

**PENGGUNAAN METODE STIMULASI
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN DRAMA
SISWA KELAS X.4 SEMESTER 1 TAHUN PELAJARAN 2011/2012
SMA NEGERI 2 CILACAP**

Suparyati

Guru di SMA Negeri 2 Cilacap

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk menemukan cara penerapan metode stimulasi dalam meningkatkan keterampilan bermain drama siswa dan menemukan tingkat keefektifan penggunaan metode stimulasi berbantuan pemeran pengganti dalam meningkatkan keterampilan bermain drama siswa kelas X.4 Semester 1 tahun pelajaran 2011/2012 SMA Negeri 2 Cilacap. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Tiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan dengan observasi. Adapun kriteria penelitian yang digunakan termasuk penelitian kualitatif karena menggunakan sumber data langsung dan peneliti sebagai pengumpul data utama. Setelah dilaksanakan pembelajaran bermain drama siswa dengan metode stimulasi, prestasi bermain drama siswa kelas X.4 meningkat. Ini menunjukkan bahwa metode stimulasi dapat meningkatkan kompetensi bermain drama siswa kelas X.4 SMA Negeri 2 Cilacap Tahun Pelajaran 2011/2012.

Kata Kunci : bermain drama, metode stimulasi, siklus, kompetensi

Pendahuluan

Inti dari konsep pengembangan profesi adalah peningkatan mutu atau kualitas pendidikan. Peningkatan mutu tersebut mencakup mutu sebagai pendidik dalam melaksanakan kegiatan mengajar dan atau mendidik dan mutu dalam menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi dunia pendidikan maupun dunia kebudayaan (Doyin, 2009 : 10).

Mutu kapasitas sebagai pendidik yang selalu harus ditingkatkan mencakup kemampuan mengajar, baik yang berkaitan dengan materi pembelajaran maupun kemampuan metodologis dalam upaya meningkatkan kemampuan siswa.

Seiring perkembangan dan kemajuan zaman, pendidikan di Indonesia mengalami perubahan dalam segala aspeknya. Begitu pula yang terjadi pada pengajaran sastra Indonesia. Pengajaran Sastra Indonesia telah mengalami berbagai usaha penyempurnaan dari yang paling konseptual sampai pada hal-hal yang detail dan teknis. Aspek konseptual misalnya, paradigma tentang sastra yang dulu dianggap wacana khayali dan tidak logis praktis, sekarang ditempatkan pada anggapan yang semestinya, yaitu sastra dianggap sebagai seperangkat hasil ekspresi dan apresiasi budaya manusia serta salah satu sarana untuk sikap apresiatif dan pemenuhan nilai estetika.

Paradigma tersebut membawa konsekuensi pada aspek-aspek pengajaran sastra yang lebih kecil. Misalnya penyusunan garis-garis besar program pengajaran, silabus dan kriteria ketuntasan minimal (KKM), perancangan tujuan pengajaran, pemilihan materi pembelajaran termasuk metode dan cara evaluasinya.

Sesuai dengan paradigma di atas, penyusunan silabus dan perangkat pembelajaran tidak lagi menekankan pada kemampuan siswa untuk berkhayal, melainkan menekankan pada keterampilan siswa untuk mengapresiasi karya sastra dan mengekspresikan dan kreativitasnya secara bermakna dan estetis.

Sastra adalah salah satu bentuk sistem tanda karya seni yang bermediakan bahasa. Sastra hadir untuk dibaca dan dinikmati serta selanjutnya untuk dimanfaatkan, antara lain untuk mengembangkan wawasan kehidupan. Jadi pembelajaran sastra seharusnya ditekankan pada kenyataan bahwa sastra merupakan salah satu bentuk karya seni yang dapat diapresiasi. Oleh karena itu, pembelajaran sastra haruslah bersifat apresiatif. Sebagai konsekuensinya pengembangan materi pembelajaran, teknik, tujuan, dan arah pembelajaram dalam silabus haruslah lebih diarahkan pada kegiatan yang bersifat apresiatif.

