BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah belum menunjukkan hasil yang diharapkan. Suasana pembelajaran yang didominasi guru dan keterampilan berbahasa siswa rendah. Pada penelitian Mariyah (2005:160) terungkap bahwa guru belum menggunakan metode yang bervariasi, proses pembelajaran didominasi oleh guru, kurangnya partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran drama, kurang memanfaatkan atau menggunakan media pembelajaran, yang pada akhirnya pembelajaran kurang menarik dan siswa menjadi pasif. Dengan kondisi pembelajaran bahasa Indonesia yang memprihatinkan, mengharuskan kita untuk melakukan pembenahan. Misalnya dengan pembelajaran yang lebih inovatif, penggunaan metode, serta media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan siswa.

Pembelajaran yang inovatif menuntut penggunaan media pembelajaran untuk menumbuhkan minat dan keterampilan siswa. Menurut sadiman (2008:7), segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa terjadinya proses belajar. Media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas pada buku. Sedangkan metode yang digunakan guru masih cenderung ceramah dan penugasan. Apabila pembelajaran tersebut dilakukan secara terus menerus akan mengakibatkan minat dan keterampilan yang dimiliki siswa berkurang.

Ketepatan pemilihan model atau metode pembelajaran sangat menunjang keberhasilan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan keterampilan yang dimiliki siswa. Adapun materi pembelajaran bahasa Indonesia di kelas XI salah satunya adalah bermain drama. Bermain drama dapat menumbuhkan sikap kreatifitas, budi pekerti yang baik, percaya diri, keberanian menghadapi banyak orang, bertanggung jawab, dan memiliki jiwa seni. Sedangkan keterampilan yang dapat dikembangkan, antara lain memahami, menghayati, menghafal, berkomunikasi, berperan, kemampuan mengaktualisasikan diri ke dalam situasi sosial yang dihadapi.

Banyak manfaat yang dapat diambil dari drama di antaranya adalah dapat membantu siswa dalam pemahaman dan penggunaan bahasa (untuk berkomunikasi). Pengajaran drama sebagai penunjang pemahaman bahasa berarti melatih keterampilan membaca dan menyimak. Sementara drama sebagai penunjang latihan penggunaan bahasa artinya melatih keterampilan menulis dan wicara (Waluyo, 2001:158). Pada saat memerankan drama, seorang pemain (aktor ataupun aktris) harus mampu membawa dialog sesuai dengan karakter tokoh yang diperankannya, menghayati sesuai dengan tuntutan peran yang ditentukan dalam naskah, mampu membawakan dialog tersebut dengan gerak yang pas (tidak berlebihan atau dibuat-buat), mampu membayangkan latar dan tindakannya secara mampu mengolah suara sesuai dengan pemahamannya terhadap perasaan dan pikiran pelaku. Aktor dan aktris merupakan suatu pelaksana pementasan yang membawakan ide cerita langsung di hadapan publik. Aktor dan aktris merupakan tulang punggung suatu pementasan. Melalui aktor dan aktris yang tepat dan

berpengalaman, dapat dimungkinkan pementasan yang bermutu (Harymawan, 2001:35-37). Salah satu cara untuk membentuk aktor yang mampu berperan di atas punggung yakni menggunakan metode bermain peran.

Upaya untuk meningkatkan keterampilan bermain drama, perlu menggunakan suatu metode yang mampu menggugah minat siswa dalam bermain drama. Salah satunya dengan cara menghadirkan suatu pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan bermain drama. Bermain drama dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam beradu akting dengan lainnya. Pembelajaran drama saat ini kurang diminati siswa karena metode atau strategi yang digunakan guru kurang menarik. Pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan proses belajar yang nantinya dapat meningkatkan hasil belajar yang akan dicapai.

Selama pembelajaran drama guru hanya memberikan materi, memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari naskah drama kemudian mempraktikkannya di depan kelas. Hal tersebut membuat peserta didik pasif dan tidak kreatif karena mereka hanya menuruti apa yang diperintah oleh guru. Seharusnya guru menggunakan metode atau strategi yang bisa menarik minat siswa dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran drama seperti itu hanya akan membatasi ruang gerak peserta didik sehingga kreativitas meraka kurang berkembang.

