

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu genre sastra yang dipelajari di tingkat Sekolah Menengah Atas yaitu bermain drama. Bermain drama dalam pembelajarannya di Sekolah Menengah Atas mulai diajarkan di kelas XI semester II dengan Standar Kompetensi (SK) Berbicara: Mengungkapkan wacana sastra dalam bentuk pementasan drama. Di mana salah satu Kompetensi Dasar (KD) yang diharapkan yaitu “penggunaan gerak-gerik, mimik, serta intonasi, sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama”. Ini menunjukkan pembelajaran bermain drama tidak sekedar pada penyampaian materi melainkan lebih kepada kemampuan siswa dalam melakukan pementasan drama. Sebab itu, diperlukan perhatian khusus dalam pengajarannya agar tercapai kompetensi dasar sesuai apa yang diharapkan. Namun pada kenyataannya, kondisi pembelajaran sastra khususnya pembelajaran drama di sekolah masih sangat memprihatinkan, hal ini terbukti dengan keterbatasan alokasi waktu.

Jumlah kompetensi dasar yang berkaitan dengan kesusasteraan di kelas XI semester 2 sebanyak 7 KD dari jumlah keseluruhan, yaitu 17 KD. Perbandingan ini menunjukkan alokasi waktu untuk materi sastra lebih sedikit dibanding dengan keterampilan berbahasa, termasuk pembelajaran bermain drama yang hanya berjumlah 2 KD dari 7 KD materi sastra, dengan alokasi waktu 4x 45 menit. Nugroho (2009:) dalam penelitiannya, *Peningkatan Kemampuan Memerankan Tokoh Drama dengan Menggunakan Teknik Bermain Drama Rendra* membuktikan bahwa bermain drama masih menduduki peringkat terendah dalam pengajarannya dibandingkan dengan karya sastra lainnya. Dengan perbandingan 6:3:1, di mana prosa menduduki peringkat teratas, kemudian puisi dan drama.

Sejalan dengan uraian di atas, berdasarkan hasil survei sederhana yang dilakukan pada Februari 2012 mengenai pembelajaran bermain drama di Sekolah Menengah Atas se-

Kabupaten Aceh Tamiang, NAD, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bermain drama di Sekolah Menengah Atas se-kabupaten Aceh Tamiang, NAD, sangat memprihatinkan. Hal ini berdasarkan beberapa temuan di lapangan: (1) keterbatasan alokasi waktu dalam pengajaran bermain drama di sekolah. Waktu 4x 45 menit dirasa kurang cukup untuk melaksanakan pembelajaran bermain drama secara maksimal.; (2) Masih minimnya pengetahuan dan kemampuan guru mata pelajaran bahasa Indonesia dalam mengajarkan drama. Guru cenderung menganggap pemberian materi berupa naskah drama dirasakan telah cukup untuk membekali siswanya dalam melakukan pementasan drama. Padahal jelas terdapat perbedaan antara mempelajari drama dalam naskah dan drama dalam pementasan.; (3) Masih banyak terdapat guru mata pelajaran bahasa Indonesia yang berkuat pada pembelajaran yang bersifat konvensional, sehingga pembelajaran bermain drama menjadi pembelajaran yang tidak menarik, bahkan cenderung membosankan bagi siswa.; (4) Kurangnya minat siswa sekolah menengah atas dalam bidang sastra khususnya dalam bermain drama. Mereka cenderung menganggap bermain drama sebagai beban.

Berdasarkan permasalahan di atas, diketahui bahwa ada dua faktor penyebab ketidakberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, yaitu faktor guru dan faktor siswa. Oleh sebab itu, faktor yang lebih dahulu diperbaiki adalah faktor guru. Kualitas pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru berpengaruh besar terhadap kualitas hasil belajar siswa. Dengan demikian, hal yang harus diperhatikan oleh guru dalam pembelajaran bermain drama adalah bahwa pembelajaran bermain drama harus dirancang sebaik-baiknya agar dapat menumbuhkan kemampuan dan minat siswa dalam pembelajaran bermain drama.

Terkait dengan uraian di atas, pemilihan metode pengajaran merupakan salah satu solusi yang tepat guna mengatasi permasalahan dalam pembelajaran bermain drama di Sekolah. Fini Arifani Nuraeni (2008:3) dalam *Pengembangan Model Sugestopedia dalam Pembelajaran Bermain Drama (Penulisan Tindakan Kelas pada Siswa Kelas XI*

IPA SMA Kartika Siliwangi 2 Tahun Ajaran 2007/2008) menyatakan bahwa guru memerlukan sebuah teknik atau model dalam mengurangi hambatan-hambatan yang dialami dalam pembelajaran bermain drama. Selain itu Ikarisma Kusmalina (2010:5) dalam *Pembelajaran Bermain Drama dengan Model Sinektik (Penulisan Eksperimen Kuasi pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Marga Asih Kabupaten Bandung Tahun Ajaran 2010/2011)* menyatakan bahwa penerapan model maupun teknik drama tertentu mampu meningkatkan keberanian serta kemampuan siswa dalam pembelajaran drama.