Salah satu standar kompetensi pelajaran sastra Indonesia di SMA adalah mengapresiasi sastra melalui kegiatan mendengarkan, menonton, membaca, dan melisankan hasil sastra berupa puisi, cerita pendek, novel, drama, memahami dan menggunakan pengertian teknis kesastraan dan sejarah sastra untuk menjelaskan, meresensi, menilai, dan menganalisis hasil karya sastra, memerankan drama, menulis karya cipta sastra berupa puisi, cerita pendek, novel, dan drama. Berkaitan hal tersebut, kemampuan bermain drama bagi para siswa adalah

sebuah kompetensi yang wajib dikuasai.

Kenyataan yang sering kita temui di lapangan, tidak semua guru bahasa dan sastra Indonesia mau dan mampu mengajarkan materi bermain peran/memerankan drama kepada siswanya. Keadaan ini membuat siswa tidak terlayani dengan baik pada kompetensi bermain drama. Demi menutupi kelemahan tersebut, guru kemudian beralibi atau beralih bahwa materi drama tidak penting sehingga tidak perlu diajarkan. Kelemahan guru ini bisa berakibat siswa tidak mampu menguasai kompetensi memerankan drama sebagaimana tuntutan standar kompetensi. Masalah ini dapat menghambat berkembangnya pengalaman, keterampilan, dan nilai siswa, khususnya pada mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia.

Salah satu masalah yang sering dihadapi guru dalam mengajarkan materi bermain drama adalah kesulitan menemukan dan menggunakan metode yang tepat untuk mengajar siswa, di samping guru itu sendiri kurang menguasai keterampilan memerankan drama.

Demikian pula dengan keadaan yang terjadi pada pembelajaran kompetensi bermain drama di kelas X.4 SMA Negeri 2 Cilacap Kabupaten Cilacap tahun pelajaran 2011/2012. Prestasi yang diperoleh pada pembelajaran tersebut masih di bawah KKM yaitu 72, dari 35 siswa hanya 9 siswa yang menguasai kompetensi sesuai KKM. Sementara 26 siswa lain belum dapat mencapai KKM. Bahkan dari jumlah tersebut terdapat beberapa yang sama sekali tidak mau bermain peran pada saat pembelajaran bermain drama.

Berangkat dari keadaan tersebut serta berdasar pengalaman melatih drama siswa, penulis ingin mencoba mengatasi masalah pembelajaran drama dengan menerapkan salah satu metode stimulasi berbantuan pemeran pengganti. Penerapan metode ini

akan dilakukan melalui kegiatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Menurut Mc. Niff (dalam Subiyantoro, 2007 : 4) Penelitian tindakan kelas mampu menawarkan cara dan prosedur untuk memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme guru dalam proses belajar mengajar di kelas. PTK sebagai bentuk penilaian yang dilakukan oleh guru untuk memperbaiki praktik-praktik pembelajaran sehingga menjadi lebih efektif.

Suharsimi Arikunto (2008:2) menjelaskan bahwa arah dan tujuan penelitian tindakan kelas dilakukan demi kepentingan peserta didik dalam memperoleh hasil yang memuaskan, untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Tindakan yang dilakukan didasarkan atas upaya meningkatkan hasil yang lebih baik dari sebelumnya, dan ide yang dicobakan harus cemerlang.

Masalah pokok yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan metode stimulasi berbantuan pemeran pengganti dalam meningkatkan ketrampilan bermain drama siswa?
2. Apakah penggunaan metode stimulasi berbantuan pemeran pengganti dapat meningkatkan keterampilan bermain drama siswa?

Beberapa masalah yang telah dirumuskan di atas dibahas dan dipecahkan secara bertahap. Ini erat kaitannya dengan hakikat penelitian yang senantiasa mengangkat masalah dan memecahkannya dalam pembahasan dan simpulan. Dengan demikian, pemecahan masalah dalam penelitian ini akan secara spesifik menjawab masalah-masalah yang telah dirumuskan di atas.

