

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan, bahwa bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, emosional siswa dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Arah pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik agar dapat berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap karya kesastraan manusia Indonesia (Depdiknas, 2008 : 106).

Ruang lingkup mata pelajaran bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) mendengarkan; (2) berbicara; (3) membaca; (4) menulis (KTSP, 2006). Menurut Wahyuni dan Ibrahim (2012: 31) berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Berbicara sebagai salah satu keterampilan berbahasa pada hakikatnya merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain (Iskandarwassid dan Sunendar, 2011: 241).

Berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang membutuhkan suatu pemahaman dan kompetensi kebahasaan. Keterampilan bermain drama pada dasarnya harus dimiliki oleh semua orang yang dalam kegiatannya membutuhkan komunikasi, baik bersifat satu arah, timbal balik ataupun keduanya. Namun, keterampilan bermain drama tidaklah dimiliki oleh seseorang secara otomatis. Keterampilan bermain drama yang baik dapat dimiliki dengan cara mengolah maupun melatih seluruh potensi yang ada (Iskandarwassid dan Sunendar, 2011: 243).

Keterampilan bermain drama harus dikembangkan melalui latihan. Salah satu latihan pengembangan keterampilan bermain drama adalah bermain drama (Iskandarwassid dan Sunendar, 2011:244). Bermain drama merupakan suatu kegiatan memerankan tokoh yang ada dalam naskah melalui alat utama yakni percakapan (dialog), gerakan, dan tingkah laku yang dipentaskan. Banyak manfaat yang dapat diambil dari drama diantaranya adalah dapat membantu siswa dalam pemahaman dan penggunaan bahasa (untuk berkomunikasi), melatih keterampilan membaca (teks drama), melatih keterampilan menyimak atau mendengarkan (dialog pertunjukan drama, mendengarkan drama radio, televisi, dan sebagainya), melatih keterampilan menulis (teks drama sederhana, resensi drama, resensi pementasan), melatih bicara (melakukan pementasan drama) (Waluyo, 2003:158).

Materi bermain drama dilaksanakan sesuai standar isi kurikulum merdeka pada mata pelajaran bahasa Indonesia SMK kelas XI dalam KD. 4.19 Mendemonstrasikan sebuah naskah drama dengan memperhatikan isi dan kebahasaan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas XI SMKN 4 Medan, peneliti menemukan informasi bahwa terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh guru dan siswa pada pembelajaran bermain drama. Pertama, kurangnya rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran bermain drama. Kedua, kurangnya variasi teknik pembelajaran yang masih terlalu konvensional. Ketiga, masih rendahnya keterampilan siswa dalam bermain drama meliputi aspek ucapan, intonasi, pengaturan jeda, intensitas dan kelancaran berbicara, kemunculan pertama, pemanfaatan ruang yang ada untuk memosisikan tubuh, ekspresi dialog untuk menggambarkan karakter tokoh, ekspresi wajah mendukung ekspresi dialog, pandangan mata dan gerak anggota tubuh untuk mendukung ekspresi dialog, dan gerakan.

Sejalan dengan temuan di lapangan mengenai kekurangan pengajaran pembelajaran bermain drama. Menurut Khoirur (2020) dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh Teknik Bermain Peran Stanislavski terhadap Kepercayaan Diri Siswa pada Pembelajaran Drama Kelas XI SMAN 6 Depok” dijelaskan bahwa terdapat 51% siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah dalam pembelajaran drama. Selain itu, berdasarkan hasil observasi, rendahnya kemampuan siswa dalam pembelajaran drama disebabkan oleh dua faktor. Pertama, guru sebagai sosok pengajar dianggap kurang memiliki kompetensi dan pemahaman mengenai sastra yang mumpuni. Kedua, guru dinilai tidak kreatif dalam proses pembelajaran drama di sekolah sehingga pembelajaran yang disampaikan cenderung membosankan.

