

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Drama adalah salah satu bentuk sastra yang diajarkan dalam mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Materi pembelajaran drama yang diajarkan di tingkat SMA (Sekolah Menengah Atas), yaitu mengapresiasi pementasan drama, bermain drama atau mementaskan drama, dan menulis teks atau naskah drama. Rahmanto (1992:16) menyebutkan bahwa pengajaran drama di sekolah memiliki empat manfaat, yaitu (1) membantu keterampilan berbahasa; (2) meningkatkan pengetahuan budaya; (3) mengembangkan cipta dan rasa; dan (4) menunjang pembentukan watak.

Dalam drama, empat keterampilan berbahasa ikut terasah, seperti keterampilan membaca yakni membaca naskah, keterampilan menulis yakni menulis naskah, keterampilan berbicara yakni berdialog dengan lawan main, dan keterampilan menyimak yakni menyimak apa yang dituturkan oleh tokoh lain. Selain itu, siswa dapat melatih imajinasi, cipta dan rasa untuk menjadi seorang tokoh dalam drama yang mungkin berbeda watak dengan dirinya.

Salah satu hal penting dalam pembelajaran drama adalah mementaskan drama. Dengan demikian, drama tidak sebatas dibaca, dipahami, atau dicari nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, tetapi untuk dihayati lewat seni pementasan drama. Pementasan drama oleh siswa antara lain dapat memperluas wawasan budaya siswa, mengembangkan keserasian gerak, mengembangkan daya imajinasi, dan

mengembangkan karakter. Rahmanto (1992:89) mengungkapkan bahwa dengan menghayati berbagai macam peran, para pemuda akan memiliki wawasan yang lebih luas tentang hidup dan kehidupan yang dihadapinya. Waluyo (2001:155) pun mengungkapkan bahwa drama dapat mengantarkan murid-murid ke kedewasaannya, dengan mementaskan drama murid dapat mengerti manusia lain dengan lebih nyata.

Oleh karena itu, pembelajaran drama di sekolah tidak boleh disikapi sebagai karya sastra yang fungsinya hanya sebagai bahan bacaan, tetapi harus memberikan pengalaman ekspresif kepada siswa dengan mementaskannya. Seperti yang diungkapkan Hasanudin (1996:6) bahwa kelebihan drama dibandingkan genre fiksi dan genre puisi yaitu terletak pada pementasannya. Pementasan memberikan kekuatan sekaligus kelemahan bagi penikmat untuk menangkap makna yang terdapat pada naskah drama. Kekuatannya terletak pada visualisasi langsung sedangkan kelemahannya tidak ada pementasan yang sama untuk satu teks drama.

Tujuan utama dalam mempelajari drama adalah untuk memahami bagaimana suatu tokoh harus diperankan dengan sebaik-baiknya dalam suatu pementasan (Rahmanto, 1992:90). Agar pementasan drama di sekolah berhasil, diperlukan sarana untuk mewujudkannya, yaitu dengan bantuan sarana pendukung seperti kostum, tata rias, dan ilustrasi musik. Tanpa ada sarana pendukung, bisa saja pementasan drama menjadi kurang menarik. Seperti yang diungkapkan Hasanudin (1996:145) bahwa unsur yang mendukung sebuah drama dapat dipentaskan menjadi seni pertunjukan dapat dibagi menjadi dua bagian besar, yaitu (1) unsur utama (sutradara, pemain,

teknisi, dan penonton), serta (2) sarana pendukung (pentas, kostum, tata rias, pencahayaan, tata suara, dan tata musik).

Dalam pembelajaran drama di sekolah, selama ini dikenal beberapa strategi penyampaian materi drama yang digunakan oleh guru di kelas. Cara yang biasa dilakukan oleh guru adalah penggunaan teknik studi naskah (menafsirkan emosi dan gagasan pengarang). Selain itu ada pula guru yang mengajarkan apresiasi drama dengan cara membawa siswa ke teater (Nuraeni, 2008:1). Siswa diajak menonton pementasan drama di teater untuk mempelajari bermain drama yang baik. Bahkan, masih ada pula guru yang hanya menggunakan buku ajar sebagai satu-satunya alat penunjang pembelajaran.

