

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam kurikulum pendidikan dasar salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD adalah bahasa Indonesia. Mata pelajaran bahasa Indonesia dimaksudkan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa dan menanamkan sikap positif terhadap bahasa Indonesia yang berfungsi sebagai bahasa yang komunikatif.

Keterampilan berbahasa yang diajarkan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia terdiri dari empat aspek yaitu aspek mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek yang diajarkan tersebut berhubungan satu sama lain, jika seseorang mendengarkan pasti ada orang yang berbicara, begitu pula orang yang membaca berarti ia menikmati dan menghayati tulisan orang lain. Keempat keterampilan berbahasa sebagai alat untuk berkomunikasi harus dikuasai oleh setiap orang. Proses komunikasi itu sendiri terdiri dari komunikasi lisan dan komunikasi tulisan. Berbicara merupakan proses komunikasi secara lisan, hal itu sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Haryadi dan Zamzani (1997: 54), bahwa “Berbicara adalah suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan, sehingga maksud tersebut dapat dipahami orang lain.” Berbicara sebagai salah satu proses penyampaian maksud kepada orang lain secara lisan, keberhasilannya ditentukan oleh kemampuan pembicara. Kemampuan tersebut salah satunya bisa berbentuk terhadap makna pesan yang hendak disampaikan. Seorang pembicara yang

memiliki kemampuan menyampaikan pesan berupa ide, pikiran, isi hati orang lain dengan baik maka isi pesan tersebut akan mudah dipahami oleh orang yang menerima pesan tersebut. Oleh karena itu, untuk mencapai kemampuan tersebut maka keterampilan berbicara perlu dilatihkan dan dipelajari baik melalui lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. Proses pencapaian keterampilan berbicara siswa perlu mendapatkan bimbingan dari guru melalui berbagai latihan pengembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Tarigan (dalam Djuanda, 2008: 61-62) mengemukakan bahwa: Keterampilan berbicara harus dibina oleh guru melalui latihan: (1) pengucapan, (2) pelafalan, (3) pengontrolan suara, (4) pengendalian diri, (5) pengontrolan gerak gerak tubuh, (6) pemilihan kata, kalimat dan pelafalannya, (7) pemakaian bahasa yang baik, dan (8) pengorganisasian ide.

Salah satu latihan pengembangan keterampilan berbicara adalah bermain drama. Bermain drama merupakan kegiatan memerankan tokoh yang ada dalam cerita yang berbentuk dialog. Menurut Akhadiyah, S. dkk (2001: 130) bermain drama adalah “Peragaan tingkah laku manusia secara mendasar yang dihayati oleh pemainnya dan diterima oleh penonton yang merasakannya sebagai suatu kenyataan.” Dengan bermain drama beberapa kemampuan dapat dikembangkan seperti kemampuan berkomunikasi, kemampuan menghafal, dan kemampuan mengaktualisasikan diri ke dalam situasi yang dihadapi. Selain itu dengan bermain drama beberapa sikap dapat ditumbuhkan, misalnya percaya diri, berani menghadapi orang banyak, bertanggung jawab terhadap tugas, dan memiliki jiwa artistik yang

merupakan salah satu sendi kehidupan manusia. Dalam memerankan drama seorang pemain harus dapat membayangkan latar dan tindakan pelaku dan dapat menggunakan suara sesuai dengan pemahamannya terhadap perasaan dan pikiran pelaku. Bermain drama yang merupakan pengembangan keterampilan berbicara harus dapat dilatihkan dengan sungguh-sungguh kepada siswa sekolah dasar melalui kegiatan pembelajaran. Untuk mengembangkan keterampilan bermain drama seorang siswa, tentunya guru harus memiliki dan memahami berbagai metode, teknik, dan model pembelajaran sehingga pembelajaran bermain drama dapat dipahami oleh siswa, dan menumbuhkan rasa antusias siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan .

Dilihat dari kenyataan yang ada di lapangan dari 20 orang siswa kelas V SDN 03 Dulupi Kabupaten Boalemo, 15 orang belum menguasai materi tentang bermain drama, sedangkan sisanya 5 orang masih perlu bimbingan untuk lebih paham terhadap materi tersebut. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi bermain drama dikarenakan minat siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang bermain drama masih rendah, ketidakmampuan siswa dalam menuangkan dan mengembangkan kemampuan berbicara, dan penggunaan pendekatan pembelajaran yang belum optimal.

Berdasarkan hasil observasi pada saat pembelajaran bermain drama di kelas V SDN 03 Dulupi Kabupaten Boalemo dan wawancara dengan guru kelas V SDN 03 Dulupi Kabupaten Boalemo maka diketahui faktor penyebab

siswa belum mampu bermain drama dengan perwatakan, penghayatan, ekspresi dan kekompakkan yang sesuai karakter tokoh, diantaranya yaitu:

1. Guru melakukan pembelajaran bermain drama melalui metode penugasan, dimana guru membentuk kelompok belajar dan menugaskan kepada siswa pada tiap-tiap kelompok untuk membaca teks drama dan menghafalkannya. Dalam kegiatan ini guru kurang memberikan bimbingan terhadap tugas yang harus dilakukan siswa sehingga sebagian besar siswa kebingungan dalam mempelajari karakter tokoh yang akan diperankan.
2. Guru kurang memberikan petunjuk yang jelas kepada siswa dalam melakukan kegiatan kelompok.
3. Siswa hanya membaca dan menghafalkan naskah dramanya saja, tanpa berusaha memahami karakter tokoh yang akan diperankannya.
4. Siswa kurang mengetahui cara-cara mengekspresikan dan menghayati karakter tokoh yang akan diperankan.

Dari faktor penyebab kesulitan siswa dalam bermain drama di atas maka diperlukan suatu tindakan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi selama berlangsungnya pembelajaran bermain drama di kelas V SDN 03 Dulupi Kabupaten Boalemo Upaya yang dilakukan peneliti adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw*. Sedangkan metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK).

Model pembelajaran kooperatif menurut Karli dan Margaretha (2004: 48) adalah “Suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri atas dua orang atau lebih untuk memecahkan masalah.” Sedangkan Lie (2002: 68) mengemukakan bahwa “Teknik *jigsaw* adalah suatu teknik kooperatif yang memperhatikan skemata atau latar belakang pengalaman siswa dan membantu siswa mengaktifkan skemata tersebut agar bahan pelajaran lebih bermakna.” Melalui teknik ini siswa dituntut untuk berbicara karena siswa memiliki tugas yang akan menentukan dalam menyelesaikan tugas kelompok. Teknik ini dimaksudkan agar siswa terlatih dari segi keberanian dan keterampilan berbicara yang diawali dari kelompok kecil. Keterbatasan pemahaman siswa terhadap materi akan teratasi karena dengan teknik *jigsaw* ini ada proses pengolahan informasi yang melibatkan siswa secara berkelompok yang disebut dengan kelompok ahli.

Berdasarkan uraian diatas, penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian sehubungan dengan kemampuan murid kelas V SDN 03 Dulupi Kabupaten Boalemo dalam bermain drama sehingga penulis memformulasikan judul **“Meningkatkan Kemampuan Bermain Drama Melalui Pembelajaran Jigsaw Pada Siswa Kelas V SDN 03 Dulupi Kabupaten Boalemo”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dari penelitian ini adalah :

1. Guru melakukan pembelajaran bermain drama melalui metode penugasan, dimana guru membentuk kelompok belajar dan menugaskan kepada siswa pada tiap-tiap kelompok untuk membaca teks drama dan menghafalkannya. Dalam kegiatan ini guru kurang memberikan bimbingan terhadap tugas yang harus dilakukan siswa sehingga sebagian besar siswa kebingungan dalam mempelajari karakter tokoh yang akan diperankan.
2. Guru kurang memberikan petunjuk yang jelas kepada siswa dalam melakukan kegiatan kelompok.
3. Siswa hanya membaca dan menghafalkan naskah dramanya saja, tanpa berusaha memahami karakter tokoh yang akan diperankannya.
4. Siswa kurang mengetahui cara-cara mengekspresikan dan menghayati karakter tokoh yang akan diperankan.