Menurut Meisy (2022) dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Teknik *Active Learning* terhadap Kemampuan Siswa Bermain Drama Kelas VIII

SMP Negeri 31 Medan Tahun Ajaran 2021/2022” dijelaskan bahwa kemampuan siswa dalam bermain drama masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh teknik pembelajaran yang digunakan masih terlalu konvensional. Tenaga pendidik hanya akan memberikan materi dalam bentuk kertas kemudian memberi tugas kepada peserta didik untuk mementaskan drama tersebut. Selain itu, tenaga pendidik terkadang tidak memberi apresiasi yang baik terhadap usaha siswa dalam lakon drama. Hal ini menyebabkan para peserta didik tidak terlalu menyukai materi pementasan drama ini dan mengakibatkan nilai KKM pada materi pementasan drama banyak yang tidak dapat dilampaui.

Dari permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan di atas, ditemukan masih banyak permasalahan dalam keterampilan bermain drama, maka salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan sebuah teknik pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan bermain drama pada siswa dengan menggunakan teknik *Role Playing*.

Teknik *Role Playing* adalah salah satu cara penguasaan materi melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan cara memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Bermain peran dapat membuktikan diri sebagai suatu media pendidikan yang ampuh, dimana saja terdapat peran-peran yang dapat di defenisikan dengan jelas, yang memiliki interaksi untuk dieksplorasi dalam keadaan yang bersifat simulasi (Iskandar 2016:295)

Teknik *Role Playing* bertujuan membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) dalam dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok.

Artinya melalui teknik ini siswa belajar menggunakan konsep peran, yang menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain (Uno, 2007: 25-26).

Hal tersebut dikuatkan dengan hasil temuan sebelumnya yang dilakukan oleh Fitriani (2019) teknik *Role Playing* teruji dapat meningkatkan keterampilan bermain drama berbasis nilai tanggung jawab pada kelas XI RPL 3 SMKN 5 Malang. Hal ini juga didukung oleh Agung dan Doni (2018) dalam penelitiannya penggunaan teknik *Role Playing* (bermain peran) memengaruhi keterampilan bermain drama pada siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Al Falah Bogor. Sejalan dengan itu Husni (2019) juga memaparkan hasil data penelitian bahwa penggunaan teknik *Role Playing* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V di SDN 106158 Pematang Johar. Risma (2022) dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh Teknik *Role Playing* terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas VII SMP Swasta Bersinar” menjelaskan bahwa teknik *Role Playing* memicu siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat memahami materi yang diajarkan yang terdahulu. Penerapan dan penggunaan Teknik *Role Playing* dapat dikatakan berpengaruh jika hasil belajar IPS siswa meningkat secara signifikan dan statistik. Rahmadani (2022) dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran *Role Playing* terhadap Peningkatan *Critical Thinking* Siswa Kelas XI Ekonomi di SMAN 8 Padang” juga memaparkan hasil adanya peningkatan secara signifikan pada hasil *critcal thinking* siswa dengan menggunakan Teknik pembelajaran *Role Playing*. Jadi *Role Playing* dapat dijadikan sebagai salah satu Teknik yang efektif untuk mendukung pembelajaran sehingga bisa meningkatkan

kemampuan berfikir kritis siswa dan menjadi motivasi bagi siswa agar belajar lebih aktif lagi.

Ada beberapa kelebihan dari teknik *Role Playing* antara lain: 1) Dijadikan sebagai bekal siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat maupun menghadapi dunia kerja; 2) Mampu mengembangkan kreativitas siswa serta memberikan kesempatan untuk memainkan peranan yang sesuai; 3) Memupuk keberanian dan percaya diri siswa; 4) Memperkaya pengetahuan, sikap, keterampilan dalam menghadapi situasi dan problematis, 5) Meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran

Penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Fitriani 2019, Agung dan Doni pada tahun 2018, Husni tahun 2018, Risma tahun 2022 dan Rahmadani tahun 2022 memiliki persamaan terhadap teknik yang dipakai yaitu teknik *Role Playing* serta penelitian terdahulu bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Adapun perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu materi yang dipilih berbeda yaitu keterampilan bermain drama. Selain itu, penelitian dengan judul "*Pengaruh Teknik Role Playing terhadap Keterampilan Bermain Drama pada Siswa Kelas XI SMKN 4 Medan*" ini juga berfokus pada keterampilan berbicara, khususnya pengaruh teknik *Role Playing* terhadap keterampilan bermain drama. Melalui teknik *Role Playing* ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap bermain drama sehingga indikator dan tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik.

