

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sastra Indonesia memiliki keberagaman jenis karya dan dalam salah satunya terdapat karya sastra drama. Hasanuddin (2015, hlm. 23) mengemukakan bahwa drama merupakan salah satu genre sastra yang berisi lakon-lakon kehidupan nyata yang di dalamnya mengandung nilai-nilai kebenaran dan keseriusan, bukan sekadar permainan belaka. Drama sendiri merupakan salah satu bentuk karya sastra yang termasuk ke dalam ruang lingkup mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Rahmanto (1997, hlm. 16) memaparkan bahwa pengajaran drama di sekolah memiliki empat manfaat, antara lain membantu siswa dalam mengasah keterampilan berbahasa, meningkatkan pengetahuan budaya siswa, mengembangkan cipta dan rasa serta menunjang pembentukan watak pada siswa. Dengan mengikuti pembelajaran drama siswa dapat mengasah keterampilan berbahasa, seperti keterampilan menyimak yaitu dengan menyimak percakapan apa yang dituturkan oleh lawan main, keterampilan berbicara yakni berdialog dengan lawan main, keterampilan membaca dengan menghayati serta memahami naskah dan keterampilan menulis dengan mengonstruksi atau mencipta sebuah naskah. Selain itu siswa pun dapat melatih imajinasi, olah cipta rasa menjadi seorang tokoh dalam drama yang mungkin berbeda watak dengan kepribadiannya. Keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama dapat memperluas wawasan budaya siswa, mengembangkan daya imajinasi, keserasian gerak, dan mengembangkan karakter. Hal ini diperkuat kembali masih dalam teori (Rahmanto, 1997, hlm 68) yang mengungkapkan bahwa dengan menghayati berbagai macam peran dalam sebuah drama, seseorang akan memiliki wawasan yang lebih luas tentang kehidupan yang dihadapinya. Oleh karena itu, pembelajaran drama di sekolah tidak boleh disikapi sebagai karya sastra yang hanya terbatas sebagai bahan bacaan, melainkan harus pula memberikan pengalaman ekspresif kepada siswa yang mementaskannya.

Pendramatisasian atau yang disebut juga sebagai pertunjukan drama termasuk ke dalam salah satu kompetensi dasar pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas Kurikulum 2013. Pembelajaran drama di Sekolah Menengah Atas memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk mengapresiasi drama. Hal tersebut secara langsung mendedikasikan bahwa siswa harus mampu mengenal, memahami, menghayati, dan menghargai drama sebagai karya sastra secara kreatif. Selain itu siswa diharapkan mampu untuk mengomunikasikan hasil kegiatan mengapresiasi bentuk sastra tersebut kepada orang lain, baik secara lisan maupun tulis dan dapat mendorong keberanian menuangkan gagasan, pengalaman, dan perasaannya dalam bentuk drama.

Namun, pada kenyataan yang tercatat di lapangan, minat siswa terhadap pembelajaran serta apresiasi drama sangat rendah sehingga pembelajaran drama paling tidak diminati dibandingkan dengan pembelajaran karya sastra yang lain. (Toha & Sarumpaet, 2010). Hal ini pun dikemukakan oleh Waluyo (2002, hlm. 1) yang menyebutkan bahwa minat siswa dalam mengapresiasi karya sastra yang terbanyak adalah prosa, menyusul puisi, baru kemudian drama, dengan hasil perbandingan sebanyak 6:3:1 dengan alasan bahwa naskah drama yang berupa dialog cukup sulit dihayati dan perlu ketekunan ekstra untuk memahaminya. Teori tersebut pun diperkuat oleh Stanislavski (dalam Sumiyadi & Durrachman, 2014, hlm. 156) yang menyatakan bahwa dua masalah pokok atau krusial yang biasanya dialami oleh seorang aktor adalah apakah aktor tersebut dapat menempatkan dirinya dalam menghayati sebuah tokoh yang akan diperankan kemudian apakah aktor tersebut dapat mengomunikasikan sebuah pesan dan isi naskah kepada penonton melalui dialog yang ia perankan. Sejalan dengan permasalahan umum tersebut, dibuktikan pula berdasarkan penelitian (Novianti, 2012) bahwa kemampuan siswa sekolah menengah dalam bermain drama masih rendah dan beberapa penyebab siswa belum mampu untuk bermain peran dengan benar di antaranya: (1) masih rendahnya keberanian serta kepercayaadirian siswa untuk berbicara; (2) guru melakukan pembelajaran bermain peran melalui metode penugasan, yakni, guru membentuk kelompok belajar dan menugaskan kepada siswa pada setiap kelompok untuk membaca teks dan menghafalnya; (3) notabene siswa hanya membaca dan