1.3 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan menggunakan pembelajaran jigsaw kemampuan siswa kelas V SDN 03 Dulupi Kabupaten Boalemo dalam bermain drama akan meningkat?”

1.4 Pemecahan Masalah

Dalam penelitian ini permasalahan yang muncul pada siswa kelas V SD SDN 03 Dulupi Kabupaten Boalemo dalam bermain drama adalah

siswa belum mampu bermain drama dengan menerapkan perwatakan, penghayatan, ekspresi dan kekompakan yang sesuai karakter tokoh. Untuk mengatasi masalah tersebut maka peneliti mengambil tindakan berbentuk model pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw*. Peneliti berkeyakinan bahwa dengan menerapkan model kooperatif teknik *jigsaw* maka masalah-masalah yang menyebabkan siswa belum mampu bermain drama dengan perwatakan, penghayatan, ekspresi dan kekompakan yang sesuai karakter tokoh akan teratasi karena model ini memberikan keuntungan bagi guru dan siswa.

Adapun langkah-langkah penerapan teknik *jigsaw* dalam pembelajaran yang dikemukakan oleh Lie (2002: 69-70), maka dalam pembelajaran bermain drama di kelas V SDN 03 Dulupi Kabupaten Boalemo, langkah-langkah pembelajarannya peneliti kembangkan sebagai berikut:

1. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok (kelompok asal) setiap kelompok terdiri dari 4 orang
2. Setiap kelompok terdiri dari siswa yang berkemampuan baik, sedang, dan kurang
3. Setiap siswa memperoleh naskah drama
4. Guru menentukan tokoh yang harus diperankan masing-masing siswa
5. Setiap siswa dalam kelompok asal memperoleh peran tokoh yang berbeda
6. Setiap siswa mempelajari tokoh yang harus diperankannya
7. setiap siswa yang berasal dari kelompok yang berbeda yang memiliki peran yang sama setelah mempelajari tokoh yang akan diperankan

berkumpul kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan tokoh yang akan diperankan mereka

8. Guru membagikan LKS
9. Setelah selesai diskusi dalam kelompok ahli, setiap siswa kembali ke dalam kelompok asal dan secara bergiliran menginformasikan hasil diskusi dari kelompok ahli kepada teman-teman satu kelompok dan siswa lainnya mendengarkan dengan seksama
10. Siswa dalam kelompok asal melakukan latihan bermain drama
11. Setiap kelompok secara bergantian mementaskan drama di depan kelas

Alur proses pembentukan kelompok ahli dalam pembelajaran bermain drama di kelas V SDN 03 Dulupi Kabupaten Boalemo tugas kelompok asal yaitu mempelajari naskah drama mengenai para pelakunya (tokohnya), sifat-sifatnya (karakternya), mempelajari cara pengintonasian dan pelafalan para pelaku sesuai dengan sifat-sifatnya. Tugas yang harus dilakukan oleh kelompok ahli adalah mendiskusikan tokoh drama yang akan diperankan, selanjutnya tugas dalam kelompok asal yaitu secara bergantian menginformasikan hasil diskusi dari kelompok ahli kepada teman-teman satu kelompoknya.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan utama dalam penelitian ini adalah untuk Meningkatkan Kemampuan Bermain Drama Melalui Pembelajaran *Jigsaw* Pada Siswa Kelas V SDN 03 Dulupi Kabupaten Boalemo.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

- a. Dapat melatih siswa dalam memerankan tokoh drama sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan.
- b. Dapat menumbuhkan minat siswa dalam bermain drama

2. Bagi Guru

- a. Dapat memperluas dan menambah wawasan guru mengenai model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pengajaran bermain drama
- b. Dapat memudahkan guru dalam mengajarkan bermain drama

3. Bagi Lembaga Sekolah

Diharapkan model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.