Agar tidak terjadi perbedaan penafsiran terhadap masalah yang diangkat dalam penelitian ini, perlu dibatasi beberapa konsep atau istilah yang terkait secara hierarkis dengan masalah pokok penelitian ini. Ma-

salah-masalah yang terkait tersebut adalah pengertian mental/keberanian, keterampilan bermain drama, metode stimulasi dan pembelajarannya.

Masalah yang terkait dengan pengertian mental/keberanian dipecahkan secara teoritik dengan dukungan sumber-sumber pustaka dan rujukan yang sesuai. Masalah pertama ini perlu diangkat dan dipecahkan untuk menghindari kesalahan pengertian antara peneliti dengan pihak-pihak yang berkepentingan dengan penelitian ini terhadap pengertian istilah mental/keberanian dan istilah-istilah lain yang terkait.

Masalah kedua dipecahkan secara teoritik dan praktik. Pemecahan masalah kedua dan ketiga ini diawali dengan penjelasan teoritik dan dilanjutkan dengan penerapan metode stimulasi dalam pembelajaran sebagai bentuk treatment dalam penelitian tindakan kelas ini. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus.

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk hal berikut.

1. Menemukan cara penerapan metode stimulasi dalam meningkatkan keterampilan bermain drama siswa.
2. Menemukan tingkat keefektifan penggunaan metode stimulasi berbantuan pemeran pengganti dalam meningkatkan keterampilan bermain drama siswa.

Penelitian dan penulisan ini diharapkan bermanfaat bagi siswa dan guru untuk beberapa pihak.

1. Meningkatkan keterampilan bermain drama siswa kelas X.4 SMA Negeri 2 Cilacap Kabupaten Cilacap tahun pelajaran 2011/2012
2. Meningkatkan kemampuan guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran agar memperoleh hasil yang optimal.
3. Meningkatkan kualitas sekolah sebagai institusi pendidikan yang berdayaguna

dan berhasil guna.

Kata drama berasal dari Yunani, *dramoi*, yang berarti berbuat, berlaku, bertindak, bereaksi (verbal), perbuatan, tindakan (nominal). Beberapa pengertian tentang drama antara lain :

- ✓ Drama adalah kualitas komunikasi, situasi, segala sesuatu yang terlihat di atas pentas yang menimbulkan perhatian, kehebatan, dan ketegangan pada pendengar atau penonton.
- ✓ Drama adalah hidup yang dilukiskan dengan gerakan.
- ✓ Drama adalah sumber pokok konflik dari sifat manusia.
- ✓ Drama adalah seni melukiskan sifat dan sikap manusia dengan gerak.
- ✓ Drama adalah cerita konflik manusia dalam bentuk dialog yang diproyeksikan pada pentas dengan menggunakan percakapan dan aksi dihadapan penonton/ audiens (Tukan, 2005 : 143-4).

Ferdinan Brunetiere dan Balthazar Verhagen memberi pengertian bahwa drama adalah kesenian yang melukiskan sifat dan sikap manusia dan harus melahirkan kehendak manusia dengan action dan perilaku. Sedangkan drama menurut Moulton adalah hidup yang dilukiskan dengan gerak, menonton drama adalah menyaksikan kehidupan manusia yang diekspresikan secara langsung (Hasanusin, 1966:6).

Pada umumnya beberapa orang membatasi pengertian drama hanya dari satu sudut pandang saja. Padahal drama merupakan karya yang memiliki dua dimensi, yaitu dimensi sastra dan dimensi pertunjukan. Berkaitan dengan ini, Hasanusin merumuskan pengertian drama yang mengkomodasi kedua dimensi tersebut. Menurutnya, drama merupakan satu genre sastra yang ditulis dalam bentuk dialog-dialog

dengan tujuan untuk dipentaskan sebagai satu seni pertunjukan. Mengenai peristilahan, misalnya istilah sandiwaa, atau teater dapat dijelaskan sebagai berikut.

