PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PEMENTASAN DRAMA MELALUI METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS X AKUNTANSI 2 SMK NEGERI 1 BANYUDONO TAHUN 2009/ 2010

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajad S-1
Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah

Oleh:
TRI SUSILOWATI
A 310 060 040

PENDIDIKAN BAHASA, SASTRA INDONESIA, DAN DAERAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2010

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sejak pendidikan sekolah tingkat dasar sampai menengah atas, pasti diajarkan adanya pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Dalam mata pelajaran tersebut tentunya diajarkan tentang sastra dan berbagai hal yang berhubungan dengan cakupannya. Jenis sastra ada beberapa macam, yaitu puisi, prosa, dan drama. Akan tetapi, sangat disayangkan jika kebanyakan guru masih menganakemaskan prosa dan puisi. Pengajaran prosa dan puisi cenderung lebih mendapat prioritas utama daripada pengajaran drama dan sikap seperti itu sudah tidak asing lagi dalam dunia pendidikan kita. Oleh sebab itu, disebutkan bahwa tangkai seni pertunjukkan yang bernasib paling tragis adalah seni drama. Belum ada satu pun sekolah yang menyelenggarakan pendidikan (pembelajaran) drama (Sumaryadi, 2008).

Sebagai bagian dari genre kesusastraan, drama tak bisa lepas dari perbincangan sastra secara umum, baik sejarah, proses kreatif hingga pembelajaran sastra di dunia akademik. Namun perhelatan drama ternyata tak semeriah ketika dipanggungkan. Ia seperti anak jadah. Ketika dilahirkan tak jelas harus menyusu kepada siapa (Venayaksa, 2008).

Menurut Trianton (2009) dalam pandangan kritisi sastra, kian merananya pengajaran sastra di sekolah lebih banyak disebabkan oleh dua faktor yang bermuara pada guru. Pertama, guru sebagai sosok pengajar dianggap kurang memiliki kompetensi dan basis pengetahuan sastra yang

mumpuni. Kedua, guru dinilai tidak kreatif dalam proses pembelajaran (pengajaran) sastra di sekolah sehingga cenderung membosankan. Ini terjadi karena guru dinilai tidak memiliki strategi jitu.

Guru mengajarkan sastra tidak hanya untuk membuat siswa mengenal, memahami, serta menghafalkan definisi sastra, sejarah sastra, gaya bahasa dalam karya sastra, judul karya sastra, nama pengarang, maupun angkatan dalam karya sastra saja, melainkan untuk menumbuhkembangkan akal budi siswa melalui kegiatan pengalaman bersastra yang berupa apresiasi sastra, ekspresi sastra, dan kegiatan telaah sastra. Selain itu, menurut Sri Rahayu (dalam Yuliana, 2009) dengan bersastra kita bisa belajar untuk lebih berempati, belajar banyak tentang hidup serta bisa memperhalus rasa.

Kompetensi dasar pada SMK, yaitu “Megucapkan kalimat dengan jelas, lancar, bernalar, dan wajar”, ini ternyata bermasalah karena di dalam materi pembelajaran mengenai “Teknik membaca indah” kurang dimanfaatkan secara maksimal. Dalam materi tersebut terdapat indikator yang berhubungan dengan pembacaan lirik lagu, naskah/ teks, pengumuman/ pidato, dan sejenisnya dengan menggunakan tekanan, dan intonasi secara jelas dan tepat. Alangkah menariknya bila dalam indikator tersebut, siswa diberikan materi mengenai drama karena pembelajaran sastra untuk SMK sendiri tidak mendapatkan porsi yang cukup. Oleh karena itu, guru dapat memanfaatkan indikator tersebut sebagai batu loncatan guna mengembangkan pembelajaran sastra di sekolah. Seperti yang kita ketahui, dalam mengajarkan sastra, biasanya guru hanya menyampaikan teori saja. Oleh karena itu, permasalahan

tersebut harus segera diatasi dengan mengubah metode pembelajaran yang menyangkut bidang sastra, khususnya drama sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan dan bermakna.

Menurut Trianton (2009) bahwa pada SMK, sastra yang notabene bagian tak terpisahkan dari bahasa dan bangunan pendidikan budaya serta budi pekerti dan karakter ini, ternyata sama sekali tidak mendapatkan porsi. Hal ini terlihat pada penuturan Bapak Mujiyono selaku guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X Akuntansi 2 bahwa pembelajaran drama memang sangat sulit untuk dipraktikkan sehingga pembelajarannya hanya berpusat pada teori saja. Hal itu disebabkan oleh alokasi waktu untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia sendiri dalam satu minggu hanya dua jam pelajaran atau satu kali pertemuan saja sehingga untuk praktik sangat sulit untuk dilaksanakan. Sesuai dengan pernyataan tersebut jelas terlihat bahwa porsi untuk pelajaran Bahasa Indonesia sendiri memang sedikit di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) jika dibanding dengan Sekolah Menengah Atas (SMA).