Setelah mengetahui permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk menawarkan model pembelajaran *Role Playing* untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran bermain drama di sekolah. Model ini lebih

menekankan pada pemahaman bagaimana peserta didik mampu memerankan status serta membantu menemukan makna diri atau jati diri pada kehidupan nyata. Model ini juga menuntut agar para peserta didik mampu mengeluarkan kreativitas dan ekspresinya dalam memerankan situasi yang berkaitan dengan kehidupan yang dialaminya dan juga membuat para peserta didik bertanggung jawab dalam menghadapi sesuatu.

Berkenaan dengan itu, Hanapiah, dkk (2010:55), mengatakan "metode bermain peran dapat digunakan untuk menciptakan suasana pembelajaran inovatif. Bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia. Banyak sekali masalah yang terdapat dalam proses pembelajaran drama, terutama pada siswa. Siswa dalam pembelajaran drama kurang berani menunjukkan ruang geraknya dalam mengekpresikan dirinya. Siswa belum mampu percaya diri untuk tampil di depan umum. Dengan metode bermain peran ini, dapat merangsang kreativitas siswa untuk berekspresi, percaya diri dan belajar berkomunikasi di depan umum sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar". Jadi, masalah yang terdapat dalam penelitian Hanapiah dan Suwadi adalah keterlibatan guru berpengaruh dalam proses belajar mengajar, khususnya dalam pembelajaran drama. Guru harus lebih dominan dalam pembelajaran drama tersebut, mengingat siswa yang diajar adalah siswa kelas V SD yang belum memahami tentang sastra, khususnya drama.

Sementara itu Muhaidhori (2013), mengatakan "penggunaan metode pembelajaran bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran

berbahasa dengan mengedepankan interaksi social dalam rangka meningkatkan keterampilan bagi anak tunarungu karena sebagai makhluk sosial, mereka akan berinteraksi dengan sesamanya. Untuk mempermudah mereka dalam berinteraksi, maka peran pendidik harus mendominasi untuk membantu mereka dalam berkomunikasi. Dalam proses pembelajaran untuk anak tunarungu, penggunaan simbol bahasa. Simbol bahasa disini berupa bahasa lisan yaitu bunyi-bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia yang dapat dipersentasikan dengan bentuk tulisan. Dengan menggunakan symbol bahasa lisan tersebut, dapat mempermudahkan anak tunarungu berkomunikasi dengan orang lain".

Drama dapat digunakan sebagai sarana dalam menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan dalam berbahasa.. Hal yang sering terlihat pada siswa sekolah dasar, misalnya bermain dengan teman sebaya, bekerjasama, bercakap-cakap dan menirukan adegan di televisi. Dengan demikian, pembelajaran drama merupakan wadah mengekspresikan dan menanamkan rasa sosial di diri siswa. Melalui pembelajaran drama diharapkan siswa dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi, kepekaan sosial yang tinggi dan dapat memerankan tokoh drama sesuai dengan perwatakannya.

Kemudian diperkuat lagi dalam penelitian Ibnu Sina (2008:1), "kecenderungan masih rendahnya mutu pendidikan di Indonesia tentu memerlukan kepedulian semua pihak dalam rangka upaya peningkatan mutu hasil belajar anak didiknya. Pada pembelajaran drama, metode mengajar guru yang konvensional monoton terkadang semakin membuat materi peluang momok yang

menakutkan bagi siswa. Dalam hal ini juga, masih rendahnya keterampilan siswa dalam bermain drama sehingga membuat pembelajaran tersebut tidak efektif".

Keterampilan bermain drama siswa dapat dikuasai setelah mendapatkan bimbingan. Adanya latihan yang terarah, terencana, berkesinambungan siswa serta pengalaman yang nyata, maka keterampilan bermain drama siswa akan lebih baik. Selain itu, siswa juga akan lebih tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran drama. Tetapi guru tidak mengajarkan pengalaman yang nyata pada siswa, sehingga keterampilan bermain drama siswa sangat rendah.

