

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia merupakan bahasa pengantar pendidikan di semua jenjang sekolah di Indonesia. Dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia terkait beberapa komponen, antara lain guru, murid, tujuan pengajaran, bahan pengajaran, metode dan evaluasi pembelajaran serta kualitas relasi guru dengan murid dan konteks tempat berlangsungnya proses pendidikan.

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 atas empat aspek yaitu aspek mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek yang diajarkan 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 atas 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) seorang 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. Djago 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 Akhadiah, S. dkk (1991: 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 kedalam 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.

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 .

Berdasarkan data yang diperoleh di lapangan, pada semester 2 tahun ajaran 2009/2010 kemampuan bermain drama siswa kelas V pada Sekolah Dasar Negeri 11 Lembang dalam pembelajaran drama masih rendah. Sebagian besar siswa belum mampu bermain drama dari segi pelafalan, intonasi, penghayatan dan ekspresi yang sesuai karakter tokoh. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pembelajaran bermain drama di kelas V Sekolah Dasar Negeri 11 mengalami permasalahannya itu belum mampu bermain drama dari segi pelafalan, intonasi, penghayatan dan ekspresi yang sesuai karakter tokoh.

Berikut ini data hasil tes awal kemampuan bermain drama siswa kelas Vb SDN 11 Lembang dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang, data tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 1.1
Data Tes Awal Kemampuan Bermain Drama Siswa Kelas Vb SDN 11
Lembang

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian				Nilai	Kriteria
		Lafal	Intonasi	Penghayatan	ekspresi		
1.	ISY	16	12	12	18	58	C
2.	ABS	12	12	18	18	60	C
3.	IR	16	12	18	18	64	B
4.	DN	12	8	12	12	44	C
5.	RFK	16	12	18	18	64	B
6.	AZH	12	12	12	18	54	C
7.	NS	12	12	12	12	48	C
8.	IVN	12	12	12	12	48	C
9.	AGF	12	12	12	18	54	C
10.	AHM	12	12	12	12	48	C
11.	RM	12	16	12	18	58	C
12.	ANS	12	12	12	12	48	C
13.	RZ	12	12	12	12	48	C
14.	RZL	12	12	12	12	48	C

15.	SF	16	16	18	18	68	B
16.	TRS	12	12	12	12	48	C
17.	SLS	16	16	12	18	62	B
18.	SRH	12	12	12	18	54	C
19.	EFR	12	12	12	18	54	C
20.	FZ	12	12	12	12	48	C
Persentase		60%	62%	66%	72%		
Rata-rata nilai						53,9	

Setelah diidentifikasi ternyata ada beberapa masalah yang terjadi dalam pembelajaran bermain drama, yaitu :

1. Siswa hanya membaca dan menghafalkan naskah dramanya saja, tanpa berusaha memahami karakter tokoh yang akan diperankannya.
2. Siswa kurang mengetahui cara-cara mengekspresikan dan menghayati karakter tokoh yang akan diperankan.

Dari beberapa masalah yang berhasil diidentifikasi, maka diketahui factor penyebab siswa belum mampu bermain drama dari segi pelafalan, intonasi, penghayatan dan ekspresi yang sesuai karakter tokoh, di antaranya adalah sebagai berikut :

1. Metode pembelajaran kurang bervariasi hanya melalui metode penugasan, dimana guru membentuk kelompok belajar dan menugaskan kepada siswa pada tiap-tiap kelompok untuk membaca teks drama dan menghafalkannya.
2. Guru kurang memberikan bimbingan terhadap tugas yang harus dilakukan siswa sehingga sebagian besar siswa kebingungan dalam mempelajari karakter tokoh yang akan diperankan.
3. Guru kurang memberikan petunjuk yang jelas kepada siswa dalam melakukan kegiatan kelompok.

Dari factor 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 SD Negeri 11 lembang. Upaya yang dilakukan peneliti adalah dengan menerapkan metode Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw sebagai strategi dalam pemecahan masalah yang ada di kelas tersebut. Metode pembelajaran kooperatif sebagai suatu model pembelajaran yang kreatif dan inovatif diperkirakan mampu meningkatkan kemampuan kerjasama dan kreativitas siswa. Selain itu, melalui pembelajaran kooperatif diharapkan peserta didik mampu mengembangkan rasa empati dan simpati kepada sesamanya, sehingga peserta didik tidak hanya memiliki kecerdasan intelektual tetapi juga memiliki kecerdasan emosional.

