

## **BAB 5**

### **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan kajian teoretis, analisis data, dan pengolahan data dari penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, penulis dapat mengambil simpulan sebagai berikut.

Pembelajaran bermain drama merupakan salah satu materi dalam kurikulum 2006 yang didalamnya memuat berbagai keterampilan berbahasa sebagai indikator keberhasilan pembelajaran sastra. Dalam pembelajaran drama, siswa dituntut untuk bisa terampil membaca naskah yang baik serta menyimak atau memperhatikan lawan main saat memerankan drama juga artistik lainnya seperti kostum dan musik. Selain itu, yang paling utama adalah siswa harus mampu mengembangkan keterampilan berbicara saat memerankan tokoh dalam naskah drama dengan intonasi, mimik, dan gerak-gerik yang sesuai dengan watak tokoh.

Berdasarkan hasil identifikasi pada observasi dan refleksi awal yang dilakukan melalui angket terhadap siswa, ternyata sebagian besar siswa masih merasa belum mampu menghayati peran secara maksimal. Kendala tersebut disebabkan oleh rasa kurang percaya diri yang ada dalam diri siswa, sehingga siswa masih kurang berani dalam mengekspresikan kreativitasnya dalam memerankan drama.

Dari kendala yang dirasakan tersebut maka siswa membutuhkan sebuah suasana pembelajaran yang dapat mengatasi kendala yang mereka rasakan tersebut. Selain itu, siswa juga memerlukan media pendukung pementasan seperti suasana yang nyaman dan kostum yang mendukung penghayatan mereka terhadap tokoh yang diperankan.

Sedangkan berdasarkan hasil identifikasi pada observasi dan refleksi awal yang dilakukan melalui wawancara terhadap guru mata pelajaran, yaitu Ibu Hernawati, S. Pd, guru pun merasa sebagian besar siswa masih terlihat canggung ketika harus berekspresi dalam memerankan seorang tokoh. Selain itu, alokasi waktu yang disediakan masih kurang memenuhi muatan materi yang cukup padat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, terutama materi drama.

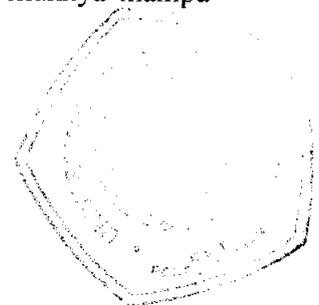
Sejalan dengan kendala yang dialami guru tersebut maka guru merasakan perlunya sebuah metode yang tepat dalam pembelajaran bermain drama. Metode tersebut setidaknya harus mampu mengatasi kendala dan kebutuhan yang dirasakan oleh guru maupun siswa.

Berkaitan dengan kendala yang dialami guru dan siswa serta tuntutan kurikulum yang telah dipaparkan, penulis merancang sebuah pembelajaran bermain drama dengan menggunakan metode sugestopedia yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memerankan drama. Rancangan pelaksanaan pembelajaran tersebut disusun dalam skenario pembelajaran. Skenario pembelajaran siklus pertama didasarkan pada data yang diperoleh dari hasil identifikasi pada refleksi awal melalui wawancara

dan angket pratindakan. Skenario pembelajaran siklus kedua disusun berdasarkan hasil analisis dan refleksi yang diperoleh dari pelaksanaan pembelajaran siklus pertama. Dan skenario pembelajaran siklus ketiga pun didasarkan pada hasil analisis dan refleksi yang penulis temukan pada pelaksanaan pembelajaran siklus kedua.

Pelaksanaan pembelajaran bermain drama dengan menggunakan metode sugestopedia telah sesuai dengan rancangan yang disusun oleh penulis. Secara umum, penulis dapat mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran pada siklus pertama, kedua, dan ketiga berjalan dengan cukup baik. Penggabungan beberapa teknik dan simulasi yang biasa digunakan dalam pelatihan aktor dalam berteater dengan prinsip dan ciri metode sugestopedia mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memerankan drama. Langkah penulis dalam memadukan teknik berteater dengan prinsip sugestopedia tidak semata-mata tanpa pertimbangan yang matang. Beberapa hal identik di antara keduanya yang membuat penulis bersedia untuk mengambil inisiatif dengan mempersatukan dua hal tersebut dalam sebuah pelaksanaan pembelajaran yang bermanfaat dan bermakna.

Sebagian besar siswa terlihat mulai dapat menunjukkan kemampuannya dalam berekspresi setelah mengikuti langkah-langkah dalam setiap siklus pembelajaran yang mampu merangsang dan mengembangkan potensi mereka ketika memerankan tokoh dalam drama. Selain itu, keberanian dan rasa percaya diri siswa pun semakin teruji dengan motivasi yang diberikan guru agar semua siswa yakin bahwa mereka sepenuhnya mampu



memerankan tokoh seperti apapun. Deskripsi tersebut dapat dibuktikan dengan adanya data yang diperoleh dari hasil peningkatan nilai siswa berkaitan dengan kemampuan mereka dalam memerankan drama dari siklus pertama hingga siklus ketiga.

Berikut persentase perolehan nilai siswa berdasarkan kategori sangat kurang (E), kurang (D), cukup (C), baik (B), dan sangat baik (A). Pada siklus pertama siswa yang termasuk dalam kategori sangat kurang (5,4%), kurang (73%), cukup (13,5%), baik (8,1%), dan sangat baik (0 %). Pada siklus kedua, siswa yang termasuk dalam kategori sangat kurang (2,8%), kurang (8,3%), cukup (72,2%), baik (13,9%), dan sangat baik (2,8%). Pada siklus ketiga siswa yang termasuk dalam kategori sangat kurang (0 %), kurang (2,9%), cukup (51,4%), baik (37,1%), dan sangat baik (8,6%).

## **5.2 Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas mengenai pembelajaran drama dengan menggunakan metode sugestopedia, penulis menyarankan beberapa hal sebagai rekomendasi.

Penggunaan metode sugestopedia dapat dijadikan sebagai salah satu metode alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran bermain drama. Metode sugestopedia yang pada dasarnya bertujuan untuk menghilangkan perasaan tidak nyaman dan tidak yakin dalam diri siswa mampu memberikan sugesti positif sebagai pengantar siswa untuk memperdalam dan menghayati tokoh yang diperankannya. Beberapa teknik yang terdapat dalam sugestopedia

mampu membangkitkan imajinasi, ingatan inderawi, maupun ingatan emosi siswa yang sangat dibutuhkan dalam upaya pendalaman peran. Selain dalam pembelajaran drama, sugestopedia telah terlebih dahulu digunakan dalam metode pembelajaran bahasa kedua dan berbagai pembelajaran menulis.

Beberapa keunggulan yang dimiliki dalam metode sugestopedia tidak terlepas dari peran guru sebagai pemegang kendali utama sebuah pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode sugestopedia akan semakin terasa bermanfaat dengan hadirnya guru yang mampu menciptakan suasana yang tidak kaku dan memotivasi siswa untuk selalu antusias dalam mengikuti setiap langkah pembelajaran.

Proses kreatif seorang guru harus selalu dikembangkan karena sehebat apapun sebuah metode pembelajaran, hanya menjadi sebuah benda mati jika tak pernah ada guru yang bersedia menunggangnya. Selain itu, pengembangan berbagai pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran apapun harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan upaya peningkatan kualitas pengajaran.