Kurangnya alokasi waktu seperti yang disebutkan di atas, maka berakibat kurang maksimalnya pembelajaran drama di SMK. Oleh sebab itu, tentu saja ini merupakan problem serius yang harus segera diselesaikan, jika pendidikan memang hendak diarahkan untuk membangun karakter bangsa dengan memanusiakan manusia. Mengingat dalam kurikulum SMK tahun 2004 yang saat ini masih dianut, mata pelajaran Bahasa Indonesia sepenuhnya

diarahkan pada satu tujuan yaitu penggunaan bahasa Indonesia secara baik dan benar untuk tujuan komunikasi di dunia kerja (Trianton, 2009).

Menurut penuturan beberapa siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Banyudono bahwa selama ini mereka kurang mengerti tentang apa itu drama. Hal itu disebabkan oleh kurangnya asupan tentang seluk beluk drama yang mereka dapat. Mereka menginginkan bahwa dalam pembelajaran drama tidak berkutat pada teori saja, tetapi juga praktiknya.

Penelitian ini akan mencoba mempraktikkan metode *Role Playing* yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sastra, khususnya di SMK Negeri 1 Banyudono kelas X Akuntansi 2 dengan alasan agar pembelajaran sastra (drama) terasa lebih hidup dan menyenangkan. Selain itu, agar para siswa mendapatkan lebih banyak lagi kemampuan berdrama dengan mempraktikkannya langsung melalui pementasan drama di kelas. Dengan belajar mementaskan drama, mereka akan lebih tahu proses dari persiapan sampai evaluasi.

B. Rumusan Masalah

Penelitian ini mempunyai dua rumusan masalah untuk mendapatkan hasil yang terarah.

1. Bagaimanakah peningkatan kualitas proses pembelajaran pementasan drama melalui metode bermain peran (*Role Playing*) pada siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Banyudono?

2. Bagaimanakah peningkatan kualitas hasil pembelajaran pementasan drama yang dapat dicapai siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Banyudono setelah menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*)?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai dua tujuan yang ingin dicapai berdasarkan rumusan masalah di atas.

1. Meningkatkan kualitas proses pembelajaran pementasan drama melalui metode bermain peran (*Role Playing*) pada siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Banyudono.
2. Meningkatkan kualitas hasil pembelajaran pementasan drama yang dapat dicapai siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Banyudono setelah menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*).

D. Indikator Keberhasilan

Pembelajaran drama yang selama ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Banyudono, khususnya pada kelas satu sangat minim sekali. Proses pembelajaran hanya berkutat pada teori semata sehingga hasil yang diperoleh pun kurang maksimal. Siswa hanya tahu mengenai teori-teori yang disajikan dalam modul, seperti unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik dalam karya sastra. Sungguh sangat terbatas sekali pengetahuan mereka akan sastra. Jika cara tersebut dibiarkan, maka sastra di Indonesia bisa punah sedikit demi sedikit. Oleh sebab itu, dengan metode *Role Playing* ini diharapkan pembelajaran

sastra, khususnya drama dapat berlangsung dengan baik dan memberikan hasil yang lebih bermanfaat. Siswa dapat berekspresi dan berkreasi sesuai bakat mereka yang dituangkan dalam pementasan drama sehingga mereka dapat menerapkan teori-teori yang sebelumnya mereka pelajari dengan melakukan praktik langsung. Keberhasilan dalam penelitian ini dikatakatan tercapai, jika nilai masing-masing siswa sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 65 dengan mementaskan drama sesuai indikator yang telah ditetapkan, yaitu lafal, intonasi, ekspresi, pantomimik, dan *blocking* yang baik dan benar. Selain itu, keberhasilan pembelajaran juga diindikatori minimal 60% siswa mempunyai minat dan motivasi, serta keaktifan.

E. Manfaat Penelitian

Ada dua manfaat yang akan diperoleh dalam penelitian ini.

1. Manfaat Teoritis
    a. Menemukan pengetahuan baru mengenai pentingnya metode bermain peran dalam pembelajaran drama.
    b. Sebagai dasar untuk meningkatkan proses dan hasil dalam pembelajaran pementasan drama.
2. Manfaat Praktis
    a. Dapat meningkatkan kemampuan apresiasi drama siswa.
    b. Menambah pengetahuan siswa mengenai metode *Role Playing* dalam pembelajaran drama.

c. Dapat dijadikan bahan kajian guru untuk mengatasi berbagai masalah dalam pembelajaran drama.
d. Dapat menambah wawasan guru mengenai metode alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran drama untuk meningkatkan apresiasi sastra pada siswa.