

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran pokok untuk belajar dan berkembang bagi generasi bangsa Indonesia. Kurikulum 2013 pada mapel Bahasa Indonesia memiliki tujuan agar siswa menguasai aspek mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis. KD dalam K13 disusun berdasarkan 3 aspek yang memiliki kaitan dan mampu memengaruhi kemampuan siswa dalam proses peningkatan pemahaman serta cakap dalam keterampilan 4 pokok, yakni mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis. Salah satu dari 3 aspek tersebut diantaranya yaitu sastra, dengan cakupannya berupa memahami, apresiasi, memberi tanggapan, menganalisis, dan menciptakan karya sastra.

Sastra dalam sebuah pembelajaran memiliki tujuan agar siswa mampu mengkaji nilai kepribadian, budaya, sosial, dan estetik. Siswa diajarkan untuk mengapresiasi sebuah karya sastra, kemudian mampu menciptakan karya sastra sendiri. Dengan demikian, pemahaman siswa akan semakin bertambah, bahkan dapat memperkaya kompetensi berbahasa siswa.

Pada Kurikulum 2013 tingkat Sekolah Menengah Pertama, tertera Kompetensi Dasar yang menyebutkan bahwa “Menginterpretasi drama (tradisional dan modern) yang dibaca dan ditonton/didengar”. Telah kita ketahui bahwa KD pada K13 ditentukan oleh pemerintah pusat, para Pendidik hanya bisa mengembangkan model pembelajarannya dengan acuan KD tersebut. Oleh karena

itu, pembelajaran sastra telah dianggap perlu untuk dikuasai oleh siswa, termasuk siswa tingkat sekolah menengah pertama sekalipun.

Bermain drama menjadi salah satu sarana komunikasi untuk mengasah kemampuan siswa dalam berkomunikasi pada saat kegiatan pembelajaran. Mental siswa akan diasah sebaik mungkin dalam kegiatan memerankan tokoh saat bermain drama. Pada setiap proses pembelajaran termasuk pembelajaran sastra, pastinya memiliki target yang hendak dicapai, baik secara individu atau kelompok. Pada pembelajaran drama, dua tujuan tersebut dapat dicapai secara bersamaan. Namun, tujuan tersebut dapat benar-benar dicapai jika dilakukan pendalaman dan pemahaman terhadap pembelajaran sastra drama. Sedangkan pada realita di lapangan, pembelajaran sastra tidaklah menjadi prioritas dalam pencapaian pembelajaran bermakna. Hal itu dikarenakan banyaknya tenaga pendidik yang kurang mampu mengajarkan sastra dengan kreatif serta didorong oleh kurangnya minat Pendidik terhadap dunia sastra, terutama sastra drama. Wina (2006, 21) mengatakan bahwa ada beberapa peran pendidik, yaitu pendidik sebagai sumber belajar, pendidik sebagai fasilitator, dan pendidik sebagai pembimbing. Ketidak tersedianya media atau sarana serta metode untuk pembelajaran sastra, juga semakin mengendurkan semangat Pendidik untuk melakukan pembelajaran sastra dengan maksimal. Dengan demikian, harapan terhadap keberhasilan pembelajaran sastra terutama dalam bidang drama akan tidak mudah terealisasi. Hal tersebut perlu adanya perhatian yang intens, karena selain mengganggu proses pembelajaran sastra, bekal kemampuan bersastra yang harusnya dikuasai oleh siswa tidak akan mereka dapatkan.

Namun, pada era globalisasi seperti sekarang, Pendidik telah disediakan banyak pilihan cara-cara yang kreatif untuk bisa menyampaikan materi kepada peserta didik. Salah satunya melalui teknologi yang sudah semakin berkembang. Dengan demikian, pendidik dapat menjadikan teknologi sebagai alternatif media pembelajaran efektif demi memaksimalkan pemanfaatan metode pembelajaran.