Istilah sandiwara merupakan istilah yang lebih dikenal pada awal perkembangan drama sampai dengan masa penjajahan jepang, sedangkan untuk masa-masa selanjutnya istilah drama dan teater lebih sering digunakan banyak pihak. Istilah drama untuk lebih memfokuskan drama sebagai genre sastra (permasalahan naskah, teks, unsur cerita), dan istilah teater untuk menunjukkan persoalan pementasan (tentang seni pertunjukan, seni peran) (Hasanusin, 1996:7).

Dari beberapa pengertian tersebut, dapat diambil simpulan tentang pengertian drama sebagai bentuk pementasan yaitu, kisah hidup dan kehidupan manusia yang diceritakan di atas pentas, disaksikan oleh banyak orang, dengan media percakapan, gerak dan lagu, dengan atau tanpa dekor, didasarkan pada naskah/cerita yang tertulis maupun tidak, dengan atau tanpa musik, nyanyian atau tarian.

Pengertian tentang drama ini erat kaitanya dengan istilah teater yang memiliki pengertian diantaranya gedung pertunjukan, gedung/auditorium, dan segala tontonan yang dipertunjukan didepan banyak orang seperti wayang, ketoprak, ludrug, randai, reog, lenong, dagelan dan sulapan, serta teater/pementasan modern lainnya.

Istilah lain yang bergayut dengan drama adalah sandiwara. Kata sandiwara berasal dari kata *sandi* yang berarti rahasia dan *warah* yang disampaikan secara tersembunyi/sandi melalui pementasan.

Pementasan drama memerlukan sinergi antara beberapa unsur. Unsur-unsur tersebut antara lain, lakon, pemain, setting, penonton, sutradara dan pendukung lainnya. Tanpa jalinan kerjasama yang harmonis

antara beberapa unsur tersebut, pementasan drama tidak akan berjalan dan berhasil baik.

Suatu hal yang sangat mendasar dalam berlatih drama/teater meliputi teknik vocal, gestur atau kelenturan tubuh, ekspresi dan pengenalan panggung, serta didukung tata lampu, kostum, maupun property (Widyo Leksono, 2007:11).

Di dalam sebuah drama, dialog merupakan sarana primer. Maksudnya dialog didalam drama merupakan situasi bahasa utama. Luxemburg dkk menyatakan bahwa dialog-dialog dalam drama merupakan bagian terpenting dalam sebuah drama, dan sampai taraf tertentu, ini juga berlaku bagi monolog-monolog.

Memang kalau disaksikan pada pokoknya sebuah drama adalah rangkaian dialog, teks-teks, para aktor dan tidak ada seorang juru cerita yang langsung menyapa penikmat atau penonton (Hasanusin, 1996:15).

Melihat pentingnya dialog dalam drama, seorang pemain drama memerlukan bekal kemampuan oleh rasa, olah vocal/ seseorang pemain drama, dan olah tubuh. Dari ketiga kemampuan drama tersebut, yang paling pokok harus dikuasai seorang pemain drama adalah kemampuan berolah vocal atau suara. Berkait dengan kemampuan olah vocal atau berbicara. Menurut Natasamita, seseorang harus menguasai beberapa faktor berikut yakni : a) penguasaan masalah b) penguasaan lafal, intonasi, c) pengenalan situasi, keberanian berbicara, d) penguasaan bahasa/kekayaan kata-kata dan gaya penyampaiannya, dan f) latihan dan kebiasaan (dalam Darmadi, 2006:9).

