

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berkaitan erat dengan proses belajar mengajar. Seperti di sekolah tempat pelaksanaan pendidikan, peserta didik dan pendidik saling melaksanakan pembelajaran dalam kegiatan mengajar. Pendidikan merupakan tumpuan harapan bagi peningkatan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, manusia dapat menemukan hal-hal baru yang dapat dikembangkan dan diperoleh untuk menghadapi tantangan yang ada sesuai dengan perkembangan.

Sejalan dengan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 dalam Mulyasa (2014, hlm. 20) menegaskan, “Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab”. Maka pendidikan mempunyai peran yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup manusia, sehingga perlu dilakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas lulusan dalam mencapai tujuan pendidikan secara umum. Salah satu aspek yang dibutuhkan dalam meningkatkan upaya tersebut ialah aspek berbahasa.

Bahasa merupakan alat komunikasi yang dimiliki manusia yang paling efektif berupa lambang atau simbol-simbol yang mengandung pikiran atau perasaan. Keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Setiap keterampilan tersebut erat sekali kaitannya dengan tiga keterampilan lainnya dengan cara yang beraneka ragam.

Tarigan (2008, hlm. 1) mengatakan, “Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, kita biasanya melalui suatu hubungan teratur: mula-mula pada masa kecil kita belajar *menyimak* bahasa kemudian *berbicara*, sesudah itu kita belajar *membaca* dan *menulis*”. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan, dan hanya bisa dikuasai dengan latihan secara terus-menerus. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia keempat aspek tersebut merupakan keterampilan berbahasa yang harus dicapai oleh peserta didik. Setiap aspek keterampilan ber-

bahasa yang harus dikuasai tersebut memiliki tingkat kesulitan masing-masing dan erat kaitannya dengan proses kebahasaan.

Tarigan (2013, hlm. 16) mengatakan, “Pengertian berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan”. Artinya bahwa berbicara merupakan suatu cara untuk mengomunikasikan pikiran, gagasan dan perasaan kepada penyimak secara langsung. Tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, sang pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan.

Berbicara merupakan kemampuan mengucapkan atau menyampaikan maksud, ide, bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan yang disusun kemudian dikembangkan sesuai dengan kebutuhan penyimak agar apa yang disampaikan dapat dipahami penyimak.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis, ada beberapa faktor yang dapat memengaruhi permasalahan dalam pembelajaran berbicara, antara lain faktor peserta didik dan faktor guru. Sebagai pembelajar, peserta didik merupakan pembicara pemula yang banyak mengalami kesulitan dalam menemukan ide-ide untuk dapat diungkapkannya. Peserta didik menganggap berbicara merupakan hal yang sulit dilakukan oleh orang yang tidak berbakat dalam berargumen atau mengungkapkan sesuatu, sehingga tidak termotivasi untuk berbicara di depan banyak orang.

Kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia harus dilaksanakan dengan efektif agar mampu menimbulkan minat dan perhatian peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Minat belajar peserta didik merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan belajar peserta didik. Oleh karena itu, pendidik sebagai fasilitator dituntut kreatif untuk mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik. Salah satu sikap yang dapat dimiliki oleh peserta didik yaitu dengan mengembangkan potensi berbahasa sehingga peserta didik diharapkan memiliki sikap moral yang baik yaitu dengan kegiatan belajar bahasa Indonesia.

Menurut Tim Redaksi dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2011, hlm. 91), “Mendemonstrasikan adalah mempertunjukkan atau memperagakan terhadap suatu situasi yang dihadapi secara nyata serta dapat mengembangkan imajinasi dan

peng-hayatan”. Artinya bahwa mendemonstrasikan merupakan proses memperlihatkan sesuatu kepada penonton.

Endraswara (2011, hlm. 37) mengatakan, “Naskah merupakan karya fiksi adalah yang memuat kisah atau lakon”. Naskah drama dapat dikategorikan karya sastra dan merupakan karya individual seorang penulis yang berbentuk teks atau tulisan yang berisi nilai-nilai pengalaman umum juga merupakan ide dasar bagi aktor. Naskah drama merupakan bahan dasar sebuah pementasan dan belum sempurna bentuknya apabila belum dipentaskan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa naskah drama merupakan suatu karangan yang memuat kisah ditulis oleh seorang penulis yang belum diterbitkan, dan akan disempurnakan ketika dipentaskan.

