

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sastra adalah dunia rekaan yang merupakan bias atau bayang-bayang dari kenyataan yang ada. Namun di sisi lain sastra merupakan karya cipta yang bukan sekedar permainan dan dusta bahasa.

Pengajaran sastra di lembaga pendidikan formal dari hari ke hari semakin sarat dengan berbagai persoalan. Tampaknya, pengajaran sastra memang pengajaran yang bermasalah sejak dahulu. Keluhan-keluhan para guru, subjek didik dan sastrawan tentang rendahnya tingkat apresiasi sastra sekama ini menjadi bukti konkret adanya sesuatu yang tak beres dalam pengajaran sastra di lembaga pendidikan formal.

Pembelajaran sastra harus mampu menumbuhkan apresiasi siswa terhadap karya sastra. Apresiasi sebagai sebuah istilah dalam bidang sastra dan seni lebih mangacu pada aktivitas memahami, menginterpretasi, menilai dan pada akhirnya memproduksi suatu karya. Oleh karena itu, pembelajaran sastra di lembaga pendidikan formal idealnya tidak hanya sebatas pemberian teks sastra dalam genre tertentu untuk dipahami dan diinterpretasikan oleh siswa (apresiasi reseptif).

Pembelajaran sastra harus diarahkan pada penumbuhan kemampuan siswa dalam menilai atau mengkritik kelebihan dan kekurangan teks yang terutama dalam bermain drama. Berdasarkan penelitian tersebut, siswa mampu membuat sebuah teks yang lebih bermutu. Pelajaran sastra penting untuk memperkaya ruang batin siswa.

Dalam Kurikulum Tingkat Pendidikan (KTSP) kelas XI SMA untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, salah satu kompetensi keterampilan berbicara yang harus dimiliki siswa yaitu keterampilan bermain drama. Namun, harapan tersebut tidak sesuai dengan kenyataan di lapangan. Hal ini dapat dilihat dari observasi awal yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 1 Limapuluh Kabupaten Batu Bara. Kurangnya keseriusan siswa saat bermain drama, penghanyatan siswa terhadap lingkungan sosial yang kurang, serta cara atau teknik yang kurang dalam memahami drama.

Pelajaran yang dianggap pelajaran yang tidak terlalu penting bagi masa depan sehingga pelajaran sastra terasa melewatkan (Hartanto, 2007:23). Semua pelajaran harus diajarkan untuk memperkaya ruang dalam batin siswa. Dengan memperkaya ruang batin siswa, sekolah tidak menjadi mesin pencetak manusia yang tidak mempunyai nilai-nilai luhur dan tidak menghormati lingkungannya, tetapi sekolah menjadi tempat bagi siswa untuk berproses menjadi pribadi yang berkompeten dan tidak mengukur segala sesuatu dengan materi.

Salah satu jenis pengajaran sastra yang ada dalam kurikulum adalah drama. Dalam kalangan siswa, mahasiswa hingga kalangan umum mengetahui kebenaran drama yang tidak lepas dari kehidupan mereka, karena drama merupakan gambaran dari kehidupan sosial dan budaya masyarakat itu sendiri. Tapi, khususnya siswa sekarang kurang berminat untuk belajar drama atau memainkan drama tersebut karena kurangnya minat siswa bermain drama. Menurut Suyadi San (2004:3) "Langkah pertama dalam memahami suatu drama adalah keterlibatan jiwa, yaitu peristiwa ketika pembaca atau penonton menyimak

pikiran dan perasaan pengarang dalam hubungannya dengan suatu masalah yang dihadapi dalam lingkungan sosial”. Pengajaran sastra khususnya drama bukanlah suatu hal yang gampang untuk dikuasai, karena drama menceritakan gambaran dalam kehidupan nyata. Pengajaran drama perlu diperhatikan sehingga nilai estetik dalam diri siswa dapat berkembang melalui pembinaan daya pikir siswa.

