidikan Seni Drama di PRODI PGSD Universitas Muhammadiyah Palangkaraya,” *Pedagog. J. Pendidik.*, vol. 13, no. 2, pp. 12–17, 2018, doi: 10.33084/pedagogik.v13i2.863.
- [6] O. D. Naitboho, N. W. Suratni, and N. M. Haryati, “Pembelajaran Drama Monolog dengan Cerita Legenda Danau Toba Menggunakan Metode Role Playing di SD Inpres Tubuhu’E, Kabupaten Timor Tengah Selatan,” *PENSI J. Ilm. Pendidik. Seni*, vol. 2, no. 1, pp. 79–

- 89, 2022, doi: 10.59997/pensi.v2i1.1715.
- [7] L. F. Royana, Harfiandi, and T. Mahmud, “Analisis Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Materi Teks Drama untuk Siswa Kelas XI MIPA 6 SMAN 2 Banda Aceh,” *J. Ilm. Mhs.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–16, 2021, [Online]. Available: file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/350-File Utama Naskah-485-1-10-20210811.pdf
- [8] Awalludin, M. D. Sanjaya, and N. Sevriyani, “Kemampuan dan Kesulitan Siswa Kelas VIII Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Teks Drama,” *J. Bind. Sastra*, vol. 4, no. 1, pp. 38–47, 2020.
- [9] L. N. Aini and S. M. Purwaningsih, “Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning Berbasis Media Board Game Ular Tangga terhadap Kemampuan Penalaran Siswa Kelas XI SMK Negeri 6 Surabaya,” *AVATARA*, vol. 15, no. 3, pp. 1–12, 2024.
- [10] R. N. Aisah, N. D.AR, and Marleni, “Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa,” *PEMBAHSI*, vol. 14, no. 2, pp. 156–162, 2024.
- [11] B. S. Nuariasandi, “Peningkatan Keterampilan Menulis Surat Resmi Melalui Teknik Pemodelan Siswa Kelas VI SDN Ngrambe 2 Ngrambe Ngawi,” *Nosi*, vol. 1, no. 2, pp. 135–146, 2013.
- [12] R. Fitri, “Penerapan Teknik Pemodelan untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Surat Resmi Siswa Kelas VIII SMP,” *Gramatika STKIP PGRI Sumatera Barat*, vol. 2, no. 1, pp. 118–132, 2016, doi: 10.22202/jg.2016.v2i2.1200.
- [13] Yuliyanty, A. Karim, and M. Tahir, “Penerapan Metode Pemodelan dalam Meningkatkan Kemampuan Berpidato di Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Al Khaira Kotarindau,” *Bahasantodea*, vol. 5, no. 3, pp. 66–79, 2007.
- [14] E. D. Lestaringsih, Suhartono, and C. K. A. Priono, “Pengaruh Metode Snowball Throwing Berbantuan Media Papan Indikator terhadap Kemampuan Menulis Paragraf pada Siswa SMA 1 Jekulo Kabupaten Kudus,” *Lensa*, vol. 6, no. 1, pp. 9–38, 2013.
- [15] U. Hasanah, R. Wijayanti, and M. Liesdiani3, “Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa,” *ANARGYA J. Ilm. Pendidik. Mat.*, vol. 3, no. 2, pp. 104–111, 2020, doi: 10.24176/anargya.v3i2.5334.
- [16] I. Kusumaningtyas and T. N. H. Yunianta, “Pengembangan Media Scrabble untuk Meningkatkan Procedural Fluency Matematika Siswa SMP,” *J. Cendekia J. Pendidik. Mat.*, vol. 3, no. 2, pp. 300–314, 2019, doi: 10.31004/cendekia.v3i2.109.
- [17] F. Fiona, E. Ratna, and E. Noveria, “Pengaruh Penggunaan Teknik Pemodelan terhadap Keterampilan Menulis Cerita Pendek,” *J. Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones. Vol.*, vol. 5, no. 2, pp. 124–131, 2016.
- [18] E. N. Safitri, Nasution, and D. Syahfitri, “Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Anekdot Melalui Teknik Pemodelan pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Padangbolak Julu,” *MIND J. Ilmu Pendidik. dan Budaya*, vol. 5, no. 2, pp. 126–131, 2025.
- [19] Pahleviannur, *Penelitian Tindakan Kelas*. Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2022.
- [20] Y. Erviana, S. Munifah, and R. Mustikasari, “Peningkatan Kemampuan Menulis Kata dengan Ape Dadu Cerdas,” *J. Mentari*, vol. 1, no. 2, pp. 94–102, 2021.
- [21] H. M. Sari, “Pengembangan Media Board Game Cinta Nusantara untuk Meningkatkan Minat Belajar terhadap Mata Pelajaran PPKN Kelas X SMA Negeri 1 Cerme Gersik,” *Innov. Educ. J.*, vol. 4, no. 1, pp. 265–275, 2023, [Online]. Available: <https://attractivejournal.com/index.php/aj/article/download/743/576>
- [22] F. Q. Uyun, S. P. Setyawati, and S. A. Sancaya, “Pemanfaatan Media Berbasis Board Game,” *Pros. Konseling Kearifan Nusant.*, vol. 2, pp. 255–258, 2022, [Online]. Available: <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/kkn/article/view/2943>