

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran bahasa Indonesia di SD diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan baik, baik secara lisan maupun tulisan. Disamping itu, Santoso, dkk (dalam Somadayo 2011:34) mengatakan pembelajaran merupakan terjemahan dari *instructional* yakni proses memberi rangsangan kepada siswa supaya belajar.

Pembelajaran bahasa adalah proses memberi rangsangan belajar kepada siswa dalam upaya siswa mencapai kemampuan berbahasa. Dengan pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan dapat menumbuhkan apresiasi siswa terhadap hasil karya sastra Indonesia. Perkembangan bahasa memerlukan beberapa kemampuan, yaitu berbicara, menyimak, membaca, menulis, dan menggunakan bahasa isyarat. Keterampilan berbicara merupakan hal yang paling kodrati dilakukan oleh semua orang, termasuk anak-anak. Keterampilan berbicara selalu dibutuhkan setiap hari mulai kita bangun tidur hingga akan tidur kembali sebagai sarana untuk berkomunikasi.

Bicara adalah bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan maksud. Menurut Hurlock (1978:185) belajar berbicara mencakup tiga proses terpisah, tetapi saling berhubungan satu sama lain, yaitu mengucapkan kata, membangun kosakata, dan membentuk kalimat. Kegagalan menguasai salah satunya, akan membahayakan keseluruhan pola bicara.

Berbicara sangatlah berarti dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam pementasan drama. Sebab dalam proses pementasan drama pemeran lebih tampak dan selalu menampilkan pementasan, melalui berbicara mereka dapat menjelaskan alur perjalanan sebuah drama yang di pentaskan. Drama adalah salah satu karya sastra yang sejajar dengan prosa dan puisi. Drama memiliki bentuk sendiri yang ditulis dalam bentuk dialog yang didasarkan atas konflik bathin dan mempunyai kemungkinan dipentaskan (Aminudin,2010).

Melalui drama pencipta karya sastra dapat langsung memproyeksikan tiruan kehidupan manusia di atas pentas melalui berbicara. Sehingga dengan tanyangan drama penonton seolah-olah melihat kejadian dalam masyarakat.

Dalam keterampilan berbahasa terbagi menjadi empat, yaitu: keterampilan menyimak, berbicara, menulis, dan membaca. Salah satu aspek keterampilan berbahasa yang sangat penting perannya dalam upaya melahirkan generasi masa depan yang cerdas, kritis, kreatif, dan berbudaya adalah keterampilan berbicara. Dengan menguasai keterampilan berbicara, peserta didik akan mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya secara cerdas sesuai konteks dan situasi pada saat dia sedang berbicara. Arsjad dan Mukti (1991:1), menyatakan bahwa dari kenyataan berbahasa, seseorang lebih banyak berkomunikasi secara lisan dibandingkan dengan cara lain. Dalam kehidupan sehari-hari lebih dari separuh waktu digunakan untuk berbicara dan mendengarkan. Salah satu standar kompetensi yang harus dicapai oleh siswa SD kelas V adalah mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain drama (Departemen Pendidikan nasional, 2006). Standar kompetensi ini terbagi dalam dua kompetensi dasar yang salah satunya adalah memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.

Dalam pembelajaran sastra di sekolah, siswa diajak untuk memerankan tokoh, berekspresi sesuai dengan karakter tokoh dalam teks cerita, dan berani berbicara didepan umum yang ditampilkan dalam bentuk karya sastra yaitu drama. Untuk itu, aktivitas pengungkapan karya sastra dalam bentuk drama ini diterapkan pada pembelajaran berbicara dalam kompetensi dasar memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.

Berbicara merupakan salah satu keterampilan sastra yang harus dicapai siswa karena siswa akan memperoleh banyak manfaat dari kegiatan berbicara tersebut. Beberapa manfaatnya adalah siswa dapat mengekspresikan perannya melalui gerak, mimik, dan gesture sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan, siswa dapat menjadikan drama sebagai media untuk menuangkan kreativitasnya dalam bermain peran, siswa dapat terlatih berbicara di depan umum, dan tentunya siswa mendapatkan keterampilan yang tidak dapat dimiliki oleh semua orang.