B. Identifikasi Masalah

Dalam melaksanakan penelitian, masalah yang akan diteliti harus diidentifikasi dengan jelas. Hal ini dilakukan agar arah pelaksanaan penelitian jelas. Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu:

1. Rendahnya rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran bermain drama.
2. Kurangnya apresiasi yang baik terhadap usaha siswa dalam pembelajaran bermain drama.
3. Kurangnya variasi teknik pembelajaran yang masih terlalu konvensional.
4. Rendahnya keterampilan siswa dalam bermain drama meliputi aspek ucapan, intonasi, pengaturan jeda, intensitas dan kelancaran berbicara dalam pembelajaran bermain drama.
5. Perlunya penggunaan teknik pembelajaran baru dalam mengoptimalkan keterampilan bermain drama.

C. Batasan Masalah

Melihat luasnya cakupan masalah yang diidentifikasi, maka penulis membatasi masalah yang diteliti agar penelitian ini tercapai sesuai sasaran. Batasan masalah dalam penelitian ini mencakup tentang rendahnya kemampuan siswa dalam bermain drama dan perlunya teknik pembelajaran baru yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehingga penulis memusatkan untuk melihat Pengaruh Teknik *Role Playing* terhadap Keterampilan Bermain Drama pada Siswa

berdasarkan KD. 4.19 Mendemonstrasikan sebuah naskah drama dengan memperhatikan isi dan kebahasaan pada siswa kelas XI di SMKN 4 Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan siswa kelas XI SMKN 4 Medan dalam bermain drama sebelum menggunakan teknik *Role Playing*?
2. Bagaimana kemampuan siswa kelas XI SMKN 4 Medan dalam bermain drama sesudah menggunakan teknik *Role Playing*?
3. Bagaimana pengaruh teknik *Role Playing* terhadap keterampilan bermain drama pada siswa kelas XI SMKN 4 Medan?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, antara lain:

1. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan siswa kelas XI SMKN 4 Medan dalam bermain drama sebelum menggunakan teknik *Role Playing*.
2. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan siswa kelas XI SMKN 4 Medan dalam bermain drama sesudah menggunakan teknik *Role Playing*.
3. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh teknik *Role Playing* terhadap keterampilan bermain drama pada siswa kelas XI SMKN 4 Medan.

F. Manfaat Penulisan

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini, antara lain:

1. Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi landasan dalam penerapan strategi pembelajaran secara lebih lanjut, manfaat lain yang dapat diambil adalah penelitian ini diharapkan menambah referensi, khususnya dalam bidang pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu mengenai “Pengaruh Teknik *Role Playing* terhadap Keterampilan Bermain Drama pada Siswa Kelas XI SMKN 4 Medan”.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah, penelitian ini bermanfaat sebagai masukan positif dalam mengembangkan keterampilan bermain drama terhadap suatu proses dan teknik yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.
- b. Bagi Guru, penelitian ini bermanfaat sebagai masukan bagi guru untuk menggunakan teknik pembelajaran yang menarik serta menggunakan teknik pembelajaran yang tepat.
- c. Bagi Siswa, penelitian ini bermanfaat sebagai pengalaman belajar dalam membantu siswa untuk mengatasi kesulitan pembelajaran, khususnya dalam bermain drama.
- d. Bagi Peneliti, penelitian ini bermanfaat sebagai memperkaya ilmu pengetahuan peneliti dan memperkaya wawasan mengenai keterampilan bermain drama dan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.