Dikatakan metode karena caranya yang teratur mampu merealisasikan pekerjaan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai melalui proses kerja yang tersusun dan sistematis (KBBI, 2003: 740). Sedangkan Sanjaya (2006: 147) mengutarakan bahwa metode ialah cara yang diterapkan untuk merealisasikan sebuah rencana yang telah tersusun secara sistematis demi mengoptimalkan suatu tujuan yang hendak dicapai. Melalui beberapa penjelasan tersebut, penulis menyimpulkan metode ialah cara yang dapat diterapkan Pendidik untuk merealisasikan tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan.

Salah satu metode yang dapat dijadikan referensi bagi Pendidik adalah metode pemodelan (*modeling*). Metode ini dianggap cocok diaplikasikan dalam proses penyampaian materi drama. Melalui proses *modeling*, peserta didik dapat membentuk sikap melalui proses asimilasi atau proses mencontoh (Sanjaya, 2006: 278). Salah satu karakteristik peserta didik yang paling sering nampak adalah kebiasaannya untuk meniru (*imitasi*). Berbeda hasilnya jika peserta didik memahami suatu konsep hanya melalui metode ceramah ataupun melalui teks. Mereka menangkap konsep tersebut secara abstrak, sehingga menimbulkan imajinasi yang berbeda-beda dari setiap pemahaman peserta didik. Berbeda dengan metode pemodelan (*modeling*). Peserta didik akan benar-benar mengamati secara langsung segala aspek yang ada kaitannya dengan tokoh dalam drama yang

nantinya akan mereka perankan. Dengan demikian, peserta didik dapat menghayati tokoh yang ia perankan melalui pemahaman terhadap tokoh berdasarkan proses *modeling*. Mimik wajah, *gesture*, jenis suara, kebiasaan, dan lain-lain yang ada pada tokoh dapat dengan mudah ditangkap oleh peserta didik. Sehingga, dengan sendirinya mereka belajar mengenai totalitas dalam memerankan tokoh pada naskah drama.

Pendidik dituntut untuk kreatif dalam mengajar sehingga mampu menunjang keberhasilan peserta didik. Salah satu cara mengatasi itu ialah dengan mengaplikasikan media yang beragam dan bervariasi sehingga menarik minat mereka mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, pendidik dituntut untuk memahami tentang media yang dianggap sesuai dan menarik bagi peserta didiknya. Secara garis besar, yang termasuk dalam kriteria media adalah semua hal yang mampu mengondisikan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi, media pembelajaran bisa dikatakan sebagai bentuk apapun yang mampu menjembatani pendidik dengan peserta didik. Kalau dulu, belajar merupakan kegiatan yang hanya mendengarkan saja. Namun sekarang paradigma tersebut sudah berubah, yakni belajar merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan. Oleh karena itulah dibutuhkan adanya media pembelajaran agar mampu menciptakan suatu pembelajaran bermakna. Pemahaman tentang pengetahuan, keterampilan, perubahan sikap dan perilaku dapat diperoleh melalui adanya kesinambungan dari ilmu yang baru diperoleh dengan pengalaman ilmu pengetahuan yang sudah dipelajari di masa lampau. Bagi Brunner (dalam Arsyad 2013: 11) terdapat 3 tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorial/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak

(*symbolic*). Pada penelitian ini, penulis menggunakan tingkatan yang kedua sebagai stimulus, kemudian diaplikasikan ke dalam tingkatan yang pertama.

Menurut Arsyad (2013: 50) film ialah gambar-gambar yang ada dalam *frame* dimana *frame* demi *frame* dioperasikan melalui lensa proyektor secara mekanik, sehingga gambar nampak hidup ketika diamati pada layar. Jadi, dari teori tersebut dapat dipahami bahwa film merupakan kumpulan dari kejadian nyata yang dialami seseorang. Kejadian tersebut yang menjadi bukti fisik sehingga mampu ditampilkan kembali layaknya gambar hidup dan mampu dijadikan sebagai pembelajaran.