menghafalkan naskah dramanya saja tanpa berusaha memahami karakter tokoh yang akan diperankannya; (4) siswa kurang mengetahui kiat-kiat mengekspresikan dan menghayati karakter tokoh yang akan diperankan; (5) kurangnya antusias siswa ketika pembelajaran drama berlangsung; (6) sebagian besar siswa masih tampak tidak serius dan lebih sering bersenda gurau dengan lawan mainnya.

Sejalan dengan permasalahan yang dihadapi, sudah barang tentu diperlukan suatu tindakan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi selama berlangsungnya pembelajaran bermain drama serta pementasan drama yaitu dengan menerapkan sebuah strategi, metode, atau model pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat siswa dalam pembelajaran drama. Peneliti akan mencoba menerapkan sebuah teknik yang merupakan salah satu turunan dari metode bermain peran dan diharapkan mampu membantu meningkatkan keterampilan berdrama siswa. Menurut Abidin (2013, hlm. 56), teknik bermain drama dapat digunakan sebagai upaya yang berfokus untuk membidik pembelajaran berbicara yang menekankan kemampuan siswa dalam memerankan tokoh tertentu, dan kemampuan menyusun isi pembicaraan sehingga siswa mampu memainkan peran sekaligus menghasilkan gagasan yang baik sehubungan dengan pemeranan tersebut. Sehubungan dengan pernyataan tersebut, dalam penelitian ini teknik yang akan digunakan bernama teknik *Skit*. Glasser (2013) menyatakan bahwa Teknik *Skit* merupakan serangkaian sandiwara untuk membantu para guru (pada dasarnya ditulis untuk digunakan di sekolah menengah) untuk mengajar siswa tentang konsep-konsep seperti membangun kepercayaan, membuat koneksi dan pilihan yang bertanggung jawab, membuat keputusan, berbicara bersama, memperoleh pengetahuan, kompetensi, bergaul, menghargai, dan bergerak dari kontrol eksternal ke kontrol internal. Teknik *Skit* sendiri adalah sebuah teknik yang merupakan turunan dari metode *Role Playing* yang termasuk ke dalam jenis pembelajaran *Active learning*. Pembelajaran aktif (*Active Learning*) mengacu pada berbagai strategi pengajaran yang melibatkan siswa sebagai peserta aktif dalam pembelajaran mereka selama waktu kelas dengan instruktur mereka. Biasanya, teknik ini melibatkan sejumlah siswa yang bekerja sama selama kelas berlangsung, tetapi memungkinkan juga melibatkan pekerjaan individu atau refleksi. Pendekatan pengajaran ini berkisar dari kegiatan singkat dan

sederhana seperti pemecahan masalah dan diskusi berpasangan, atau kerangka kerja pedagogis seperti studi kasus, permainan peran, dan pembelajaran berbasis tim yang terstruktur. Dengan menggunakan teknik ini siswa diberikan kesempatan untuk memainkan peran atau tokoh tertentu secara spontan, sehingga siswa akan belajar menghayati tentang karakter tokoh yang diperankan, dan mulai belajar untuk memainkan tokoh tersebut di depan guru dan teman-temannya. Dengan menggunakan teknik yang akan diuji coba, diharapkan kepercayaan diri siswa dalam bermain drama akan mulai terbentuk secara otomatis. Hambly (1992, hlm. 33) berpendapat bahwa kepercayaan diri diartikan sebagai keyakinan terhadap diri sendiri sehingga mampu menangani segala situasi dengan tenang. Kepercayaan diri lebih banyak berkaitan dengan hubungan seseorang dengan orang lain, tidak merasa *inferior* di hadapan siapapun dan tidak merasa canggung apabila berhadapan dengan banyak orang, sehingga dengan memiliki tingkat kepercayaan diri yang tinggi otomatis siswa akan semakin mampu untuk mengasah keterampilannya dalam melakukan performansi di depan kelas.