Drama-drama yang berlandaskan pada konvensi, terutama drama dalam kepentingan pembelajaran siswa di sekolah, unit-unit dialog diucapkan oleh masing-masing tokoh secara bergiliran, bergantian, dan tertib. Dialog-dialog terikat pada para

tokoh atau pelaku akan terjadi silih berganti. Tokoh atau pelaku yang satu dengan sabar akan menanti giliran berbicara. Ia berbicara karena memang harus berbicara bukan karena ingin berbicara saja. Drama dengan runtun dialog tertib seperti ini dan didukung kemampuan olah vocal dan erak serta ekspresi yang tepat akan membuat drama dan logikanya mudah menerima dan dicerna penikmat. Dialog-dialog seperti ini akan mampu menggiring cerita dan segala peristiwanya sampai pada penikmat.

Pada uraian-uraian selanjutnya istilah drama merujuk pada pemeranan lakon atau cerita tertulis dalam pembelajaran sastra. Istilah ini memiliki pengertian yang sama dengan teater

Fungsi dan manfaat drama?

Drama sebagai bagian dari pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut :

1. **Fungsi rekreatif**, yaitu fungsi atau manfaat memberikan rasa senang, gembira dan menghibur.
2. **Fungsi didaktif**, yaitu fungsi atau manfaat mengarahkan dan mendidik pemeran dan penonton karena mengandung nilai-nilai moral.
3. **Fungsi estetika**, yaitu fungsi atau manfaat yang dapat memberikan keindahan bagi pelaku dan penonton karena bahasa dan alur yang indah dan unik.
4. **Fungsi etika**, yaitu fungsi atau manfaat yang dapat membedakan moral yang baik dan tidak baik bagi pelaku dan penonton karena drama yang baik diperankan secara baik akan mampu menyampaikan hal-hal moral/etika yang tinggi.
5. **Fungsi religi**, yaitu fungsi atau manfaat yang mengandung ajaran agama dan ketuhanan yang harus diteladani oleh pemeran dan penonton/penikmat (<http://>

aldonsamosir.wordpress.com)

Pelatihan bermain drama harus dilandasi rasa senang, semangat, tekun dan terencana serta terkendali. Pelatihan ini mendatangkan beberapa manfaat yakni ,

- 1) Memupuk kepercayaan pada diri sendiri dan kemandirian
- 2) Belajar bekerjasama dengan orang lain
- 3) Mendapatkan keterampilan dalam menggunakan bahasa Indonesia
- 4) Mengembangkan kemampuan dalam mengutarakan pikiran
- 5) Mengembangkan kepekaan rasa
- 6) Mengembangkan sikap menghargai
- 7) Belajar berorganisasi dan memimpin kegiatan
- 8) Mengapresiasi atau menghargai hasil karya seni
- 9) Bekerja secara kolektif (Achmad, 1990:17)

Selain beberapa manfaat di atas, Eko Ompong dalam laman (<http://teaterapakah.blogspot.com>) memaparkan, bahwa semua kegiatan termasuk teater, yang dilakukan pada dasarnya bermanfaat, asal semua dilakukan secara bersungguh-sungguh. Karena pada dasarnya teater itu juga belajar memahami kehidupan. Sebenarnya teater merupakan bentuk terkecil dari kehidupan. Berteater pada dasarnya mencontoh segala hal yang terjadi dalam kehidupan.

Sementara itu Arya Dwipayana mempertegas pernyataan Eko Ompong. Menurutnya, tujuan teater tidak hanya sekedar panggung atau pentas saja. Kalau orientasinya ke panggung, maka teater menjadi sempit. Teater merupakan tempat untuk berlatih masyarakat dalam bentuk yang paling sederhana.

Diparkannya bahwa berteater di dalamnya terdapat pelajaran bekerja sama, menghormati orang lain, tanggung jawab dan berdisiplin. Drama dan teater juga bisa

dimanfaatkan untuk pembangunan karakter. Karena di dalam teater juga dipelajari tentang olah rasa. Dia mencontohkan beberapa sekolah di luar negeri mewajibkan pelajaran drama, hal ini terkait dengan pembangunan karakter siswa (<http://teaterapakah.blogspot.com>).