Karya sastra khususnya drama yang ada di sekolah SMAN I Rundeng Pemko Subulussalam sering diabaikan begitu saja. Suatu bidang yang sebenarnya menarik menjadi suatu yang sangat membosankan. Siswa sulit memahami apa itu sebenarnya drama dan bagaimana supaya mampu bermain drama. Salah satu faktor melatarbelakangi mengapa siswa sulit bermain drama adalah kurangnya keseriusan dan tidak mendalami apa yang terjadi di kehidupan yang sebenarnya. Selain itu, drama juga terabaikan karena kurangnya kreativitas, sehingga drama itu sendiri tidak dipelajari lebih jauh. Drama cukup dipelajari dengan mengetahui judulnya, pengarang dan pembacanya hingga waktu belajar selesai.

Menurut Penelitian Nur Farida

“Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak lagi mengeluh kecapekan ketika menyelesaikan tugas-tugas berikutnya. Yang dalam hal ini terdapat tugas penyelesaian soal-soal dalam LKS yang meliputi tugas uji pemahaman dan uji kompetensi yang terdiri dari tiga bentuk soal yaitu bentuk pilihan ganda, isian dan uraian singkat setelah melaksanakan sosiogramnya. Ada 3 anak yang memperoleh nilai rata-rata 70, diantaranya 2 anak mendapatkan nilai 78, 1 anak mendapatkan nilai 73, 1 anak 76, 1 anak mendapatkan nilai 82, 1 anak mendapatkan nilai 87, 1 anak mendapatkan nilai 90, 2 anak mendapatkan nilai 92 dan seorang lagi 64.

“Dari hasil observasi pada siklus ketiga itu, terdapat para pemain sosiogram seluruhnya 7 orang anak melakukan permainan secara aktif. Dan seperti pada kegiatan-kegiatan sebelumnya, setelah selesai sosiogram peneliti melakukan refleksi dan diskusi terhadap hasil sosiogramnya. dari 8 orang anak, mereka telah berani mengomentari teman-temannya yang telah bersosiogram. 4 anak mengatakan sependapat

dengan salah satu pemain yang telah memperagakan isi cerita, dan 4 yang lain tidak sependapat dan melakukan aksi yang berbeda-beda. Dan yang paling membuat peneliti termotivasi menciptakan strategi-strategi atau metode-metode yang serupa adalah adanya beberapa siswa yang menginginkan kegiatan pembelajaran dalam bentuk permainan-permainan.”

Menurut Penelitian Feni Rizkiyaturrohmah

“Hasil analisis data menunjukkan bahwa (1) pembelajaran dengan menggunakan metode sosiodrama (bemain drama) pada materi pokok ikatan Kimia lebih mampu meningkatkan minat belajar siswa dari pada metode latihan soal (drill) pada siswa kelas X MAN Klaten Tahun Pembelajaran 2008/2009, ditunjukkan dengan hasil uji-t yang diperoleh t hitung $4,337 > t$ tabel dengan signifikan $= 0,000 < \alpha = 0,05$. (2) pembelajaran dengan menggunakan metode sosiodrama (bermain peran) pada Materi Pokok Ikatan Kimia lebih mampu meningkatkan prestasi belajar kimia siswa dari pada metode latihan soal (drill) pada siswa X MAN Klaten Tahun Pembelajaran 2008/2009, yang ditunjukkan dengan hasil uji-t dan hasil t hitung $5,023 > t$ tabel signifikan $0,000 < \alpha = 0,05$. Dan peningkatan hasil post-test terhadap kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol yakni 6,8 dan 3,2.”

Salah satu model pembelajaran drama yang menarik adalah sosiodrama.

Cerita yang ada di dalam drama berasal dari kehidupan. Untuk itu, sosiodrama menawarkan suatu model pembelajaran yang menghubungkan antara lingkungan sosial dengan drama itu sendiri.

Sosiodrama merupakan pembelajaran dengan cara mempertunjukan kepada siswa tentang masalah-masalah hubungan sosial untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu. Roestiyah (2008:90) mengatakan, “Kadang-kadang banyak peristiwa psikologis atau sosial yang sukar bila dijelaskan dengan kata-kata belaka. Maka perlu didramatisasikan, atau siswa partisipasikan untuk berperan dalam peristiwa sosial tersebut.” Hal ini tentunya menjadi suatu jalan yang dapat dilalui untuk mencapai keberhasilan dalam bermain drama dengan belajar dari lingkungan sosial yang ada.

Bila drama dihubungkan dengan model pembelajaran sosiodrama, mungkin akan terdapat hubungan atau pengaruh, karena dalam terdapat penalaran kehidupan sosial dan menggambarkan kehidupan yang sesungguhnya.

Berdasarkan uraian di atas, penulis melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Sosiodrama Terhadap Kemampuan Bermain Drama oleh Siswa Kelas XI SMA I Negeri Rundeng Pemko Subulussalam Tahun Pembelajaran 2014/2015.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah-masalah yang ada diantaranya adalah sebagai berikut:

1. rendahnya minat siswa bermain drama
2. keseriusan siswa saat bermain drama kurang
3. kurangnya kemampuan siswa dalam memahami unsur intrinsik drama
4. model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dapat diketahui ada 4 masalah yang perlu mendapat pemecahan dalam pengajaran drama di sekolah. Melihat adanya permasalahan, maka penulis memilih salah satu dari identifikasi masalah yaitu masalah upaya meningkatkan model yang digunakan kurang bervariasi. Dalam penelitian ini penulis mengkaji masalah model pembelajaran sosiodrama terhadap kemampuan bermain drama siswa kelas XI SMAN I Rundeng Pemko

Subulussalam, karena model pembelajaran ini adalah model pembelajaran yang baik untuk melihat kemampuan bermain drama siswa.

Wina Sanjaya (2008:87) berpendapat bahwa, Sosiodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial dan permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia, seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter, juga digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah sosial serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkannya”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kemampuan bermain drama oleh siswa SMA N I Rundeng Pemko Subulussalam sebelum menggunakan model pembelajaran Sosiodrama?
2. Bagaimana kemampuan bermain drama oleh siswa SMA N I Rundeng Pemko Subulussalam setelah menggunakan model pembelajaran Sosiodrama?
3. Apakah ada pengaruh penerapan model pembelajaran sosiodrama signifikan terhadap kemampuan bermain drama siswa?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan di atas, penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam bermain drama sebelum menggunakan model pembelajaran Sociodrama.
2. untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam bermain drama setelah menggunakan model pembelajaran Sociodrama.
3. untuk mendeskripsikan seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran sociodrama terhadap kemampuan bermain drama siswa kelas XI SMA N I Rundeng Pemko Subulussalam.

