

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembentukan mental atau karakter seseorang. Hal ini dikarenakan pendidikan sudah dimulai semenjak seseorang dilahirkan. Pendidikan adalah proses sepanjang hayat dan perwujudan pembentukan diri secara utuh dalam arti pengembangan segenap potensi diri dalam rangka pemenuhan semua komitmen manusia sebagai makhluk individu, sebagai makhluk sosial dan makhluk Tuhan (Sumitro, 2006:19). Semua manusia membutuhkan dan melakukan proses pendidikan untuk dapat mentransformasikan budaya yang mencakup pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan-keterampilan dari satu generasi ke generasi selanjutnya.

Sesuai dengan standar isi kurikulum, pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia meliputi empat keterampilan berbahasa. Pembelajaran tersebut meliputi kegiatan atau kemampuan menyimak atau mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Apabila pembelajaran dilakukan dengan mengaitkan keempat kegiatan tersebut maka kegiatan pembelajaran akan lebih terfokus. Misalnya dalam kegiatan pembelajaran sastra, apabila pembelajarannya dilakukan dengan mengaitkan keempat keterampilan berbahasa tersebut maka secara bertahap siswa akan memiliki kemampuan untuk mengapresiasi karya sastra. Apresiasi tersebut mulai dari yang paling rendah, misalnya siswa hanya sekedar mampu memahami isi suatu karya sastra, sampai pada apresiasi yang paling tinggi yaitu siswa mampu menciptakan sendiri suatu karya sastra.

Berbicara merupakan proses komunikasi secara lisan. Hal itu sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Haryadi (1997: 54), bahwa berbicara adalah suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan, sehingga maksud tersebut dapat dipahami orang lain. Berbicara sebagai salah satu proses penyampaian maksud kepada orang lain secara lisan, keberhasilannya ditentukan oleh kemampuan pembicara. Kemampuan tersebut salah satunya bisa berbentuk terhadap makna pesan yang hendak disampaikan. Proses pencapaian keterampilan berbicara siswa perlu mendapatkan bimbingan dari guru melalui berbagai latihan pengembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

Proses pencapaian keterampilan berbicara siswa perlu mendapatkan bimbingan dari guru melalui berbagai latihan. Salah satu latihan pengembangan keterampilan berbicara di sekolah adalah dengan pembelajaran bermain drama, yang termasuk ke dalam pembelajaran sastra. Mengajarkan drama memang bukan hal yang mudah, karena drama memiliki keunikan tersendiri yang terletak pada dialog dan gerakan-gerakan. Fokus utama pembelajaran sastra salah satunya adalah agar siswa mempunyai pengalaman berekspresi.

Bermain drama merupakan kegiatan memerankan tokoh yang ada dalam cerita. Dalam memerankan drama seorang pemain harus dapat membayangkan latar dan tindakan pelaku dan dapat menggunakan suara sesuai dengan pemahamannya terhadap perasaan dan pikiran pelaku.

Bermain drama yang merupakan pengembangan keterampilan berbicara harus dapat dilatihkan dengan sungguh-sungguh kepada siswa sekolah menengah atas (SMA) khususnya siswa kelas XI melalui kegiatan pembelajaran.

Sebagai salah satu kota besar di Indonesia, sekolah-sekolah tingkat SMA di Lubuk Pakam telah menerapkan kurikulum 2013 dalam pembelajaran. Sekolah-sekolah di Lubuk Pakam ini telah menggunakan kurikulum 2013 sejak tahun lalu hingga sekarang. Dengan demikian, peningkatan pembelajaran di sekolah-sekolah di Lubuk Pakam seharusnya sudah ditingkatkan dalam pembelajaran drama dan mengingat kurikulum 2013 ini sudah dilaksanakan sebelumnya.