Drama merupakan tiruan kehidupan manusia yang diproyeksikan di atas panggung. Drama pementasan adalah jenis kesenian mandiri, yang merupakan integrasi antara berbagai jenis kesenian seperti musik, tata lampu, seni lukis (dekor, panggung), seni kostum, seni rias, dan sebagainya. Pementasan drama biasanya dilakukan untuk memberi hiburan kepada para penonton, drama yang dipertontonkan biasanya memiliki tema-tema tertentu. Drama juga memiliki pesan-pesan moral yang disuguhkan pada setiap pertunjukkan yang disajikan.

Kosasih (2012, hlm. 132) menyatakan, “Drama adalah bentuk karya sastra yang bertujuan menggambarkan kehidupan dengan menyampaikan pertikaian dan emosi melalui lakuan dan dialog. Jadi, dapat disimpulkan bahwa drama merupakan lakuan dramatik yang merupakan suatu penggambaran kehidupan”. Berkaitan dengan kegiatan mendemonstrasikan naskah drama. Guru dituntut untuk mampu mengarahkan peserta didik agar kreatif, inovatif dan menarik ketika mendemonstrasikan naskah drama. Maka dalam hal ini, guru dituntut pula untuk menggunakan metode dalam pembelajaran. Adapun metode yang digunakan dalam pembelajaran mendemonstrasikan naskah drama ini ialah metode *role playing*.

Huda (2014, hlm. 208), menjelaskan mengenai pengertian metode pembelajaran *role playing* sebagai berikut:

Role playing merupakan metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI SMAN 1 Jampangkulon, bahwa mendemonstrasikan naskah drama merupakan salah satu materi yang sulit dipahami oleh peserta didik. Faktor yang menjadi penghambat hal tersebut adalah kurangnya penguasaan peserta didik terhadap naskah yang akan diperankan. Selain itu, peserta didik sulit menghayati peran ketika menjadi lakon atau pemain.

Pengaplikasian pembelajaran mendemonstrasikan naskah drama kepada peserta didik, diperlukan metode pembelajaran yang sesuai agar dapat menunjang lancarnya proses pembelajaran. Metode yang digunakan adalah metode *role playing*. Metode tersebut merupakan sejenis metode permainan gerak yang menekankan peserta didik untuk meningkatkan pemahaman imajinasinya dalam permainan gerak.

Metode *role playing* digunakan untuk merangsang minat peserta didik agar terlibat dalam proses pembelajaran, tetapi setelah diterapkan metode *role playing* dapat melatih daya pikir peserta didik untuk mengembangkan imajinasi dan penghayatan dengan memerankan dirinya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Hal ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bertarung pada apa yang akan diperankan. Peserta didik diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa.

Huda (2014, hlm. 208) mengatakan, “*Role Playing* merupakan metode sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan”. Artinya, metode *role playing* mengkondisikan peserta didik untuk aktif secara fisik dan mental agar terciptanya pembelajaran yang meningkatkan pemahaman imajinasi dalam permainan gerak.

Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh peserta didik dengan cara memerankannya sebagai tokoh. Oleh karena itu, pembelajaran *role playing* memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang efektif antara individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok lain.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis bermaksud melakukan penelitian tentang pembelajaran mendemonstrasikan naskah drama. Penelitian ini diwujudkan dalam sebuah judul “Pembelajaran Mendemonstrasikan Naskah Drama dengan

Memerhatikan Isi dan Kebahasaan dengan Menggunakan Metode *Role Playing* di Kelas XI SMAN 1 Jampangkulon.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan salah satu titik penemuan masalah yang ditemukan penulis dan ditinjau dari sisi keilmuan. Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, bahwa masalah-masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Pentingnya peran guru dalam meningkatkan kreativitas dan motivasi peserta didik.
2. Kurangnya antusias peserta didik dalam pembelajaran berbicara.
3. Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap drama.
4. Adanya kesulitan mendemonstrasikan naskah drama dengan memerhatikan isi dan kebahasaan.
5. Penggunaan metode dan teknik pembelajaran mendemonstrasikan naskah drama yang kurang cocok, kurang bervariasi dan kurang menarik.