Rahmanto (1992:96) mengungkapkan sampai saat ini guru merasa kurang berhasil mengajarkan drama dengan membacakan teks drama dan meminta siswanya untuk memerankannya. Siswa masih merasa canggung, demam panggung, kurang percaya diri, dan kurang berani jika harus menunjukkan ekspresinya saat bermain drama. Selain itu, saat bermain drama di kelas biasanya siswa masih menggunakan kostum seadanya bahkan hanya memakai pakaian seragam sekolah. Siswa pun belum menggunakan unsur pendukung artistik drama lainnya, seperti tata rias, tata suara, tata musik, tata cahaya, maupun tata panggung.

Siswa tidak menggunakan rias karakter wajah untuk mendukung dan mempertegas watak tokoh yang diperankan saat bermain drama. Hal ini menyebabkan siswa kurang menjiwai tokoh yang diperankan, misalnya ketika pementasan drama menuntut tampilnya seorang tokoh raja yang sudah tua, sementara

para pemainnya siswa SMA yang masih muda, maka rias wajah karakter sangat diperlukan. Menurut Amien (<http://tarplus.blogspot.com/2009/12/make-up-karakter.html>), rias wajah karakter dimaksudkan untuk membantu aktor menggambarkan suatu peran dengan membuat wajahnya menyerupai muka peranan watak yang akan dimainkan.

Penggunaan tata rias dapat mengubah karakter wajah seseorang menjadi tampak tua, muda, jahat, licik, baik, seram, sakit, terluka, bahkan tata rias dapat mengubah rupa perempuan menjadi laki-laki dan sebaliknya. Suanda (2005:17) mengartikan rias sebagai lukisan pada muka, sehingga membuat wajah berbeda dengan aslinya. Dalam seni pertunjukan, lukisan pada muka atau tata rias dapat mengubah wajah secara ekstrim, tidak hanya memperindah wajah, melainkan pula dapat memburukkan, menuakan, membengiskan, dan sebagainya.

Berdasarkan hal di atas, unsur sarana pendukung khususnya tata rias pada pembelajaran bermain drama tidak bisa diabaikan. Namun sayangnya, harga alat tata rias sangat mahal. Siswa SMA pun rata-rata tidak memiliki alat tata rias, seperti lipstik, *foundation*, *eyeshadow*, *eyeliner*, *blush on*, *brow gel*, *moisturizer*, *lipbalm*, *concealer*, maskara, pensil alis, dan peralatan rias lainnya.

Dalam hal ini, penulis tertarik menggunakan sebuah media yang dapat mengganti fungsi tata rias drama, membantu siswa memerankan tokoh drama, menumbuhkan daya imajinasi siswa dalam berakting, dan memunculkan karakter tokoh drama yang dimainkan siswa. Selain itu, media yang dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran bermain drama.

Penelitian yang dilakukan penulis adalah menggunakan media topeng dalam pembelajaran bermain drama siswa. Topeng merupakan properti yang biasanya digunakan untuk mempermudah penari dalam mengkomunikasikan karakter yang sedang dimainkan. Seperti yang diungkapkan Nurhayati (2008:26) bahwa topeng merupakan properti yang digunakan dalam pembelajaran tari, sehingga dapat memudahkan siswa untuk mengimitasikan atau menafsirkan simbol dari topeng-topeng tersebut dalam bereksplorasi gerak. Topeng digunakan dalam tari topeng dan dramatari untuk membawakan kisah-kisah yang disesuaikan dengan upacara yang digelar. Menurut Nugraha (2007: 3) topeng sebagai alat penutup wajah digunakan sebagai alat mempertegas watak yang akan digambarkan dalam tarian atau drama tari, yakni sebagai pengganti tata rias atau *make up* dalam suatu tarian.