Selain beberapa manfaat di atas, drama juga menumbuhkan kedisiplinan para pemerannya. Baik disiplin dalam berlatih maupun disiplin dalam memerankan lakon dan pementasan. Dengan kedisiplinan yang tinggi, pemain drama akan mampu memerankan watak dan dialog-dialog dengan benar sehingga pemeranan tersebut mampu mengarahkan penonton dalam situasi penyaksian suatu peristiwa atau kejadian.

Drama juga memberi manfaat pada pemeran atau penikmat untuk mengembangkan daya imajinasi dan empati. Dengan memerankan drama, seseorang/siswa dituntut untuk mampu membayangkan karakter dan situasi yang diciptakan oleh pengarang serta dapat menghayati karakter dari situasi tersebut. Dengan daya bayang dan penghayatan yang baik, pemeran/siswa akan mampu membawakan lakon dengan baik pula.

Pembelajaran drama dalam lingkup mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia merupakan bagian dari empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan berbicara pada sub aspek berbicara sastra. Kemampuan berbicara sastra merupakan kemampuan melisankan karya sastra yang berupa menuturkan, membawakan, dan membacakan karya sastra. Kemampuan tersebut merupakan salah satu indikator dari subkompetensi "Menguasai ekspresi sastra dalam berbagai jenis dan bentuk. (<http://aldonsamosir.wordpress.com>).

Dengan demikian, kompetensi bermain drama atau memerankan drama merupakan kompetensi wajib yang harus dikuasai oleh siswa dalam kaitannya dengan pembela-

jaran bahasa terutama sastra Indonesia. Apabila mencermati uraian di atas tentang fungsi dan manfaat drama, ternyata kompetensi bermain drama memberi manfaat yang cukup banyak bagi perkembangan siswa baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Oleh karena itu, guru bahasa Indonesia tidak selayaknya mengabaikan pembelajaran pada standar kompetensi drama dengan alasan apapun. Adapun salah satu metode yang dianggap bisa membantu guru adalah metode stimulasi.

Stimulasi adalah metode pembelajaran yang dilaksanakan dengan memberi rangsangan/stimulasi pada siswa agar mereka termotivasi untuk berbuat/beraksi memerankan drama sesuai situasi dan karakter yang diinginkan dalam lakon/naskah. Rangsangan ini bisa berupa penampilan tokoh lain yang lebih baik dan menantang, dukungan setting (musik ilustrasi, cahaya, situasi emosi) dan motivasi guru/pelatih/sutradara.

Pemeran pengganti memiliki peran yang cukup penting dalam pembelajaran bermain drama. Dengan adanya pemeran pengganti waktu yang digunakan dalam pembelajaran bermain drama menjadi lebih efektif karena tidak ada pemain mengangur menunggu bergiliran berlatih. Pada tahap-tahap awal pelatihan, semua pemain akan dapat berlatih secara bersamaan meskipun dalam adegan yang berbeda-beda. Jika ada pemain yang kebetulan bermain dalam beberapa adegan, pemeran pengganti akan menggantikannya pada adegan-adegan yang lain, sementara pemain utama berkonsentrasi latihan pada satu adegan terlebih dahulu. Penggantian peran tersebut dilakukan secara berotasi agar setiap pemain utama dapat berlatih tanpa harus menunggu pemain lainnya.

Siswa yang memiliki kemampuan bermain drama lebih baik diberi kepercayaan untuk merangsang atau memotivasi siswa

lain melalui peran pengganti atau melalui dukungan ilustrasi musik atau sound effect. Pada kegiatan ini, guru bertugas sebagai perancang, pengamat, pembimbing, pelatih dan penilai. Dalam pelaksanaan tugas sebagai pelatih inilah guru dituntut untuk dapat memberi/menjadi contoh bermain drama dengan baik serta mampu memberi rangsangan pada siswa secara tepat.