Berangkat dari hasil penelitian tersebut, penelitian kali ini mencoba menerapkan metode *Hipnosis (hypno teaching)* dalam pembelajaran bermain drama. Hal ini didasarkan pada fenomena di lapangan, untuk dapat mementaskan sebuah drama dibutuhkan persiapan yang cukup lama (minimal satu bulan), namun hal ini bertolak belakang dengan pembelajaran bermain drama di sekolah yang hanya menyediakan alokasi waktu 4 X 45 menit, tentunya kompetensi dasar dalam pembelajaran bermain drama disekolah akan sulit terealisasi. Oleh karena itu, perlu diupayakan penyelesaian masalah tersebut. Salah satu alternatif yang dapat diambil adalah dengan menggunakan metode hipnosis. Metode hipnosis yang lebih menekankan pada pemanfaatan potensi otak bawah sadar tersebut diharapkan mampu menjadi salah satu alternatif dalam ketercapaiannya kompetensi dasar pelajaran bermain drama di sekolah. Sebelumnya, penelitian mengenai metode hipnosis ini sudah pernah dilakukan oleh Adi Haryadi (2011) dengan judul *Meningkatkan Kemampuan Menulis Naskah Drama Siswa Kelas XI C SMA Angkasa Bandung Tahun Ajaran 2010/2011 dengan Menggunakan Metode Hipnosis*. Dari hasil penelitian tersebut diketahui bahwa metode hipnosis tersebut memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan menulis naskah drama siswa kelas XI C SMA Angkasa Bandung.

Dari berbagai uraian diatas, maka penellitian kali ini mengambil judul “**Efektivitas Metode *Hipnosis* dalam Meningkatkan Kemampuan Bermain Drama oleh Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Karang Baru Aceh Tamiang Tahun Ajaran 2012/2013**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang masalah, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Alokasi waktu 4x 45 menit dirasa kurang cukup untuk melaksanakan pembelajaran bermain drama secara maksimal.
2. Minimnya pengetahuan dan kemampuan guru mata pelajaran bahasa Indonesia dibidang drama.
3. Metode pengajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional.
4. Pembelajaran bermain drama yang kurang diminati oleh siswa.

C. Batasan Masalah

Berawal dari permasalahan keterbatasan lokasi waktu dalam pengajaran bermain drama, minimnya pengetahuan dan kemampuan guru dibidang drama, dan cara pengajaran yang masih bersifat konvensional serta pembelajaran drama yang kurang diminati siswa. Maka penelitian kali ini lebih memfokuskan kajian pada penerapan metode dalam pembelajaran bermain drama. Metode bermain drama cukup bervariasi, oleh karena itu penelitian ini menggunakan metode *Hipnosis (hipno teaching)*.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kemampuan bermain drama siswa sebelum menggunakan metode *Hipnosis*?
2. Bagaimanakah kemampuan bermain drama siswa sesudah menggunakan metode *Hipnosis*?
3. Apakah metode *Hipnosis* efektif dalam meningkatkan kemampuan bermain drama siswa?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah untuk mengetahui:

1. Kemampuan bermain drama siswa sebelum menggunakan metode *Hipnosis*.
2. Kemampuan bermain drama siswa sesudah menggunakan metode *Hipnosis*,
3. Efektivitas metode *Hipnosis* dalam meningkatkan kemampuan bermain drama siswa.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat secara teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi konkret dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, penelitian ini juga dapat dijadikan bahan pijakan untuk mendukung, memperkuat, juga melakukan pengembangan pada penelitian selanjutnya. Khususnya yang berkaitan dengan peningkatan keterampilan bermain drama dengan menggunakan metode *Hipnosis*.

2. Manfaat secara praktis

a. Bagi Penulis

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman yang berarti bagi penulis sebagai calon pendidik. Selain itu melatih penulis agar dapat menemukan dan menerapkan teknik yang inovatif dalam pembelajaran.

b. Bagi Guru

Dapat menambah referensi dan alternatif penerapan teknik yang digunakan dalam pembelajaran sastra, khususnya bermain drama. Hal ini tentunya akan membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran dan upaya meningkatkan kualitas pengajaran.

c. Bagi Siswa

Siswa memperoleh pengalaman belajar yang baru, sehingga diharapkan dapat memunculkan minat terhadap sastra. Selain itu adanya peningkatan kemampuan siswa dalam bermain drama.

d. Bagi Pembaca

Penelitian ini dapat menambah wawasan mengenai metode hipnosis yang dapat digunakan dalam pembelajaran bermain drama.