Penulis berpendapat topeng dapat digunakan sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran bermain drama di sekolah, karena topeng merupakan media kesenian yang dapat menggambarkan perlambangan watak dan sifat-sifat manusia. Selain itu karakter topeng dapat disesuaikan dengan peran dalam lakon, baik dalam ekspresi, ukiran, ataupun warna. Unsur-unsur dalam topeng seperti bentuk muka, bentuk hidung, bentuk mata, bentuk alis, bentuk bibir, bentuk kumis, bentuk jambang, bentuk hiasan, dan unsur tata warnanya sangat mempengaruhi penggambaran sifat dan watak topeng. Topeng dapat menggambarkan kelembutan, kebaikan, kejahatan, gagah, keceriaan, misterius, komedi, dan masih banyak lagi.

Penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan media topeng adalah skripsi yang berjudul “Topeng Rehe untuk Bahan Ajar Seni Tari dalam

Meningkatkan Kreativitas Gerak pada Siswa Kelas IV SD Negeri Harapan II Bandung Tahun Ajaran 2007/2008” oleh Nurhayati. Nurhayati (2008:90-92) membuktikan bahwa kreativitas gerak siswa meningkat setelah menggunakan media Topeng Rehe. Hal ini dapat dilihat dari sebelum dan sesudah diberikannya topeng rehe, siswa memiliki keberanian dalam bergerak, aktif bergerak dan kreatif bergerak. Peningkatan dalam aspek afektif, siswa termotivasi untuk berani tampil ke depan, bertanya, dan berpendapat. Dalam aspek kognitif, siswa dapat termotivasi untuk aktif menuangkan ide-idenya dan imajinasinya. Dalam aspek psikomotor, siswa dapat mengekspresikan imajinasi kreatifnya melalui variasi gerak dan menyusun serta menampilkan kreasinya.

Berdasarkan paparan di atas, topeng adalah salah satu alat atau media yang tepat untuk mengoptimalkan pembelajaran bermain drama. Topeng sebagai karya seni menggambarkan wajah manusia yang masing-masing mencerminkan watak atau sifat-sifat manusia, sehingga siswa dapat terbantu dalam memerankan tokoh drama. Topeng diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam mengatasi keterbatasan media dalam pembelajaran bermain drama.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk mengetahui keefektifan media topeng dalam pembelajaran bermain drama. Untuk mengetahui lebih lanjut dilakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Topeng dalam Pembelajaran Bermain Drama pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bandung Tahun Ajaran 2010/2011”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dan observasi yang telah dilakukan peneliti, maka identifikasi masalah yang akan menjadi bahan penelitian sebagai berikut.

1. Siswa kurang memiliki kepercayaan diri untuk mengekspresikan kreatifitasnya dalam bermain drama, baik dalam penghayatan maupun intonasi.
2. Siswa tidak menggunakan unsur pendukung drama, yaitu artistik berupa tata rias dalam mementaskan drama di kelas.
3. Guru mengajarkan drama dengan menggunakan media yang terbatas.

C. Batasan Masalah

Mengingat bahwa permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran drama cukup luas, maka penelitian ini dibatasi pada efektivitas penggunaan media topeng dalam pembelajaran bermain drama. Pembelajaran bermain drama untuk mengekspresikan dialog para tokoh dalam pementasan drama dengan menggunakan media topeng.

D. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini penulis merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kemampuan siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bandung tahun ajaran 2010/2011 dalam pembelajaran bermain drama sebelum dan setelah diberi media topeng di kelas eksperimen?

