

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pada umumnya, dalam situasi resmi para peserta didik masih mengalami kesulitan untuk menyampaikan gagasan, pikiran, pertanyaan dan sebagainya dengan menggunakan ragam bahasa lisan dengan baik dan benar. Polemik yang berkembang ini salah satunya mengacu pada rendahnya kreativitas guru dalam menentukan metode dan teknik pembelajaran keterampilan berbicara kepada siswa, padahal pembelajaran keterampilan berbicara merupakan suatu sarana yang dapat digunakan siswa untuk mengembangkan potensi berbicara seluas-luasnya.

Rasa kurang percaya diri, gugup ataupun grogi senantiasa melingkupi diri siswa setiap pembelajaran berbicara berlangsung. Fenomena seperti ini merupakan permasalahan yang perlu segera ditemukan alternatif pemecahannya, karena pada hakikatnya pembelajaran bahasa Indonesia adalah belajar komunikasi. Pembelajaran bahasa Indonesia juga diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik, benar, dan santun guna untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan kepada orang lain secara lisan ataupun tulisan.

Keterampilan berbicara harus dikembangkan melalui latihan. Salah satu latihan pengembangan keterampilan berbicara adalah bermain drama. Bermain drama merupakan suatu kegiatan memerankan tokoh yang ada dalam naskah melalui alat utama yakni percakapan (dialog), gerakan dan tingkah laku yang dipentaskan. Dalam memerankan drama, seorang pemain (aktor) harus mampu membawakan dialog sesuai dengan karakter tokoh yang diperankannya, menghayati karakter atau watak sesuai dengan tuntutan peran yang ditentukan dalam naskah, mampu membawakan dialog tersebut dengan gerakan atau gesture yang pas, serta mampu mengolah suara sesuai pemahamannya terhadap perasaan dan pikiran pelaku.

Banyak kendala yang dihadapi guru dan siswa dalam proses pembelajaran bermain drama, diantaranya masih rendahnya keterampilan siswa dalam bermain drama dikarenakan faktor rasa kurang percaya diri siswa ketika berbicara di depan

kelas, serta kurangnya partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran sastra khususnya bermain drama karena sebagian besar siswa menganggap pelajaran sastra kurang penting dan sebagian siswa merasa malu karena harus bergaya sesuai karakter tokoh yang akan diperankan.

Salah satu faktor adanya rasa kurang percaya diri atau gugup serta timbulnya rasa malu merupakan ciri lemahnya efikasi pada diri siswa. Lemahnya efikasi diri, akan membuat siswa enggan melakukan kewajiban-kewajibannya, yakni belajar dengan baik. Hal ini dapat pula memicu keengganan siswa dalam bersaing mengejar prestasi. Bandura (1977) mengartikan efikasi diri (*self-efficacy*) sebagai keyakinan akan kemampuan individu untuk dapat mengorganisasi dan melaksanakan serangkaian tindakan yang dianggap perlu untuk mencapai suatu hasil yang diinginkan. Tanpa adanya efikasi diri yang baik, minat siswa dalam belajar berkomunikasi atau berbicara di dalam kelas pun akan rendah.

Dalam upaya meningkatkan keterampilan bermain drama, guru harus menyajikan pembelajaran bermain drama dengan suatu model atau metode yang tepat agar pembelajaran tersebut dapat merangsang siswa untuk berekspresi dengan percaya diri tanpa rasa malu. Oleh sebab itu pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan proses belajar yang nantinya dapat meningkatkan hasil belajar yang akan dicapai. Dalam penelitian ini, peneliti akan mencoba menggunakan model belajar aktif tipe rotasi peran berbasis efikasi diri. Penggunaan model ini sebagai salah satu solusi agar siswa mampu berekspresi tanpa rasa grogi atau gugup karena jika dalam pembelajaran bermain drama siswa hanya diam atau pasif dan tidak kreatif maka ruang gerak dan kreativitas siswa tidak akan berkembang.

Silberman (1996) menyatakan belajar secara aktif merupakan cara belajar yang lebih cepat, menyenangkan, mendukung, dan menarik hati. Begitupun dengan *tipe rotasi peran*, merupakan aktivitas yang akan memberikan stimulus kepada setiap peserta didik untuk mendapatkan kesempatan melatih kecakapan melalui bermain peran tentang situasi kehidupan yang nyata.