Bermain dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2012) diartikan sebagai berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak). Bermain memiliki fungsi memberikan efek positif terhadap perkembangan anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Montessori, sebagaimana dikutip oleh Sudono dalam buku "*Manajemen PAUD*" (Suyadi, 2011) bahwa ketika anak sedang bermain, anak akan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, anak yang bermain adalah anak yang menyerap berbagai hal baru di sekitarnya seperti kosakata.

Pemilihan jenis permainan yang cocok sesuai dengan perkembangan anak menjadi penting agar pesan edukatif dari permainan dapat ditangkap anak dengan mudah dan menyenangkan. Jenis permainan yang dapat dipilih untuk mengembangkan keterampilan berbicara anak adalah bermain peran. Hal ini disebabkan pada saat anak memilih peran dan memainkan perannya, kosakata baru yang dimiliki anak bertambah (Arriyani & Wismiarti, 2010). Metode bermain peran merupakan pembelajaran yang menyenangkan. Menurut buku *Metodik di Taman Kanak-kanak* (Depdiknas, 2003:41) dalam Magfiroh (2011) salah satu tujuan dari bermain peran adalah melatih anak berbicara dengan lancar. Berdasarkan pengamatan di lapangan pelaksanaan bermain peran belum maksimal. Hal ini dapat dilihat dari intensitas bermain peran yang masih rendah.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Smilansky (1968) dalam Arriyani & Wismiarti (2010) mengungkapkan bahwa anak yang memiliki sedikit pengalaman main peran terlihat mendapatkan kesulitan dalam merangkai kegiatan dan percakapan mereka. Hal yang sama diungkapkan oleh Anderson (2010) bahwa bermain peran dapat memperluas daya imajinasi anak dimana anak menggunakan kosakata baru untuk mengekspresikan cerita yang dimainkan. Anak dapat meningkatkan keterampilan berbicara dengan meniru anak yang lain maupun orang dewasa sebagai modelnya. Penelitian lain yang dilakukan oleh Lilis (2012) memperoleh hasil bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kompetensi dasar berkomunikasi. Penelitian tersebut dilakukan pada siswa kelas XI AP 2 SMK N Semarang. Hal ini menunjukkan bahwa bermain peran tidak hanya dapat diterapkan pada anak SD, tetapi dapat diterapkan juga pada anak usia

sekolah menengah atas. Dengan demikian bermain peran merupakan metode pembelajaran yang tepat untuk mendukung perkembangan bahasa.

Pementasan drama selalu berkaitan erat dengan berbicara. Dalam pandangan sederhana melakukan sesuatu diatas pentas dapat di sebut dengan drama. Pada prinsipnya drama merupakan kolaborasi dari kolaborasi beberapa cabang ilmu seni dan secara umum drama mempunyai karakteristik utama yaitu berbentuk dialog, dalam drama dapat di nyatakan bahwa dialog merupakan penampilan yang sangat penting.

Aktivitas berbicara dapat di lihat pada proses pementasan drama yang sedang berlangsung. Dimana para tokoh pemeran drama dapat melakukan kegiatan berkata-kata, bercakap , berbahsa dan bahkan mereka dapat melahirkan pendapat mereka sendiri. dengan berkomunikasi para tokoh pemeran akan menyampaikan pendapat untuk menginformasi, melaporkan, menghibur, membujuk, dan mengajak agar kita dapat memahami prinsip yang mendasari pada kegiatan tersebut.

