

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Karya sastra dijadikan bahan ajar pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. Bentuk karya sastra ini, hendaknya memenuhi ciri – ciri sastra anak – anak. Karya sastra anak – anak merupakan suatu karya sastra yang bahasa dan isinya sesuai dengan perkembangan kehidupan anak – anak. Karya sastra ini, dapat ditulis oleh pengarang yang sudah dewasa, remaja, atau bahkan oleh anak – anak itu sendiri. Karya sastra yang dimaksud bukan hanya karya sastra yang berbentuk puisi, bentuk prosa, melainkan juga bentuk drama.

Pengertian drama yang disampaikan oleh M. Faisal,dkk (2010:7.20) adalah salah satu karya sastra yang dipakai sebagai medium pengungkapan gagasan atau perasaan melalui serangkaian dialog antarpelaku dan adegan, yang tujuan utamanya bukan untuk dibacakan secara estetis melainkan untuk dipertunjukkan. Melalui drama siswa diharapkan mampu mengungkapkan pendapat, gagasan, dan perasaannya melalui bentuk dialog antara berbagai tokoh..

Untuk mencapai hal ini, maka drama haruslah didukung dengan dasar – dasar pementasan drama anak – anak yang meliputi penguasaan vokal, penguasaan mimik, penguasaan watak peran, dan penguasaan pemanggungan. Penguasaan vokal yaitu seorang calon pemain drama harus menguasai pelafalan bunyi konsonan dan vokal sesuai artikulasinya secara tepat dan sempurna. Penguasaan mimik yaitu seorang pemain harus menguasai mimik dasar seperti marah, sedih, gembira, marah. Penguasaan pemahaman watak peran yaitu suatu peran menjadi hidup bila aktornya memiliki penguasaan dan penghayatan watak peran yang tepat. Dan penguasaan pemanggungan yaitu sebagai suatu yang harus dimiliki oleh setiap pemain drama (M. Faisal, 2010: 9.19).

Dasar – dasar pementasan drama anak – anak tersebut erat kaitannya dengan unsur – unsur lainnya. Penguasaan teknik yang dikoordinasikan dengan beberapa

dasar pementasan drama di atas disertai dengan tata artistik pementasan drama akan membantu dalam memainkan drama.

Berdasarkan pengamatan peneliti di salah satu sekolah yang terletak di lingkungan Kota Gorontalo, yakni tepatnya di SDN No. 92 Sipatana Kota Gorontalo rata – rata kemampuan siswa dalam memerankan tokoh drama sangat rendah, dapat dibuktikan berdasarkan hasil observasi rata – rata nilai di bawah 75, dari jumlah siswa 20 orang hanya 2 orang atau 10% yang telah memiliki kemampuan dalam memerankan tokoh drama. Dalam proses pembelajarannya, guru tersebut hanya memberikan tugas kepada siswa untuk membaca ataupun memahami suatu naskah drama. Selanjutnya siswa diminta untuk menjawab pertanyaan yang ada hubungannya dengan isi teks drama. Namun kegiatan memerankan tokoh drama itu belum dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Masalah yang muncul tersebut tidak lepas dari berbagai faktor, di antaranya: kemampuan siswa memerankan drama memerlukan proses pelatihan dan penguasaan terhadap topik pembicaraan, siswa kurang meminati pelajaran berbicara sebab guru belum kreatif dalam menyusun pembelajarannya, siswa belum berani tampil di depan kelas pada saat proses pembelajaran, siswa kesulitan dalam menggunakan bahasa formal di depan kelas, sebab mereka dipengaruhi oleh bahasa daerah yang biasa mereka gunakan dalam komunikasi mereka sehari – hari, guru lebih dominan menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas, kurangnya latihan memerankan tokoh drama yang telah dibaca.

Untuk mengatasi hal ini, maka seorang guru haruslah kreatif dalam mengemas pembelajarannya, diantaranya dengan memilih metode yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memerankan tokoh drama yakni metode role playing.

Menurut Jill Hadfield (1986) (dalam Agus, 2012), bahwa role playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan

dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam role playing siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas

Metode role playing akan membuat siswa lebih senang belajar, sebab metode ini akan memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi mereka dan akan memberikan kesempatan kepada mereka untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul **meningkatkan kemampuan siswa dalam memerankan tokoh dalam drama melalui metode role playing di kelas V SDN NO. 92 Sipatana Kota Gorontalo.**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- \_ Siswa kurang diberikan kesempatan untuk bermain peran
- \_ Belum tepat metode yang digunakan dalam pembelajaran drama
- \_ Kurangnya kemampuan siswa untuk memerankan drama
- \_ Kurangnya keberanian siswa tampil di depan

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : Apakah dengan menggunakan metode role playing dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memerankan tokoh drama ?

### **1.3 Pemecahan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka salah satu alternatif pemecahan masalahnya adalah dengan menggunakan metode role playing. Menurut Roestiyah 2001 (dalam Jr ,2012:3) langkah – langkah pelaksanaan metode role playing sebagai berikut :

- \_ Pemilihan masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan siswa agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya.

- \_ Pemilihan peran, memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain
- \_ Menyusun tahap – tahap bermain peran, dalam hal ini guru telah membuat dialog tetapi siswa dapat juga menambahkan dialog sendiri
- \_ Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau pemeran
- \_ Pemeranan, dalam tahap ini para siswa mulai bereaksi sesuai dengan peran masing – masing yang terdapat pada skenario bermain peran
- \_ Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah – masalah serta pertanyaan – pertanyaan yang muncul dari siswa.
- \_ Pengambilan kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan utama dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memerankan tokoh drama melalui metode role playing di kelas V SDN No. 92 Sipatana Kota Gorontalo.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

- a. Bagi sekolah
 

Memberikan ketentuan – ketentuan yang berarti bagi sekolah tempat meneliti dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam memerankan drama.
- b. Bagi guru
 

Memberikan pengalaman bagi guru dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam setiap kegiatan pembelajaran serta memotivasi guru untuk lebih kreatif dalam melaksanakan tugas.
- c. Bagi siswa

Meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara khususnya dalam memerankan tokoh dalam drama dan meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia

d. Bagi peneliti

Menambah wawasan pengetahuan peneliti tentang penggunaan metode role playing dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada saat menjalankan tugasnya sebagai pendidik