Adapun penelitian-penelitian sebelumnya yang meneliti tentang pembelajaran aktif, bermain drama ataupun *self efficacy* (efikasi diri), seperti Heryati (2009) yang

meneliti tentang “Penerapan Model Pembelajaran Siswa Aktif (Student Active Learning) bagi Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia”, Penelitian ini termasuk penelitian Kuasi-Eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design* (desain kelompok kontrol non-ekuivalen). Instrumen penelitian berupa tes, pengamatan, dan wawancara. Analisis data pengamatan dan wawancara menggunakan teknik deskriptif analisis, sedangkan analisis data tes menggunakan teknik analisis statistik yaitu uji t. Adapun temuan penelitian ini sebagai berikut. (1) Gambar berseri sebagai media pembelajaran memberikan peluang kepada siswa untuk mengekspresikan diri dan pengalamannya secara optimal (2) Model pembelajaran PSA melibatkan seluruh aspek pikiran, emosi, fisik, dan pengalaman murid, (3) Model pembelajaran PSA dapat menciptakan interaksi multi arah dalam pembelajaran. (4) Model PSA mengoptimalkan peran guru sebagai fasilitator dan mediator dalam pembelajaran, (5) Model PSA menumbuhkan kreativitas siswa. Dengan demikian, hasil penelitian membuktikan bahwa model PSA efektif meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Kemudian ada penelitian dari Zaenuddin (2012) tentang “Penerapan Model Pengajaran Pengalaman-Langsung untuk Meningkatkan Kemampuan Memahami dan Memeragakan Drama :Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas V Sd Di Kota Ternate”. Penelitian ini merupakan studi eksperimen eksploratif semu dengan desain *one group pretest-posttest* terhadap penerapan model pengajaran pengalaman langsung untuk meningkatkan kemampuan memahami dan memeragakan drama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, pada standar kompetensi mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain drama, kompetensi dasar memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi dan ekspresi yang tepat. Data statistik kemampuan penguasaan drama sebelum perlakuan (pretest) berada pada kriteria kurang, setelah perlakuan (posttest) data menunjukkan kriteria cukup. Kegiatan guru dan siswa menunjukkan peningkatan dari kriteria cukup hingga mencapai sangat baik. Analisis terhadap data-data tersebut, menunjukkan peningkatan pada kemampuan penguasaan drama, maupun aktivitas guru dan siswa. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Pengajaran

Pengalaman-Langsung efektif terhadap pengajaran drama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kedua sekolah.

Selain itu, ada penelitian yang dilakukan oleh Humeira (2014) yang berjudul “Keefektifan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Bermain Peran untuk Meningkatkan Efikasi Diri dalam Belajar”, Berdasarkan pengujian hipotesis atas ketiga analisa yang dilakukan oleh Humaira, diperoleh hasil sebagai berikut : analisa pertama, tidak ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor efikasi diri dalam belajar siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa membedakan *pretest* maupun *posttest*. Analisa kedua, ada perbedaan rata-rata skor efikasi diri dalam belajar antara *pretest* dan *posttest* tanpa membedakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Analisa ketiga, ada interaksi skor angket efikasi diri dalam belajar sebelum diberi *pretest* dan setelah diberi *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, penelitian ini dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan skor efikasi diri yang signifikan terhadap kelompok eksperimen memberikan bukti bahwa efikasi diri dalam belajar dapat ditingkatkan melalui bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran.

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya, penelitian ini memiliki kesamaan dan perbedaan. Penelitian ini memiliki variabel yang sama berupa model belajar aktif dan efikasi diri sebagai variabel bebas dan kemampuan bermain drama sebagai variabel terikat. Pada penelitian ini kemampuan bermain drama menjadi variabel terikat yang diukur kemampuannya. Proses pembelajaran bermain drama tersebut dilakukan dengan menggunakan model belajar aktif tipe rotasi peran berbasis efikasi diri. Kemampuan bermain drama yang dimiliki siswa akan dilatih dengan menggunakan model yang akan memancing siswa untuk aktif, berani, dan pandai berekspresi.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengidentifikasi masalah-masalah dalam penelitian sebagai berikut.

- 1) Kurangnya rasa percaya diri siswa dalam kemampuan berbicara di dalam kelas.