2. Bagaimana kemampuan siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bandung tahun ajaran 2010/2011 dalam pembelajaran bermain drama sebelum dan setelah menggunakan media tata rias di kelas kontrol?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media topeng dibandingkan media tata rias dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bandung tahun ajaran 2010/2011 dalam pembelajaran bermain drama?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk memperoleh deskripsi berkenaan dengan:

1. kemampuan siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bandung tahun ajaran 2010/2011 dalam pembelajaran bermain drama sebelum dan setelah diberi media topeng di kelas eksperimen;
2. kemampuan siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bandung tahun ajaran 2010/2011 dalam pembelajaran bermain drama sebelum dan setelah menggunakan media tata rias di kelas kontrol;
3. efektivitas penggunaan media topeng dibandingkan media tata rias dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bandung tahun ajaran 2010/2011 dalam pembelajaran bermain drama.

F. Anggapan Dasar

Anggapan dasar adalah asumsi yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang akan berfungsi sebagai hal-hal yang dipakai untuk tempat berpijak bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian. Berdasarkan definisi tersebut, maka anggapan dasar yang melandasi penelitian yaitu sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran bermain drama merupakan salah satu bagian pengajaran sastra yang terdapat dalam standar isi KTSP mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia.
- 2) Topeng dapat digunakan sebagai alat mempertegas watak/karakter tokoh drama, yakni sebagai pengganti tata rias.

G. Hipotesis

Hipotesis yang penulis ajukan dalam penelitian ini yaitu Hipotesis Nol (H_0) tidak terdapat perbedaan rata-rata indeks gain antara pembelajaran bermain drama yang menggunakan media topeng pada kelas eksperimen, dengan pembelajaran bermain drama yang menggunakan media tata rias di kelas kontrol. Hipotesis Kerja (H_1) terdapat perbedaan rata-rata indeks gain antara pembelajaran bermain drama yang menggunakan media topeng pada kelas eksperimen, dengan pembelajaran bermain drama yang menggunakan media tata rias di kelas kontrol. Pasangan hipotesis nol dan hipotesis tandingannya adalah sebagai berikut.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan rata-rata indeks gain antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ($t_{hitung} < t_{tabel}$).

H_1 : Terdapat perbedaan rata-rata indeks gain antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ($t_{hitung} > t_{tabel}$).

H. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman mengenai penelitian ini, penulis perlu menjelaskan pengertian dari istilah berikut.

1. Pembelajaran bermain drama adalah proses belajar siswa dalam memerankan seorang tokoh dalam naskah drama dengan lafal, intonasi, mimik dan gerak-gerik yang sesuai dengan watak tokoh.
2. Media Topeng merupakan salah satu media visual. Topeng digunakan sebagai media alternatif bagi siswa untuk mengganti tata rias ketika pembelajaran bermain drama. Media topeng yang digunakan adalah topeng yang terbuat dari bahan kertas dan plastik.
3. Efektivitas pembelajaran adalah keberhasilan suatu usaha atau tindakan dalam pembelajaran yang dikehendaki. Suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

I. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian adalah.

1. Manfaat Akademis

Selain memberi kontribusi konkret dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, penelitian ini juga dapat dijadikan bahan pijakan untuk mendukung, memperkuat, juga melakukan pengembangan pada penelitian selanjutnya. Khususnya yang berkaitan dengan peningkatan keterampilan bermain drama dengan menggunakan media topeng.

2. Manfaat praktis

Bagi penulis sebagai calon guru bahasa dan sastra Indonesia menjadi lebih mengerti tentang permasalahan yang terjadi pada pembelajaran drama khususnya bermain drama. Penulis berusaha untuk lebih variatif dan kreatif dalam pemilihan bahan, metode, media, dan teknik pembelajaran bermain drama.

Bagi guru dapat memanfaatkan hasil eksperimen ini dalam pembelajaran drama, khususnya pementasan drama. Dengan penelitian ini guru bisa menentukan media yang cocok untuk merangsang minat dan kemampuan bermain drama semakin meningkat, yaitu dengan menggunakan media topeng.

Siswa akan mendapat wawasan dan pengalaman baru ketika memerankan tokoh dalam sebuah drama dengan menggunakan media topeng. Siswa akan memiliki pandangan yang baik terhadap pembelajaran bermain drama yang selama ini dianggap sulit dan merepotkan.