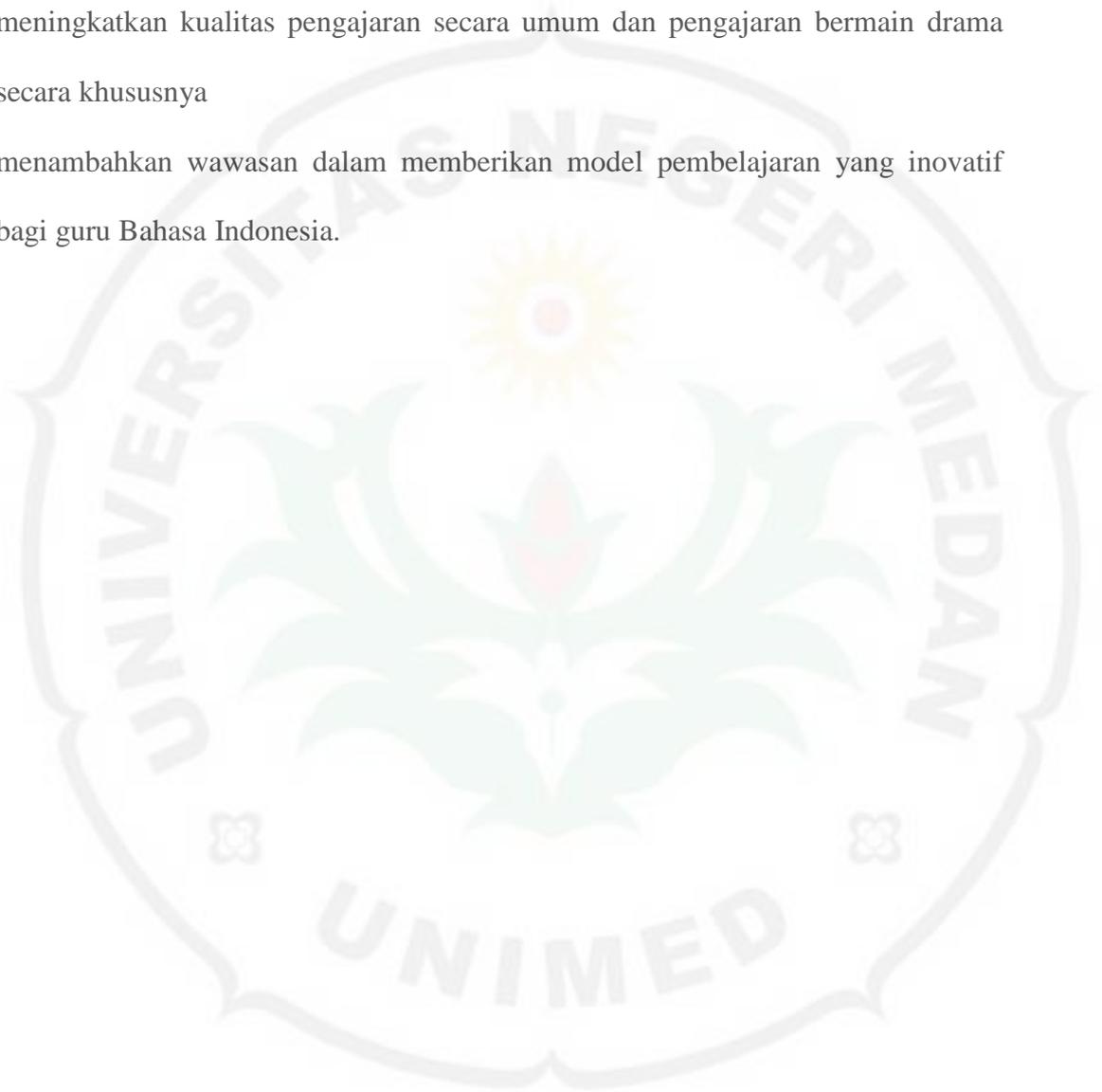
F. Manfaat Penelitian

Jika tujuan ini tercapai, maka penelitian ini mempunyai manfaat teoretis dan manfaat praktis. Secara teoretis hasil penelitian ini akan bermanfaat untuk memperkaya khasanah ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pengajaran sastra.

Secara praktis hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. sebagai bahan informasi sekolah mengenai model pembelajaran sociodrama dalam mengajarkan drama
2. sebagai pedoman untuk bahan masukan bagi penelitian sebagai calon guru kelak akan mengajarkan bidang study Bahasa Indonesia

3. sebagai bahan masukan bagi para guru bidang study Bahasa Indonesia agar lebih meningkatkan kualitas pengajaran secara umum dan pengajaran bermain drama secara khususnya
4. menambahkan wawasan dalam memberikan model pembelajaran yang inovatif bagi guru Bahasa Indonesia.



THE
Character Building
UNIVERSITY



THE
Character Building
UNIVERSITY



THE
Character Building
UNIVERSITY



THE
Character Building
UNIVERSITY



THE
Character Building
UNIVERSITY