Diah Rodhiyati Mardhiyah, 2015

PENERAPAN MODEL BELAJAR AKTIF TIPE ROTASI PERAN BERBASIS EFIKASI DIRI DALAM PEMBELAJARAN BERMAIN DRAMA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 2) Pemilihan metode pembelajaran yang kurang tepat mengakibatkan kemampuan berbicara siswa terutama dalam pembelajaran bermain drama kurang maksimal.
- 3) Lemahnya efikasi dalam diri siswa yang membuat siswa tidak maksimal dalam belajar.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah yang dapat disimpulkan oleh peneliti terdiri atas lima masalah.

- 1) Bagaimana profil pembelajaran bermain drama siswa di kelas VIII MTs PUI Cikijing?
- 2) Bagaimana profil kemampuan awal bermain drama siswa di kelas eksperimen dan kontrol?
- 3) Bagaimana proses pembelajaran dengan model belajar aktif tipe rotasi peran berbasis efikasi diri dalam pembelajaran bermain drama?
- 4) Apakah terdapat perbedaan hasil dari model belajar aktif tipe rotasi peran berbasis efikasi diri dalam pembelajaran bermain drama di kelas eksperimen dengan metode terlangsung di kelas kontrol?

D. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan mencari dan memberikan alternatif model pembelajaran bagi guru yang dapat diterapkan pada pembelajaran bermain drama, sedangkan tujuan khusus penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

1. profil pembelajaran bermain drama siswa kelas VIII dengan metode konvensional;
2. profil kemampuan awal bermain drama siswa di kelas eksperimen dan kontrol sebelum diberi perlakuan;
3. paparan mengenai proses pembelajaran dengan model belajar aktif tipe rotasi peran berbasis efikasi diri dalam pembelajaran bermain drama;

4. perbedaan hasil dari model belajar aktif tipe rotasi peran berbasis efikasi diri dalam pembelajaran bermain drama di kelas eksperimen dengan metode terlangsung di kelas kontrol.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini terbagi menjadi dua, yakni manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1) Manfaat Teoretis

Manfaat dari segi teoretis yaitu untuk mengetahui keefektifan model belajar aktif tipe rotasi peran berbasis efikasi diri terhadap pembelajaran bermain drama. Pembelajaran bermain drama merupakan salah satu pembelajaran yang dapat memberikan ruang gerak pada peserta didik untuk berkomunikasi secara leluasa melalui dialog-dialog dan gerak tubuh. Dengan menggunakan model tersebut, peneliti ingin mengetahui keefektifannya dalam meningkatkan kemampuan bermain drama. Hasil yang didapat akan memberikan teori baru mengenai model belajar aktif tipe rotasi peran berbasis efikasi diri untuk pembelajaran bermain drama.

2) Manfaat praktis

Peneliti mengharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yakni sebagai berikut.

- a. Manfaat bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam menentukan metode terutama dalam kemampuan siswa terhadap bermain drama yang berbasis efikasi diri.
- b. Manfaat bagi guru, hasil penelitian ini dapat digunakan guru sebagai alternatif dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, khususnya dalam kemampuan siswa terhadap bermain drama yang berbasis efikasi diri.
- c. Manfaat bagi siswa, siswa diharapkan memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang lebih baik sehingga membantu meningkatkan motivasi dan kreativitas serta respon yang baik disetiap pembelajaran. Dengan demikian siswa mampu menanamkan rasa percaya diri, terutama dalam pembelajaran berbicara.

- d. Manfaat bagi lembaga, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu lembaga untuk mencetak guru-guru yang professional.

F. Struktur Organisasi

Untuk mempermudah pembuatan tesis ini maka peneliti membagi ke dalam tahapan-tahapan yang harus diperhatikan dalam penulisan, yaitu:

- 1) bab I merupakan pendahuluan yang di dalamnya meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi dalam pembuatan tesis;
- 2) bab II merupakan kajian pustaka mengenai penerapan model aktif belajar tipe rotasi peran berbasis efikasi diri dalam pembelajaran bermain drama, ada empat aspek yang dibahas dalam bab ini yaitu model belajar aktif tipe rotasi peran, efikasi diri, keterampilan berbicara, dan pembelajaran drama;
- 3) bab III merupakan prosedur penelitian yang terdiri dari metode penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik pengolahan data, serta populasi dan sampel;
- 4) bab IV adalah hasil penelitian serta pembahasannya;
- 5) bab V merupakan simpulan, implikasi, dan rekomendasi.