Berdasarkan uraian tersebut, maka masalah-masalah yang ada dapat diidentifikasi berdasarkan variabel permasalahannya secara keilmuan. Masalah-masalah tersebut meliputi peran guru, kesulitan peserta didik, dan metode pembelajaran yang digunakan.

C. Rumusan Masalah

Masalah yang akan diteliti perlu dirumuskan secara spesifik, supaya masalah dapat terjawab secara akurat. rumusan masalah mencerminkan hubungan antara variabel yang diteliti, baik itu variabel bebas maupun variabel terikat. Rumusan ini berbentuk pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab dalam hipotesis. Berdasarkan latar belakang masalah yang dikembangkan, penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Mampukah penulis merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran mendemonstrasikan naskah drama dengan memerhatikan isi dan kebahasaan de-

- ngan menggunakan metode *role playing* di kelas XI SMAN 1 Jampangkulon?
2. Mampukah peserta didik di kelas XI SMAN 1 Jampangkulon mendemonstrasikan naskah drama dengan memerhatikan isi dan kebahasaan dengan baik?
 3. Efektifkah metode *role playing* diterapkan dalam pembelajaran mendemonstrasikan naskah drama dengan memerhatikan isi dan kebahasaan di kelas XI SMAN 1 Jampangkulon?

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diketahui bahwa rumusan masalah ini meliputi kemampuan penulis dalam merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran, kemampuan peserta didik dalam mendemonstrasikan naskah drama, dan keefektifan metode pembelajaran yang digunakan. Ketiga hal tersebut saling berkaitan, karena merupakan variabel-variabel yang saling berhubungan.

D. Tujuan Penelitian

Segala sesuatu yang dikerjakan atau dilakukan pasti memiliki sasaran atau maksud yang hendak dicapai. Begitu pula dalam memecahkan permasalahan yang terdapat dalam latar belakang dan rumusan masalah perlu ada tujuan yang jelas. Segala sesuatu yang dikerjakan atau dilakukan pasti memiliki sasaran atau maksud yang hendak dicapai. Adapun tujuan yang hendak dicapai adalah:

1. mengetahui kemampuan penulis dalam merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran mendemonstrasikan naskah drama dengan memerhatikan isi dan kebahasaan dengan menggunakan metode *role playing* di kelas XI SMAN 1 Jampangkulon;
2. mengetahui kemampuan peserta didik di kelas XI SMAN 1 Jampangkulon dalam mendemonstrasikan naskah drama dengan baik; dan
3. mengetahui keefektifan metode *role playing* diterapkan dalam pembelajaran mendemonstrasikan naskah drama dengan memerhatikan isi dan kebahasaan di kelas XI SMAN 1 Jampangkulon.

Berdasarkan uraian tersebut dapat diketahui bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan penulis dan peserta didik dalam pembelajaran, serta untuk mengetahui keefektifan model yang digunakan dalam pembelajaran. Tujuan

penelitian tersebut sangat berkaitan dengan rumusan masalah yang telah diungkapkan penulis sebelumnya.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini tidak terlepas dari manfaat yang akan diambil. Manfaat merupakan hal yang paling penting dalam setiap kegiatan pembelajaran. Setiap upaya yang dilakukan sudah pasti memiliki manfaat berdasarkan tujuan yang telah ditentukan. Setelah terurai tujuan yang terarah, penelitian ini tidak terlepas dari manfaat yang dapat diambil oleh berbagai pihak. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagi Penulis

Kegiatan penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman, serta meningkatkan kreativitas dan kompetensi dalam mengajar, khususnya dalam pembelajaran mendemonstrasikan naskah drama dengan memerhatikan isi dan kebahasaan dengan menggunakan metode *role playing*.