Kegiatan evaluasi dilakukan secara praktik. Tiap kelompok siswa mementaskan drama yang telah dipersiapkan secara lengkap, termasuk, ilustrasi dan settingnya meskipun tidak harus sempurna. Jika hasil yang diperoleh belum memenuhi KKM, kegiatan tersebut diulang kembali pada siklus berikutnya dengan mempertimbangkan dan memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus sebelumnya.

Kompetensi bermain drama merupakan bagian dari kompetensi berbicara yang harus dimiliki siswa kelas X SMA. Secara umum siswa mengalami kendala dalam mencapai kompetensi tersebut sesuai KKM yang ditentukan. Untuk itu, pembelajaran bermain drama harus menggunakan metode yang benar-benar dapat melibatkan seluruh warga belajar aktif dan menciptakan interaksi yang intensif antarsiswa maupun siswa dengan guru.

Metode stimulasi merupakan metode pembelajaran drama yang melibatkan seluruh subjek pembelajaran dan memungkinkan terangsang dan termotivasi siswa yang mengalami kendala dalam bermain drama. Dengan mendapat stimulasi dari siswa lain maupun guru sebagai lawan main siswa tersebut akan dengan sendirinya terbawa semangat (suasana) bermain drama yang dibangun oleh teman maupun guru sebagai stimulannya. Siswa yang mampu, bergantian menjadi stimulan bagi siswa lain yang belum mencapai KKM. Pembelajaran drama melalui langkah tersebut dapat

meningkatkan kompetensi siswa kelas X.4 SMA Negeri 2 Cilacap untuk mencapai/melampaui KKM yang telah ditetapkan

Metode Penelitian

Subjek penelitian ini adalah kelas X.4 SMA Negeri 2 Cilacap Kabupaten Cilacap tahun pelajaran 2011/2012. Siswa di kelas ini berjumlah 35, sebagian besar mengalami hambatan dalam menguasai keterampilan bermain drama. Hambatan tersebut timbul karena kurangnya motivasi dan belum adanya acuan memadai yang dapat mereka jadikan contoh memerankan drama dengan baik. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Cilacap Kabupaten Cilacap selama 3 bulan, yaitu mulai bulan Juli sampai dengan bulan September 2011. Sumber data penelitian ini adalah siswa kelas X.4 SMA Negeri 2 Cilacap Kabupaten Cilacap tahun pelajaran 2011/2012 berjumlah 35 anak dan tim peneliti. Jenis data yang dikumpulkan pada penelitian ini diolah menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif yang terdiri atas hasil belajar, situasi pembelajaran, keterkaitan antara rencana dan pelaksanaan tindakan kelas, dan jurnal - berupa catatan mengenai tahap-tahap pembelajaran dan hasil yang telah dicapai. Hasil belajar diperoleh dengan cara memberikan tes kepada siswa

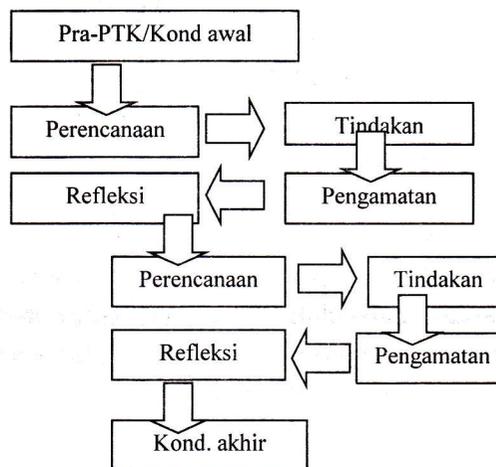
- a. Data stimulasi pembelajaran diperoleh melalui observasi selama pembelajaran berlangsung
- b. Keterkaitan antara rencana dan pelaksanaan tindakan kelas didapat dari rencana pembelajaran dan hasil observasi
- c. Jurnal dibuat oleh guru selama atau setelah pelaksanaan tindakan atau perubahan

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan sesuai dengan karakter penelitian tindakan kelas yang

berupa siklus. Pada setiap siklus pada penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam empat tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap tindakan dan pengamatan, serta tahap refleksi. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus seperti diagram di bawah ini.