Untuk menunjang prosedur pembelajaran dengan menggunakan Teknik *Skit* dengan prosedur tersebut, penelitian ini pun memanfaatkan sebuah media berupa video yang akan membantu proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan beberapa video yang bertajuk *Acting Facial Expression in theatre*. Berdasarkan hasil penelitian dari Muliarta & Sutresna (2014) permasalahan minimnya minat bermain drama yang ditemukan di lapangan disebabkan oleh guru yang pada umumnya masih menggunakan metode konvensional sehingga pembelajaran bermain drama menjadi kurang menarik dan membuat siswa kurang percaya diri. Hal ini karena kurangnya media yang kreatif dan inovatif sehingga pada saat pembelajaran bermain drama pada umumnya berlangsung hanya dengan memberikan gambaran dalam bentuk teori dan pemberian tugas kepada setiap kelompok siswa untuk bermain drama tanpa diberikan contoh sama sekali. Seperti yang dikemukakan oleh Smaldino (2008, hlm. 310) bahwa video merupakan media yang mumpuni dan relevan untuk digunakan dalam berbagai ilmu pembelajaran, seperti kelas, kelompok kecil, bahkan satu siswa sekalipun. Dari pernyataan tersebut video yang akan dihadirkan sebagai media dalam penelitian ini diharapkan

akan membantu memberikan stimulus pada siswa dan dapat semakin menunjang kompetensi siswa dalam pembelajaran drama, sehingga saat menerapkan teknik yang akan dilaksanakan, siswa sudah memiliki gambaran-gambaran yang jelas (tidak menggantung) dalam melakukan performansinya di depan kelas. Gambaran-gambaran yang akan disajikan dalam video antara lain meliputi aspek-aspek yang harus dikuasai siswa dalam melakukan performansinya dalam berdrama seperti penguasaan ekspresi mimik setiap emosi dalam tokoh yang akan diperankan, penguasaan gestur yang sesuai dengan situasi tokoh yang akan diperankan, dan penguasaan posisi yang tepat bagi pemain saat tampil di depan kelas atau panggung.

Penelitian sebelumnya pernah dilaksanakan oleh Deswarni (2017) yaitu dalam penelitiannya yang berjudul *The Use Of Skit Technique To Increase Students' Self-Confidence In Speaking (Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan – ISSN: 2087-9490 (p); 2597-940X (o) Vol. 9, No. 2 (2017)*. Persamaan penelitian di atas dengan skripsi penulis yaitu sama-sama menggunakan Teknik *Skit* dalam pembelajaran. Sedangkan perbedaan penelitian di atas dengan skripsi penulis terletak pada konteks tujuan, penelitian sebelumnya menerapkan teknik *Skit* sebagai upaya untuk mengasah kemampuan berbicara, sedangkan pada penelitian ini teknik *Skit* akan digunakan sebagai upaya mengasah keterampilan berdrama. Selain itu perbedaan pun terletak pada teori yang digunakan. Jika penelitian sebelumnya menggunakan langkah-langkah dari teori Shermom (2004), peneliti sendiri lebih condong menggunakan teori Lindo (2013) sebagai acuan. Penelitian ini pun mencoba melakukan pengembangan penerapan teknik *Skit* dalam hal prosedur pembagian tokoh yang akan di bagi secara acak dan spontan. Jika penelitian sebelumnya melakukan penelitian tanpa menggunakan media, sebaliknya penelitian ini memanfaatkan beberapa video bertajuk *Acting and Facial Expression in theatre* sebagai media yang menjadi acuan kiat-kiat siswa untuk memulai aktifitas bermain peran sehingga inovasi dalam penelitian ini diharapkan memberikan keektifitasan yang lebih baik atau tinggi dalam pembelajaran drama.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Putri Hanandra, 2020

Penerapan Teknik *Skit* dalam Pembelajaran Drama dengan Berbantuan *Video Acting Facial Expression*

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

- (1) Bagaimanakah kemampuan berdrama siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan teknik *Skit* berbantuan media video *acting facial expression*?
- (2) Bagaimanakah tingkat efektifitas dari perlakuan teknik *Skit* berbantuan media video *acting facial expression* terhadap keterampilan berdrama siswa?
- (3) Bagaimanakah respons siswa terhadap pembelajaran drama dengan menggunakan teknik *Skit* berbantuan media video *acting facial expression*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan hal-hal sebagai berikut:

- (1) kemampuan berdrama siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan teknik *Skit* berbantuan media video *acting facial expression*;
- (2) seberapa besar tingkat efektifitas dari perlakuan teknik *Skit* berbantuan media video *acting facial expression* terhadap keterampilan berdrama;
- (3) respons siswa terhadap pembelajaran drama dengan menggunakan teknik *Skit* berbantuan media video *acting facial expression*.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini akan dijabarkan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi penelitian berikutnya khususnya terkait referensi dalam mengemban kemampuan berbicara melalui keterampilan bermain drama dengan menggunakan Teknik *Skit*.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang dapat diberikan oleh penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Bagi siswa, siswa memiliki keterampilan berbicara yang baik dengan aspek kebahasaan dan non kebahasaan serta aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan teknik yang sudah diuji coba oleh peneliti.
- (2) Bagi guru, guru mengetahui teknik dan metode pembelajaran. Guru menjadi aktif dan kreatif dalam memberikan pembelajaran kepada siswa menggunakan metode, sehingga tujuan pembelajaran yang dilakukan akan optimal. Guru menjadi lebih tahu alat evaluasi yang sesuai untuk mengukur keterampilan berbicara.
- (3) Bagi sekolah, sebagai tolak ukur bagaimana upaya untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Sekolah dapat menyediakan sarana dan prasarana yang kondusif agar keterampilan berbicara siswa semakin tinggi yaitu dengan menambah buku-buku di perpustakaan.

E. Struktur Organisasi

Struktur Organisasi dalam penelitian yang berjudul *Penerapan Teknik Skit dalam Pembelajaran Berbicara dengan Media Video Acting Facial Expression* ini terdapat lima bab pokok yang disusun dengan sistematika sebagai berikut:

1. BAB I

Pada bab ini terdapat latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Latar belakang penelitian menjelaskan realita keterampilan siswa dalam berbicara, menjelaskan manfaat-manfaat yang dapat dirasakan siswa ketika memiliki kemampuan berbicara yang baik, dan memaparkan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang diteliti. Setelah latar belakang penelitian maka akan dirumuskan rumusan masalahnya sesuai dengan apa yang dijelaskan pada latar belakang masalah. Setelah perumusan masalah maka muncullah tujuan penelitian yang sejalan dengan rumusan masalah. Manfaat penelitian menjelaskan bagaimana manfaat teoretis dan praktis dalam penelitian ini. struktur organisasi skripsi menjelaskan bagaimana sistematika penulisan skripsinya.

2. BAB II

Putri Hanandra, 2020

Penerapan Teknik *Skit* dalam Pembelajaran Drama dengan Berbantuan *Video Acting Facial Expression*

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

Pada bab dua peneliti menjelaskan tentang kajian teori yang digunakan dalam penelitian. Selain kajian teori, dalam bab dua ini terdapat deskripsi penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang diteliti. Deskripsi teori yang digunakan dalam penelitian yang berjudul Penerapan Teknik *Skit* dalam Pembelajaran Berbicara dengan Media Video *Acting Facial Expression* ini meliputi pengertian berbicara, keterampilan berbicara pada siswa, deskripsi dan sintaks Teknik *Skit*, serta deskripsi mengenai media Video *Acting Facial Expression* yang berlandaskan dari berbagai sumber.

3. BAB III

Metode-metode yang dilakukan dalam penelitian ini dijelaskan peneliti di bab tiga. Dalam bab tiga ini terdapat objek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, dan prosedur penelitian. Pada objek penelitian, dijelaskan bagaimana objek yang diteliti, objek berupa apa dan alasan memilih objek. Pada teknik pengumpulan data, penulis menjelaskan bagaimana peneliti mengumpulkan data-data yang diperlukan untuk penelitian. Pada analisis data dijelaskan cara menganalisisnya. Sedangkan pada bagian akhir yaitu prosedur penelitian, akan muncul urutan-urutan rinci mengenai bagaimana proses penelitian akan dilakukan.

4. BAB IV

Pada bab empat ini mendeskripsikan secara detail bagaimana hasil dari analisis data yang dilakukan oleh peneliti dengan merujuk pada teori dan metode yang digunakan dan objek kajiannya.

5. BAB V

Pada bab lima terdapat simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Simpulan merupakan kesimpulan dari semua paparan hasil penelitian yang telah dijelaskan, yakni jawaban dari setiap rumusan masalah yang muncul pada bab satu. Sedangkan implikasi berisi diagnosa yang terlibat berdasarkan simpulan yang dihasilkan dari penelitian yang dilakukan, dan berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, peneliti merekomendasikan hal-hal yang bisa ditindaklanjuti oleh para peneliti selanjutnya.