Pada zaman yang sudah berkembang teknologinya seperti sekarang ini, cakupan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran juga semakin luas. Banyak sekali aplikasi-aplikasi dalam multimedia digunakan sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah film dokumenter. Penggunaan film dokumenter ini dimanfaatkan untuk membantu peserta didik sebagai acuan memerankan tokoh dalam naskah drama. Melalui pengamatan langsung tersebut, peserta didik akan mendapatkan gambaran secara nyata bagaimana tentang tokoh yang akan mereka perankan nanti dalam drama. Gambar-gambar dan suara yang ada dalam film dokumenter tersebut menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa untuk mendorongnya mengeksplorasi kemahiran mereka dalam hal seni peran. Pada pembelajaran bermain drama, peserta didik belajar untuk selalu mengembangkan potensi yang dimilikinya, yaitu suara, gerak tubuh, ekspresi, emosi, dan penjiwaan. Peserta didik tidak hanya berperan sesuai karakter masing-masing, tetapi dituntut untuk memahami karakter tokoh yang diperankan sesuai

dengan naskah drama. Pemahaman terhadap karakter tokoh dapat meningkatkan kemampuan totalitas peserta didik dalam bermain drama.

Penulis memilih SMPN 5 Bangkalan sebagai objek penelitian karena berdasarkan pengamatan peneliti selama masa PLP (Praktik Lapangan Persekolahan) kurang lebih 2 bulan bahwa kurang adanya pemanfaatan secara optimal terhadap sarana dan prasarana di sekolah tersebut. Pembelajaran sastra berjalan secara konvensional. Guru hanya terpaku pada cara tradisional ketika sedang melaksanakan proses belajar mengajar di dalam kelas, yakni dengan metode ceramah. Sedangkan sebenarnya bisa memanfaatkan sarana prasarana yang dimiliki sekolah, seperti LCD Proyektor. Melalui LCD, guru bisa mengkreasi model pembelajaran semenarik mungkin dengan mengkombinasikan pada beberapa media yang cocok, salah satunya dengan media film dokumenter dengan dibantu metode pemodelan. Hal tersebut menunjukkan bahwa kurang seriusnya pembelajaran sastra khususnya pada materi drama. Pemberian pemahaman tentang memerankan tokoh dalam naskah drama masih kurang. Pendidik hanya beracuan dari naskah drama saja. Ada beberapa kompetensi peserta didik yang menjadi kurang maksimal, yaitu peserta didik kesulitan ketika memahami naskah drama atau memerankan tokoh dalam naskah drama. Model yang digunakan dalam pembelajaran drama juga masih terbatas. Sehingga membuat peserta didik memerankan tokoh drama dengan asal-asalan karena mereka memahami secara abstrak. Memang, kadang kala terdapat penggunaan media elektronik dalam proses penyampaian materi drama. Misalnya pada penggunaan KD tentang drama ini, peserta didik diminta untuk menyaksikan tayangan drama yang pernah dimainkan di televisi. Hal tersebut sangat membantu

dalam proses penafsiran tentang tokoh-tokoh yang berperan. Tokoh diperankan oleh pemain atau artis. Penulis ingin mencoba memberikan gambaran secara nyata tentang tokoh melalui bantuan film dokumenter yang diperankan oleh artis. Dengan demikian penulis memilih menggunakan media film dokumenter sebagai acuan untuk memerankan tokoh dalam naskah drama. Penulis ingin mengetahui *Pengaruh Media Film Dokumenter terhadap Kemampuan Memerankan Tokoh dalam Naskah Drama Satu Babak melalui Metode Pemodelan (Modeling) pada Siswa Kelas VIII SMPN 5 Bangkalan Tahun Ajaran 2018/2019.*

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini ialah: “Bagaimana Pengaruh Media Film Dokumenter terhadap Kemampuan Memerankan Tokoh dalam Naskah Drama Satu Babak melalui Metode Pemodelan (Modeling) pada Siswa Kelas VIII SMPN 5 Bangkalan Tahun Ajaran 2018/2019?”