Dalam kurikulum pendidikan sekolah menengah atas (SMA), khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI, terdapat pengajaran yang meliputi keterampilan berbahasa dan keterampilan bersastra. Aspek keterampilan berbahasa meliputi; keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis yang berkaitan dengan ragam bahasa. Aspek keterampilan bersastra meliputi; keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis yang berkaitan dengan ragam sastra. Pengajaran sastra khususnya standar kompetensi (SK) mengungkapkan pikiran dan perasaan dengan bermain peran merupakan pengenalan awal terhadap keterampilan berbicara sastra sehingga perlu adanya metode atau strategi yang sesuai agar kemampuan bersastra dapat terasah dengan baik. Dengan kompetensi dasar (KD) bermain peran sesuai dengan naskah drama yang ditulis siswa, maka siswa diharapkan dapat menguasai kemampuan bermain peran (drama) secara formal sesuai dengan kompetensi dasar yang hendak dicapai.

Mel Silberman (2009:221), mengemukakan bahwa teknik pembelajaran *rotating roles* adalah suatu strategi pembelajaran *active learning* dengan 5 cara memberi kesempatan bagi tiap siswa untuk melatih kecakapan melalui bermain peran tentang situasi kehidupan yang nyata. Melalui teknik ini, siswa akan diarahkan untuk belajar secara berkelompok dan setiap kelompok memainkan

peran sesuai dengan skenario secara bergiliran, untuk kemudian saling memberikan *feedback*.

Peneliti memilih teknik pembelajaran *rotating roles* dalam bermain drama dikarenakan *rotating roles* memiliki kelebihan, yakni memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain drama sesuai dengan skenario yang mereka buat sendiri. Selain itu, metode pembelajaran ini juga dapat memacu siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, pemberian *feedback* atau masukan dari setiap kelompok kepada kelompok yang tampil akan melatih keberanian siswa untuk berpendapat. Adanya *feedback* pada setiap akhir penampilan, akan lebih mempercepat siswa untuk berusaha memperbaiki apa yang kurang atau belum sesuai, sehingga penampil berikutnya dapat bermain dengan lebih baik.

Permasalahan di atas menjadi sebuah tantangan bagi pengajar atau guru bahasa Indonesia untuk memberikan pengajaran yang lebih baik khususnya dalam pembelajaran bermain drama. Seorang guru harus mampu merangsang motivasi siswa dan dapat mengatasi kesulitan siswa dalam bermain drama. Dalam bermain drama dibutuhkan kesabaran, keuletan, dan kejelian. Dalam hal ini, guru harus memperbaiki model yang sesuai sebagai salah satu cara untuk mengajar sekaligus sebagai cara untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran bermain drama.

Peneliti ingin menerapkan teknik pembelajaran *rotating roles* oleh guru bahasa Indonesia dalam pembelajaran bermain drama di SMA Taman Siswa Lubuk Pakam. Hal ini dikarenakan, berdasarkan observasi awal di sekolah tersebut, peneliti menemukan bahwa guru tidak menerapkan pembelajaran *rotating roles*.

Sebelumnya penelitian penerapan teknik pembelajaran *rotating roles* sudah pernah dilakukan oleh Linda Novianti dengan artikel jurnal berjudul “Peningkatan Keterampilan Bermain Drama melalui Teknik Pembelajaran *Rotating Roles* di SMAN 2 Sentulo Kulon Progo ”. Dari penelitian Linda diperoleh kesimpulan Pelaksanaan pembelajaran bermain drama dengan peningkatan teknik *rotating roles* pada kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup guru belum konsisten dalam pelaksanaan pembelajaran hal tersebut dapat dibuktikan kegiatan observasi dengan bisa dilaksanakan dan tidak terlaksana. Evaluasi pembelajaran bermain drama dengan peningkatan pada observasi I, II dan III yang dilakukan penulis, guru sudah melaksanakan penilaian dari segi kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan.