Salah satu tipe dari metode adalah tipe pembelajaran kooperatif *Jigsaw*. Metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ini memiliki keunggulan yaitu pembagian tugas pada setiap kelompok dapat divariasikan, siswa memperoleh kesempatan untuk mengungkapkan pengetahuannya tentang informasi yang dipelajari melalui kegiatan kelompok, baik kelompok asal maupun kelompok ahli. Siswa terlibat dalam kerjasama kelompok sehingga siswa yang berkemampuan rendah memiliki tanggung jawab yang sama terhadap kesuksesan hasil kerja kelompoknya. Hal itu akan mengakibatkan siswa bekerja keras mengerjakan tugasnya untuk memberikan hasil yang terbaik bagi kelompok.

Dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* maka masalah-masalah yang menyebabkan siswa belum mampu bermain drama dengan lafal, intonasi, penghayatan, dan ekspresi yang sesuai karakter tokoh akan teratasi

karena model ini memberikan keuntungan bagi guru dan siswa. Berdasarkan teori yang dibaca, model kooperatif teknik *jigsaw* ini memberikan langkah-langkah kegiatan yang banyak memberikan kesempatan bagi setiap siswa untuk bertukar informasi dan menggali informasi melalui kegiatan kelompok, sehingga dengan bentuk kegiatan seperti itu maka akan menimbulkan banyak pengalaman belajar pada diri siswa. Oleh karena itu, melalui model kooperatif teknik *jigsaw* ini siswa banyak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran bermain drama, yang akhirnya membuat siswa menjadi terlatih dan dapat memahami karakter tokoh yang akan diperankannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Rofiudin-Darmiyati (1999: 27) bahwa “Anak-anak harus dapat memahami karakter pelaku yang akan diperankannya sehingga dapat memerankannya dengan baik.”

Dari uraian di atas, maka judul penelitian yang akan dilaksanakan adalah “Upaya Meningkatkan Kemampuan Bermain Drama Melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, secara umum rumusan masalah tersebut adalah “ Bagaimanakah penerapan metode Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* untuk meningkatkan kemampuan bermain drama pada siswa kelas V?”

Agar penelitian ini menjadi lebih terarah, maka rumusan masalah yang ada dibatasi sebagai berikut :

- a) Bagaimanakah langkah-langkah pembelajaran dengan metode Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* dalam meningkatkan kemampuan bermain drama siswa kelas V SD?
- b) Bagaimanakah proses pelaksanaan pembelajaran dengan metode Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* dalam meningkatkan kemampuan bermain drama siswa kelas V SD?
- c) Bagaimanakah kemampuan bermain drama siswa kelas V SD setelah menggunakan metode Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw*?

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut :

“Dengan menggunakan metode tipe Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw*, maka siswa kelas V SDN 11 Lembang dapat bermain drama pada pembelajaran bahasa Indonesia”.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dibuat, maka tujuan dari penelitian sebagai berikut:

- a) Memperoleh gambaran yang jelas tentang langkah-langkah pembelajaran dengan metode Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* dalam meningkatkan kemampuan bermain drama siswa kelas V SD.

- b) Mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran dengan metode Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* dalam meningkatkan kemampuan bermain drama siswa kelas V SD.
- c) Mengetahui kemampuan bermain drama siswa kelas V SD setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw*.

Penelitian dikatakan berhasil jika dapat memberikan manfaat pada dunia pendidikan. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah untuk menambah wawasan, menjadi sumbangan pemikiran, masukan dan pengalaman yang dapat dijadikan bekal dalam menghadapi tugas di lapangan.

2) Bagi siswa

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

3) Bagi Guru

Dapat menambah dan memperluas wawasan guru mengenai metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pengajaran bermain drama. Selain

itu, dapat dijadikan sebagai salah satu alternative bagi guru dalam mengajarkan bermain drama.

4) Bagi Sekolah

Diharapkan metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

E. Definisi Istilah

Untuk menyamakan persepsi dan menghindari penafsiran yang keliru mengenai penelitian ini, maka perlu diberikan penjelasan tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini,

1. Bermain drama adalah “Peragaan tingkah laku manusia secara mendasar yang dihayati oleh pemainnya dan diterima oleh penonton yang merasakannya sebagai suatu kenyataan.” Akhadiah, S. dkk (1991: 130)
2. Metode Pembelajaran Kooperatif mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih di mana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri (Solihatini dan Raharjo 2007 : 4)
3. Pembelajaran Kooperatif tipe jigsaw adalah suatu pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab penguasaan materi belajar dan mampu mengajarkan materi belajar kepada orang lain dalam kelompoknya (Arends, 1997).

F. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan teknik Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diadaptasi dari model Kemmis dan Taggart (1998). Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu bentuk bagian yang bersifat reflektif atau tindakan guru yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan guru memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran. Penelitian ini terdiri atas siklus yang berdaur mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pemantauan dan perefleksian yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran.