1.3 Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh media film dokumenter melalui metode pemodelan (*modeling*) terhadap kemampuan memerankan tokoh dalam naskah drama satu babak pada siswa kelas VIII SMPN 5 Bangkalan tahun ajaran 2018/2019.

1.4 Manfaat

Peneliti berharap terdapat beberapa manfaat yang bisa disumbangkan bahkan dijadikan sebagai alternatif solusi bagi pembaca, diantaranya adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoretis

Manfaat secara teori yang diharapkan peneliti adalah agar mampu memperkaya khasanah penelitian, khususnya penelitian sastra dalam lingkup pendidikan dan pembelajaran. Selain itu, diharapkan dapat memaksimalkan keterampilan peserta didik, khususnya keterampilan memerankan tokoh dengan menggunakan media dalam pembelajaran drama.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

1. Memberikan kemudahan siswa untuk mendapatkan penjelasan belajar memerankan tokoh melalui media film dokumenter.
2. Memudahkan siswa menguasai karakter tokoh melalui metode pemodelan (*modeling*).
3. Meningkatkan kemampuan siswa untuk memerankan tokoh dalam drama.
4. Memberikan bekal ilmu sastra untuk kemampuan *personal* siswa.

b. Bagi Pendidik

1. Membantu pendidik untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memerankan tokoh.
2. Meningkatkan profesionalisme pendidik dalam mengajar.

c. Bagi Sekolah

1. Sebagai sumbangsih ide yang sangat bermanfaat bagi sekolah, terutama untuk hal meningkatkan mutu pendidikan secara umum, serta akreditasi mutu sekolah secara khusus.

d. Bagi Peneliti

1. Meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti tentang materi drama.
2. Mengaplikasikan teori yang sudah diperoleh ke dalam pembelajaran di kelas.

1.5 Hipotesis

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Pada penelitian ini berusaha mencari jawaban dari rumusan masalah yang telah diajukan di sub bab 1.2. Jawaban sementara itu biasa disebut hipotesis. Menurut Arikunto (2013: 110) mendefinisikan hipotesis sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, samapai terbukti melalui data yang terkumpul. Hipotesis dalam penelitian ini dituliskan dalam bentuk uraian di bawah ini.

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan media film dokumenter terhadap hasil kemampuan memerankan tokoh dalam naskah drama satu babak melalui metode pemodelan (*modeling*) pada sisiwa kelas VIII SMPN 5 Bangkalan tahun ajaran 2018/2019.

Ha : Ada pengaruh yang signifikan media film dokumenter terhadap hasil kemampuan memerankan tokoh dalam naskah drama satu babak melalui metode pemodelan (*modeling*) pada sisiwa kelas VIII SMPN 5 Bangkalan tahun ajaran 2018/2019.

1.6 Definisi Operasional

- a. Media pembelajaran adalah semua bentuk baik berupa bahan, alat, metode atau teknik yang dapat menjadi jembatan bagi pengirim informasi kepada

penerima informasi ketika pembelajaran berlangsung sehingga pembelajaran dapat dihasilkan pembelajaran yang lebih bermutu (Musfiqon, 2012).

- b. Film dokumenter (*documentary film*) yang diartikan oleh Robert Flaherty yaitu sebuah karya cipta mengenai kenyataan (Effendi dalam Saputra, 2015: 77).
- c. Pemodelan ialah cara belajar siswa dengan mencontoh sesuatu yang bisa ditiru kemudian memeragakannya (Sanjaya dalam Hosnan, 2014: 272).
- d. Drama ialah cerita tentang konflik dalam lingkup kehidupan manusia dalam bentuk dialog yang diproyeksikan pada pentas yang menggunakan bentuk cakapan (*dialogue, monologue, aside, soliloquy*) dan gerak (*action*) atau penokohan (karakterisasi atau perwatakan) di hadapan para penonton (Ismawati, 2013: 83).