

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Drama adalah bentuk karya sastra yang menggambarkan kehidupan dengan menyampaikan perselisihan atau permasalahan dan emosi atau perasaan melalui pembuatan dan dialog, drama merupakan bentuk sastra yang digemari oleh masyarakat luas, Drama dianggap sebagai sebuah karya sastra yang sangat berperan penting di dalam kehidupan manusia, karena drama mampu menggambarkan kehidupan manusia atau peniruan gerak yang memanfaatkan unsur-unsur aktivitas nyata. Dalam drama bahasa menjadi unsur utama, namun ada unsur lain yang turut berperan di dalamnya.

Pendidikan di mana individu memerankan situasi yang imajinatif dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri sendiri, meningkatkan keterampilan, menunjukkan perilaku kepada orang lain bagaimana perilaku seseorang atau bagaimana seseorang harus bertingkah laku.

Faktor kurang keberhasilan siswa dalam pembelajaran bermain drama disebabkan oleh beberapa hal, antara lain faktor siswa dalam guru. Pembelajaran bermain drama membutuhkan waktu yang lama sehingga siswa merasa jenuh. Sebelum melalui pembelajaran bermain drama, telah terjadi rasa penolakan dalam diri siswa, sehingga pembelajaran berlangsung dalam suasana yang penuh keterpaksaan penyebab kurang keberhasilan pembelajaran bermain drama dari pihak guru, karena guru kurang memberikan informasi dan penggunaan model-model pembelajaran bermain drama yang menarik.

Selain itu kurangnya variasi guru dalam pembelajaran drama, sehingga, pembelajaran berlangsung secara monoton. Pembelajaran bahasa Indonesia semestinya menjadi sebuah

pembelajaran yang menarik bagi siswa, tetapi pembelajaran bahasa Indonesia hanya pembelajaran yang bersifat monoton dan membosankan. Selama ini pembelajaran bahasa Indonesia masih bersifat tradisional, siswa dianggap sebagai objek bukan sebagai subjek pembelajaran, sistem pendidikan yang ada selama ini ibarat sebuah bank. Siswa diberikan pengetahuan agar kelak mendapatkan hasil yang berlipat-lipat.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, peranan guru semakin berkembang. Sehingga harus diakui, bahwa guru bukanlah satu-satunya sumber belajar, melainkan hanya berperan sebagai fasilitator. Sebagai fasilitator guru harus pandai memilih dan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan tema dan usia siswa. Satu di antara model yang dapat digunakan pembelajaran bermain drama adalah *Role Playing*.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan bermain drama pada siswa kelas V SDN 119 HAL-SEL masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran bermain drama. Sesuai dengan observasi yang peneliti lakukan di SDN 119 HAL-SEL bahwa ternyata model pembelajaran yang digunakan oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia pada umumnya model pembelajaran ceramah sehingga proses pembelajaran kurang optimal, hal ini berpengaruh terhadap keaktifan siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bermain drama sangat rendah.

Salah satu Solusi ini diharapkan dapat membantu siswa agar lebih mudah mengekspresikan tokoh dalam drama dengan baik dan siswa mampu mengembangkan atau mengekspresikan cerita sesuai dengan ide yang muncul dalam pikirannya. Salah satu model yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam bermain drama adalah model pembelajaran *Role Playing* dengan menggunakan model pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam bermain drama adalah model pembelajaran *Role Playing* pada dasarnya terdiri atas

berbagai permainan yang menyenangkan dan mampu membuat siswa berlatih bermain drama secara tertib dan aktif serta kreatif.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini penulis mengambil judul “**Upaya meningkatkan kemampuan bermain drama dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas V SD Negeri 119 Hal-Sel**”

B. Identifikasi Masalah

Dalam identifikasi masalah, peneliti menguraikan berbagai masalah yang ditemukan dalam latar belakang masalah atau yang mengakibatkan terjadinya kesenjangan antara harapan dan kenyataan di lapangan.

1. Guru belum menggunakan model pembelajaran dengan baik.
2. Siswa tidak mampu bermain drama dengan baik
3. Kurangnya interaksi siswa dan guru dalam pembelajaran

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Upaya meningkatkan kemampuan bermain drama dengan menggunakan Model pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas V SDN 119 HAL-SEL “ secara khusus, masalah tersebut dirinci sebagai berikut.

1. Bagaimanakah hasil penerapan model *Role Playing* pada siswa kelas V SDN 119 Halmahera Selatan ?

2. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas V SDN 119 Halmahera Selatan ?

D. Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan hasil penerapan Model pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas V SDN 119 HAL-SEL. Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui penerapan Model *Role Playing* dalam keterampilan bermain drama pada siswa kelas V SDN 119 HAL-SEL
2. Mendeskripsikan hasil penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas V SDN 119 HAL-SEL

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis, hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam mengembangkan teori bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, khususnya pembelajaran bermain drama dengan model *Role Playing*, sedangkan manfaat praktisnya sebagai berikut.

1. Bagi guru (praktisi) hasil penelitian ini dapat memberikan sebagian informasi pengetahuan serta pengalaman langsung penggunaan model *Role Playing* dalam pembelajaran bermain drama.
2. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat meningkatkan rasa percaya diri dan keberanian dalam proses pembelajaran bermain drama dengan fase.

F. Asumsi Penelitian

Asumsi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Siswa kelas V SDN 119 HAL-SEL mampu mengikuti proses pembelajaran bermain drama dengan menggunakan model *Role Playing*
2. Guru kelas V SDN 119 HAL-SEL mampu melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* dalam pembelajaran bermain drama.
3. *Role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini meliputi aktivitas guru dan siswa dalam proses penerapan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan kemampuan bermain drama. Aktivitas tersebut meliputi:

1. Penyusunan perencanaan penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan pembelajaran bermain drama pada tahap prabaca, saat baca, dan pasca baca;
2. Pelaksanaan penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan pembelajaran bermain drama pada tahap prabaca, saat baca, dan pasca baca.
3. Penilaian penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan pembelajaran bermain drama pada tahap pra baca, saat baca, dan pasca baca.

H. Defenisi Operasional

Berikut ini diberikan pengertian beberapa istilah kunci agar tidak terjadi salah tafsir.

1. Pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan guru dan siswa secara aktif, mencari dan menemukan pengetahuan melalui interaksi individu dengan lingkungan untuk memperoleh pengetahuan sendiri (*self regulated*)
2. Peningkatan adalah upaya untuk meningkatkan produktivitas dan kualitas pembelajaran yang menekankan pada proses dan hasil belajar siswa dengan menggunakan teknik yang tepat dan waktu yang efektif.
3. Drama adalah karya sastra yang mengungkapkan cerita melalui dialog-dialog para tokohnya. Drama sebagai karya sastra sebenarnya hanya bersifat sementara, sebab naskah drama ditulis sebagai dasar untuk dipentaskan.