Penilaian guru terhadap siswa tidak hanya berupa nilai tertulis yang tercantum dalam laporan belajar, tetapi juga disertai bukti otentik dari karya siswa, tugas-tugas, serta penilaian langsung antara siswa satu dengan siswa lain. Pelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 2 Sentulo Kulon Progo sudah menggunakan penilaian kognitif, afektif dan psikomotor. Dalam penilaian kognitif, siswa diajak untuk memahami suatu percakapan atau teks drama dengan menganalisis dan menguraikannya secara bersama-sama. Nilai yang diambil berkaitan dengan pengetahuan yang dimiliki siswa baik dari tugas atau ulangan harian. Penilaian pembelajaran bermain drama sulit karena terlalu banyak aspek yang dinilai seperti penilaian kompetensi sikap, penilaian kompetensi pengetahuan, dan penilaian kompetensi keterampilan.

Selanjutnya penelitian tentang teknik *rotating roles* dalam bermain drama dilakukan oleh Imam Baihaqi, dkk berjudul “Peningkatan Keterampilan Bermain

Drama dengan Teknik *Rotating Roles* pada Kelompok Teater Kenes XI IPS2 SMA Negeri 2 Mengwi”. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Imam, dapat ditarik kesimpulan penggunaan teknik pembelajaran *rotating roles* efektif dalam pembelajaran bermain drama. Teknik pembelajaran sangat berperan penting terhadap proses kegiatan belajar-mengajar peserta didik. Oleh sebab itu, guru harus memilih teknik pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan oleh guru. Sehingga peserta didik lebih mudah menerima.

Kedua penelitian tersebut memiliki kesamaan sebagai penelitian kuantitatif dengan fokus penelitian adalah keefektifan *rotating roles* terhadap pembelajaran bermain drama. Hanya saja pada kedua penelitian tersebut terdapat beberapa kelemahan yakni tidak terdapat penjelasan secara mendalam keefektifan *rotating roles* dalam pembelajaran bermain drama dan hanya berdasarkan angka dari penelitian kuantitatif. Di samping itu, kurangnya penjelasan tentang keefektifan *rotating roles* secara deskriptif kualitatif.

Penelitian yang dilaksanakan peneliti berbeda dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti sejenis di atas. Dari segi permasalahan yang dimunculkan juga sudah terlihat berbeda. Penelitian yang peneliti lakukan difokuskan pada penerapan guru dalam melaksanakan pembelajaran bermain drama menggunakan teknik pembelajaran *Rotating Roles*. Selain itu, jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif.

Jadi, peneliti hanya melihat penerapan teknik *rotating roles* pada pembelajaran bermain drama baik dari segi penerapan dan kendala yang dihadapi.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian dengan judul **“Penerapan Teknik Pembelajaran *Rotating Roles* dalam Pembelajaran**

Bermain Drama oleh Guru Bahasa Indonesia di SMA Taman Siswa Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2018/2019”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Penerapan teknik pembelajaran *Rotating Roles* yang tidak sesuai oleh guru.
2. Guru masih menggunakan ceramah sebagai model pembelajaran di kelas.
3. Sulitnya siswa memahami pembelajaran di kelas.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada penerapan teknik pembelajaran *rotating roles*, yaitu penerapan teknik pembelajaran *rotating roles* dalam pembelajaran bermain drama oleh guru bahasa indonesia di SMA Taman Siswa Lubuk Pakam tahun ajaran 2018/2019.

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah penerapan guru terhadap teknik pembelajaran *Rotating Roles* dalam pembelajaran bermain drama?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini untuk :

1. Mengetahui penerapan guru terhadap teknik pembelajaran *Rotating Roles* dalam pembelajaran bermain drama.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini ada 2 yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan pada tingkat teoritis kepada pembaca dan guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, memberikan pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada materi drama.
- b. Bagi Guru, menambah pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan serta pengaplikasian teori belajar di lapangan.
- c. Bagi Sekolah, sebagai masukan bagi pihak sekolah dalam rangka mengupayakan proses pembelajaran bahasa Indonesia yang efektif.
- d. Bagi Peneliti, Mendapatkan pengalaman dalam menerapkan teknik pembelajaran *Rotating Roles*.