Melalui penerapan model pembelajaran dapat merangsang ide dan ekspresi siswa bermain drama sesuai dengan karakter yang dimainkan siswa. Model pembelajaran *Role Playing* ini lebih menekankan pada pelatihan aspek dasar yang dibutuhkan seorang aktor ataupun aktris dalam bermain drama, misalnya pemahaman karakter, penghayatan dan konsentrasi, kesesuaian vokal, kesesuaian tubuh, dan penguasaan ruang. Penggunaan model pembelajaran bermain drama tersebut menjadi lebih baik dan berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan dari penjelasan di atas, maka peneliti merumuskan judul untuk melakukan penelitian mengenai "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Kemampuan Bermain Drama Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Kisaran, Tahun Pembelajaran 2013/2014".

B. Identifikasi Masalah

Beberapa identifikasi masalah yang muncul berdasarkan latar belakang masalah di atas adalah sebagai berikut:

1. Guru bahasa Indonesia SMA Negeri 3 Kisaran belum menggunakan metode yang bervariasi dalam Proses Belajar Mengajar,
2. rendahnya keterampilan siswa kelas XI SMA Negeri 3 Kisaran dalam bermain drama,
3. kurangnya partisipasi siswa kelas XI SMA Negeri 3 Kisaran dalam mengikuti pembelajaran bermain drama, serta
4. siswa kelas XI SMA Negeri 3 Kisaran masih kurang berani menunjukkan ruang geraknya dalam
   mengekspresikan diri

C. Batasan masalah

Karena luasnya identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan ini pada penggunaan metode pembelajaran yang belum bervariasi serta rendahnya keterampilan siswa dalam bermain drama.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas, peneliti merumuskan beberapa masalah yang akan menjadi fokus penelitiannya, yakni:

1. Bagaimana tingkat kemampuan siswa kelas XI SMAN 3 Kisaran Tahun Pembelajaran 2013/2014 dalam bermain drama dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing?*

2. Bagaimana tingkat kemampuan siswa kelas XI SMAN 3 Kisaran Tahun pembelajaran 2013/2014 dalam bermain drama dengan menggunakan strategi pembelajaran *Simulasi*?
3. Apakah penggunaan model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh terhadap kemampuan bermain drama siswa kelas XI SMAN 3 Kisaran, Tahun Pembelajaran 2013/2014?

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan masalah di atas, maka tujuan penelitiannya adalah:

1. untuk mengetahui kemampuan bermain drama siswa kelas XI SMA Negeri 3 kisaran, tahun pembelajaran 2013/2014 sebelum menggunakan model pembelajaran *role playing;*
2. untuk mengetahui kemampuan bermain drama siswa kelas XI SMA Negeri 3 kisaran, tahun pembelajaran 2013/2014 sesudah menggunakan model pembelajaran *role playing;*
3. untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap kemampuan bermain drama siswa kelas XI SMA Negeri 3 kisaran, tahun pembelajaran 2013/2014.

F. Manfaat penelitian

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa, guru, sekolah, peneliti, serta bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

a. Bagi siswa

Membantu siswa untuk lebih menyalurkan bakatnya dalam bidang seni peran agar peserta didik terbiasa dalam menjalani kehidupan yang nyata serta menanamkan rasa tanggung jawab atas apa yang telah mereka kerjakan. Selain itu, meningkatkan minat dalam mengikuti pembelajaran bermain drama sehingga kualitas dan hasil belajarnya meningkat.

b. Bagi guru

Dapat memberikan sumbangan informasi dalam menyajikan materi drama secara inovatif dan kreatif kepada guru. Hal ini menunjukkan bahwa guru harus mampu menggunakan atau memilih metode atau strategi yang tepat dalam mengajarkan setiap materi yang akan diajarkan.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk bahan pembelajaran baru dalam memerankan naskah drama serta dapat meningkatkan kualitas peserta didiknya sendiri dalam hal pembelajaran drama.

THE Character Building UNIVERSITY