Sebelumnya drama selalu menggunakan metode ceramah, namun tidak dapat melakukan action diatas pentas. Sedangkan drama itu harus dapat melakukan percakapan diantara tokoh-tokoh yang ada. Ketepatan pemilihan dan penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan bermain peran dalam drama. Diharapkan dengan adanya bermain peran mampu memberikan inspirasi serta gambaran yang nyata bagi siswa untuk memerankan watak dan tokoh drama secara baik. Berdasarkan pengamatan di lapangan pelaksanaan bermain peran belum maksimal. Hal ini dapat dilihat dari intensitas bermain peran yang masih rendah. Khususnya di SDN 1 Pantungo Kabupaten Gorontalo dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam bermain drama melalui metode bermain peran tidak sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan oleh guru kelasnya. Dari hasil pemantauan pada observasi awal yang dilakukan dikelas ketika pelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam bermain drama terlihat 74 % siswa tidak tertarik, dengan alasan malu tampil di depan kelas karena tidak percaya diri, ada yang acuh tak acuh, sehingga secara otomatis berdampak pada rendahnya hasil capaian siswa dimana dari 23 orang jumlah

keseluruhan siswa, yang mau dan mampu untuk tampil 6 orang jika diprosentasikan hanya 26 %.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis sangat tertarik mengangkat dan mengadakan penelitian yang diformulasikan dengan judul “Meningkatkan kemampuan bermain drama melalui metode bermain peran pada siswa kelas V SDN I Pantungo Kec. Telaga Biru, Kab.Gorontalo “

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang tersebut permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Kurang tepatnya guru memilih metode yang digunakan pada pembelajaran bermain peran.
2. Terbatasnya kemampuan berbicara yang dimiliki siswa.
3. Kesulitan menghafal dialog drama.
4. Siswa kurang memiliki keberanian untuk tampil didepan kelas.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah sebagaimana yang dikemukakan tersebut, permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini “ Apakah melalui metode bermain peran kemampuan siswa kelas V SDN 1 Pantungo Kab. Gorontalo dalam bermain drama dapat meningkat”?

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Yang menjadi solusi dalam memecahkan masalah adalah dengan menggunakan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan bermain drama pada siswa kelas V SDN 1 Pantungo Kabupaten Gorontalo. Adapun langkah-langkah yang akan digunakan dengan menggunakan metode bermain peran sebagai berikut:

- a) Guru menyapaikan apersepsi sesuai dengan indicator pembelajaran
- b) Guru menyiapkan kelas dalam hal pembagian kelompok
- c) Siswa dibagi menjadi 4 kelompok
- d) Guru menyiapkan atau memberikan teks drama kepada siswa
- e) Guru membagi tugas sesuai dengan peran masing-masing.

- f) Siswa dalam kelompok masing-masing mengerjakan apa yang telah diperintahkan oleh guru
- g) Siswa membaca dialog drama pendek dengan lancar dan jelas melalui kegiatan latihan.
- h) Siswa diharuskan dapat menghafal drama yang sudah diberikan oleh guru serta bisa memerankan dengan baik dan bagus.
- i) Siswa memerankan drama didepan kelas.
- j) Guru dan siswa memberikan kesimpulan materi.
- k) Evaluasi.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah “ Untuk meningkatkan kemampuan bermain drama melalui metode bermain peran pada siswa kelas V SDN 1 Pantungo Kabupaten Gorontalo.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik bersifat praktis maupun teoritis.

- a. Manfaat Teoritis :
 - 1. Sebagai bahan kajian untuk meningkatkan kemampuan bermain peran drama siswa.
 - 2. Sebagai solusi alternatif bagi guru untuk mengatasi berbagai kesulitan dalam mengajar terkait dengan media pembelajaran.
 - 3. Sebagai acuan penelitian yang akan datang.
- b. Manfaat Praktis
 - 1. Manfaat bagi siswa adalah dapat meningkatkan kemampuan bermain drama.
 - 2. Manfaat bagi guru adalah dapat meningkatkan wawasan pembelajaran drama.
 - 3. Bagi sekolah adalah penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi sekolah dan instansi terkait dalam menyusun dan melaksanakan program pembinaan kepada guru.

4. Bagi Peneliti adalah Menambah wawasan dalam hal pengetahuan dan keterampilan dalam pembelajaran sastra disekolah dasar dengan menggunakan metode bermain peran dengan mewujudkan pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan.