

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini hasil yang diluar harapan masih ditunjukkan pada proses belajar mengajar bahasa Indonesia. Faktor yang menjadi penghambat dalam proses belajar mengajar bahasa Indonesia diantaranya adalah guru memberikan suasana pembelajaran monoton, rendahnya siswa yang memiliki keterampilan yang baik, guru belum menggunakan model yang bervariasi saat menyampaikan materi pembelajaran, dan kurangnya penggunaan/ pemanfaatan media pembelajaran oleh guru. Akibatnya adalah siswa berlaku pasif dan kurang tertariknya siswa pada kegiatan pembelajaran. Langkah yang dapat ditempuh untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan meningkatkan keterampilan siswa melalui inovasi media ataupun model pembelajaran. Penumbuhkembangan keterampilan dan minat menjadi tujuan dalam inovasi pembelajaran.

Keterampilan berbahasa dapat dilihat dari empat jenis kegiatan berdasarkan pada sastra Indonesia, pembelajaran bahasa, dan standar isi kurikulum yaitu menulis, membaca, berbicara, dan mendengarkan/menyimak. Kegiatan pembelajaran dapat lebih terfokus jika mengaitkan keempat kegiatan tersebut. Contohnya, agar siswa dapat mengapresiasi karya sastra maka pembelajaran sastra dilakukan dengan menggabungkan empat kegiatan

diatas. Tahapan apresiasi siswa dapat berupa hanya memahami isi saja hingga kemampuan untuk menghasilkan karya sastra sendiri.

Salah satu kegiatan pembelajaran di kelas V sekolah dasar adalah melalui pengembangan keterampilan bermain drama. Untuk mengetahui pembelajaran drama di SDN 1 Rajekwesi, dengan guru kelas ibu Siti Fatonah, S.Pd, melakukan wawancara pada tanggal 24 November 2016. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa masih rendahnya kemampuan bermain drama pada siswa kelas V, yakni siswa belum belum mamupu mengekspresikan karakter tokoh sepenuhnya, penghayatan yang kurang, lafal yang kurang jelas dan intonasi yang kurang tepat. Hal-hal yang menyebabkan belum mampunya siswa berperan dengan baik dan benar antara lain: (1) keberanian berbicara siswa yang rendah (2) masih diberlakukannya model penugasan oleh guru kepada siswa dalam bermain peran yaitu dengan pembentukan kelompok belajar oleh guru kemudian teks drana ditugaskan pada siswa untuk dibaca dan dihafalkan (3) naskah drama hanya dibaca dan dihafalkan saja oleh siswa tanpa pemahaman yang cukup pada karakter tokoh dalam drama (4) kurangnya penghayatan dan ekspresi karakter tokoh oleh siswa (5) kurangnya antusias siswa ketika bermain drama (6) senda gurau dan tidak serius masih diperlihatkan oleh siswa ketika bermain drama.

Siswa masih memiliki kemampuan yang sangat rendah dalam bermain drama. Penggunaan ekspresi/mimik dan penghayatan masih masih sangat sulit dilakukan atas peran yang dimainkan oleh siswa. Belum maksimalnya penghayatan siswa dapat dilihat dari posisi main (*blocking*), lafal/nada/

intonasi, gerak-gerik, ekspresi/mimik, dan penghayatan. Hal tersebut dikarenakan siswa masih bingung untuk melakukan ekspresi dan penghayatan pada peran yang ditugaskan kepadanya serta belum jelas dan maksimalnya pengucapan lafal/nada/intonasi dalam bermain drama.

Kurangnya percaya diri peserta didik bukanlah penyebab utama rendahnya kemampuan bermain drama. Namun, secara tidak langsung model pembelajaran yang digunakan guru juga berpengaruh dalam berhasil tidaknya suatu proses belajar mengajar di kelas. Hasil wawancara yang dilakukan juga menunjukkan bahwa guru lebih banyak berteori daripada melakukan praktik langsung dalam pembelajaran drama. Minimnya alokasi waktu menyebabkan penyampaian teori dalam pembelajaran drama menjadi bias. Disamping itu, materi pembelajaran tidak sesuai dengan model pembelajaran yang secara tidak langsung berdampak pada semakin menurun dan mudarnya minat dan penilaian peserta didik atas seni peran.

Bermain drama adalah kemampuan peserta didik dalam mengapresiasi karya sastra untuk menghasilkan emosional dan intelektual. Permasalahan yang umum terjadi dalam pembelajaran ini adalah adanya anggapan bahwa bermain drama selalu menegangkan dan mengkhawatirkan sehingga menjadi momok yang menakutkan bagi sebagian peserta didik. Oleh sebab itu, peserta didik tidak menghafal teks dengan baik karena tidak tertarik bermain drama. Guru sebagai fasilitator dan motivator harus dapat membuat peserta didik bersemangat dan lebih tertarik mengikuti pembelajaran bermain drama

tersebut. Kesesuaian materi pembelajaran dengan pendekatan, model, dan teknik perlu diperhatikan agar tercipta suasana pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan hasil tes yang diperoleh peneliti bahwa tahun ajaran 2016/ 2017 pada semester I diketahui masih rendahnya keterampilan siswa kelas V SDN 1 Rajekwesi dalam bermain drama. Hal tersebut ditunjukkan dengan 10 dari 19 siswa (52,64%) memperoleh nilai dibawah KKM yaitu 70 dan hanya 9 dari 19 siswa (47,36%) memperoleh nilai diatas KKM

Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti mencoba penerapan model pembelajaran *Role Playing* dengan berbantuan multimedia. Melalui model ini diharapkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bermain drama di SDN 1 Rajekwesi meningkat.