2. Bagi Guru Bahasa dan Sastra Indonesia

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam memilih model, metode, ataupun teknik pembelajaran, khususnya dalam keterampilan berbicara.

3. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam menuangkan ide dan gagasan secara lisan, serta motivasi pesera didik untuk terus berlatih berbicara sehingga dapat menjadi pembicara profesional.

4. Bagi Peneliti Lanjutan

Penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat dasar penelitian sebagai referensi dan sumbangan pemikiran untuk pengembangan metode *role playing* dalam pembelajaran mendemonstrasikan naskah drama.

Berdasarkan uraian tersebut manfaat yang dijelaskan merupakan salah satu pedoman penulis dalam melaksanakan penelitian mendemonstrasikan naskah drama dengan memerhatikan isi dan kebahasaan. Hasil akhir penelitian ini dapat bermanfaat penulis, peserta didik, guru, dan peneliti lanjutan.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjelasan dari variabel yang terdapat pada judul penelitian. Dalam definisi operasional terdapat pembatasan-pembatasan dari istilah-istilah yang diberlakukan dalam judul penelitian sehingga tercapai makna tunggal terhadap pemahaman permasalahan.

Definisi operasional dimaksudkan untuk menyamakan persepsi terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam judul “Pembelajaran Mendemonstrasikan Naskah Drama dengan Memerhatikan Isi dan Kebahasaan dengan Menggunakan Metode *Role Playing* di Kelas XI SMAN 1 Jampangkulon”. Penulis menggunakan istilah-istilah yang berhubungan dengan judul penelitian sebagai berikut.

1. Pembelajaran adalah proses atau cara perbuatan menjadikan orang atau mahluk hidup belajar. Artinya pembelajaran dalam judul ini adalah proses yang dilakukan untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan dengan menempuh langkah-langkah atau prosedur tertentu.
2. Mendemonstrasikan adalah mempertunjukkan; mempertontonkan. Artinya mendemonstrasikan dalam judul ini adalah mempertunjukkan atau menampilkan kemampuan berbicara melalui drama. Tugas pemain adalah mengkomunikasikan naskah drama itu kepada penonton. Semakin komunikatif pementasan, berarti semakin sukses pula drama itu.
3. Metode *Role Playing* adalah metode berbicara melalui permainan gerak secara berkelompok. Prosesnya, peserta didik dikondisikan untuk aktif secara fisik dan mental. Melalui kreativitas mental inilah diharapkan terciptanya kesempatan bagi peserta didik untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat penulis simpulkan bahwa pembelajaran mendemonstrasikan naskah drama dengan memerhatikan isi dan kebahasaan dengan menggunakan metode *role playing* adalah pembelajaran berbicara melalui mempertunjukkan sebuah naskah drama dengan memerhatikan isi dan kebahasaan. Ada pun pada pelaksanaannya, pembelajaran dengan metode ini menganut konsep kerja sama atau kolaborasi, yang menekankan pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam suatu situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi merupakan susunan yang berisi rincian tentang urutan penulisan skripsi dari setiap bab dan bagian bab dalam skripsi. Skripsi ini disusun mulai dari bab I hingga bab V. Bagian-bagian tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematikan skripsi.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, berisi tentang kajian pustaka mengenai variabel penelitian yang diteliti, terdiri dari kajian teori, hasil penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, asumsi, dan hipotesis penelitian.

Bab III Metode Penelitian, berisi tentang penjabaran rinci mengenai metode penelitian yang terdiri dari metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen, teknik analisis data dan prosedur penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, berisi tentang mengemukakan hasil penelitian yang telah dicapai meliputi pengolahan dan analisis data, serta temuan penelitian.

Bab V Simpulan dan Saran, berisi tentang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa gambaran isi skripsi ini terdiri dari lima bab yaitu bab I Pendahuluan, bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, bab III Metode Penelitian, bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, serta bab V Simpulan dan Saran. Penyusunan sistematika skripsi ini dilakukan agar penulisan skripsi dapat tersusun secara sistematis.