Berdasarkan kegiatan observasi yang dilakukan pada guru kelas V SDN 1 Rajekwesi pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Untuk memperbaiki rendahnya keterampilan bermain drama, tim kolaborasi dan peneliti memiliki alternatif untuk bertindak. Peneliti mencoba mengaplikasikan sebuah model yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan bermain drama yaitu model *Role Playing* dengan berbantuan multimedia.

Menurut Hamdani (2011:87), penghayatan siswa dan pengembangan imajinasi menjadi cara penguasaan berbagai bahan pelajaran dalam model *Role Playing*. Contohnya, siswa berperan sebagai benda mati atau tokoh hidup. Apa yang diperankan siswa menjadi faktor penentu dalam permainan yang dilakukan lebih dari satu orang. Kelebihan yang dimiliki model *Role Playing* antara lain: (1) seluruh siswa terlibat, berpartisipasi, dan

berkesempatan untuk menggali kemampuan bekerja sama antar teman (2) siswa berekspresi penuh dan bebas menentukan keputusan yang mereka ambil (3) bentuk permainan yang dilakukan adalah sarana yang mudah untuk menemukan sesuatu dan dapat dilakukan pada waktu dan situasi yang berlainan (4) pengamatan guru saat siswa melakukan permainan dapat dijadikan sarana untuk mengevaluasi pemahaman tiap siswa (5) permainan yang menyenangkan dapat dijadikan sebagai pengalaman belajar yang baik bagi anak.

Pembelajaran bermain drama akan lebih menarik dan menyenangkan jika ditunjang dengan penggunaan multimedia pembelajaran. Peneliti memilih multimedia sebagai alat bantu pembelajaran dalam bermain drama. Menurut Ariani dan Haryanto (2010: 5) Multimedia dapat diartikan sebagai kombinasi dari berbagai media yang terpisah (seperti siaran televisi, siaran radio, *slide*, video, audio, dan bahan teks/cetak) tetapi terpasang dalam komputer multimedia. Untuk pembelajaran secara individu dapat menggunakan satu media saja sedangkan untuk pembelajaran di kelas dapat menggunakan gabungan berbagai media (multimedia).

Menurut Ariani dan Haryanto (2010: 27), multimedia mampu menjadikan meningkatnya sikap dan kualitas belajar siswa, proses pembelajaran yang tidak terikat waktu dan tempat, mengurangi waktu pembelajaran yang tidak efektif, dan proses pembelajaran lebih interaktif dan menarik.

Menurut Dewojati (2010: 8) istilah drama adalah sebagai suatu kisah hidup dan kehidupan yang dihadirkan di atas pentas atau panggung oleh manusia untuk dipertunjukkan kepada manusia. Menurut Catarina (2006: 221), drama merupakan pengungkapan perihal kehidupan manusia dalam bentuk karya sastra di atas panggung melalui percakapan dan gerak.

Penggunaan multimedia yang dipadukan dengan model *Role Playing* menjadikan lebih menariknya pembelajaran bermain drama, sehingga pembelajaran akan diikuti oleh siswa dengan antusias. Selain itu menurut Asyhar (2012: 46), multimedia secara langsung mampu memberikan pengalaman belajar melalui peran yang dilakukan di lokasi ataupun dalam bentuk keterlibatan (contohnya, teater, permainan, bermain peran, simulasi, dan lain-lain). Penerapan multimedia dalam pembelajaran bermain drama berupa *slide* dan *powerpoint* yang terdiri atas animasi, suara, teks, dan video.

Berdasarkan uraian di atas, maka judul yang peneliti ambil untuk membahas mengenai tindakan kelas adalah “Peningkatan Keterampilan Bermain Drama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui *Model Role Playing* berbantuan Multimedia Kelas V SDN 1 Rajekwesi Jepara”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang ada pada penelitian ini adalah apakah keterampilan bermain drama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui *Model Role Playing* berbantuan Multimedia Kelas V SDN 1 Rajekwesi Jepara dapat ditingkatkan?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan bermain drama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui *Model Role Playing* berbantuan multimedia Kelas V SDN 1 Rajekwesi Jepara.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

- a) Diharapkan sumber referensi dari penelitian yang relevan terutama mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat bertambah
- b) Diharapkan mampu meningkatkan keterampilan bermain drama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui *Model Role Playing* berbantuan multimedia.
- c) Diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian berikutnya.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi guru dan calon guru, diharapkan dapat menjadi tambahan pengetahuan dan referensi mengenai cara untuk meningkatkan keterampilan lisan terutama bermain drama dan teknik pembelajaran yang baik untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.
- b) Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan keterampilan kualitas proses belajar mengajar dan membantu meningkatkan keterampilan lisan di muka umum khususnya di SDN 1 Rajekwesi.

- c) Bagi sekolah, diharapkan mampu meningkatkan kualitas siswa yaitu dari segi kemampuan bersastra khususnya kemampuan bermain drama sehingga dapat meningkatkan kualitas sekolah tersebut dengan menghasilkan siswa-siswa yang terampil berbahasa.
- d) Bagi peneliti, menambah ilmu pengetahuan dan wawasan mengenai bagaimana cara menjadikan siswa lebih aktif dalam belajar.