Bagan Alur Penelitian Tindakan Kelas



Berikut ini dijelaskan kegiatan masing-masing tahap tiap siklus.

1. Siklus Pertama

Siklus pertama ini dilaksanakan melalui empat tahap, yaitu 1) perencanaan 2) pelaksanaan tindakan 3) observasi dan 4) refleksi.

1) Perencanaan

Kegiatan pada tahap ini adalah

1. Menyusun program pembelajaran keterampilan bermain drama menggunakan metode stimulasi berbantuan pemeran pengganti
2. Menyusun perangkat tes pemeranan drama untuk diagnosis awal
3. Menyusun perangkat observasi untuk merekam kondisi pembelajaran saat berlangsung tindakan
4. Menyediakan alat bantu pembe-

lajaran yang diperlukan untuk kegiatan bermain drama

5. Menyusun perangkat evaluasi untuk mengetahui tingkat penguasaan bermain drama siswa setelah mendapat tindakan

2) Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan pada tahap ini adalah melaksanakan rencana dan program yang telah disusun sebelumnya, yaitu pembelajaran bermain drama dengan metode stimulasi berbantuan pemeran pengganti melalui tahap :

1. Pembagian kelompok
2. Pemilihan dan penentuan lakon yang harus dimainkan tiap kelompok
3. Pembagian peran dalam tiap kelompok
4. Penafsiran karakter tiap tokoh dalam lakon
5. Pelatihan bersama tiap kelompok dengan stimulan
6. Pelatihan lengkap tiap kelompok dengan stimulan
7. Pementasan drama secara lengkap oleh tiap kelompok secara bergantian tanpa stimulan dari guru maupun kelompok lain.

3) Observasi

Pada tahap ini dilakukan observasi pencatatan hasil observasi terhadap kondisi yang terjadi pada saat berlangsungnya tindakan terutama meliputi aktivitas dan respon siswa. Observasi ini dilakukan oleh tim peneliti menggunakan perangkat yang telah disiapkan.

4) Analisis dan Refleksi

Rekaman data yang diperoleh

pada tahap observasi diolah dan dianalisis pada tahap ini. Hasil olah data dan analisis digunakan sebagai acuan refleksi yang kemudian menjadi dasar penyusunan rencana kegiatan/tindakan pada siklus berikutnya.

2. Siklus Kedua

Perencanaan pada siklus kedua ini disusun berdasarkan hasil observasi dan refleksi pertama. Hal ini dimaksudkan agar hasil pembelajaran pada siklus kedua mengalami peningkatan. Untuk itu hambatan-hambatan yang ditemukan pada siklus pertama diatasi pada siklus kedua, terutama pada pelaksanaan tindakan. Bersamaan dengan itu dilakukan observasi. Kemudian dilanjutkan tahap refleksi. Perencanaan pada siklus kedua hampir sama dengan siklus pertama. Bedanya pada tahap kedua tidak ada diagnosis awal karena data sudah diperoleh dari refleksi siklus pertama. Sedangkan kegiatan lainnya ditujukan untuk mengatasi hambatan yang ditemukan pada siklus pertama. Dengan demikian, perbaikan maupun penyempurnaan terlihat pada tahap-tahap siklus kedua ini.

Indikator Kinerja

Yang menjadi indikator keberhasilan PTK ini adalah jika 85% siswa menguasai kompetensi dasar yang berkaitan dengan aspek keterampilan bermain/memerankan drama. Kompetensi ini diukur dari aspek olah vocal/suara, olahraga atau penghayatan dan penjiwaan, dan ekspresi tubuh serta wajah (mimik dan pantomimik). Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan adalah 64. Standar tersebut diperoleh dari rata-rata nilai keseluruhan aspek diatas.

Hasil Penelitian

Siklus I

Pembelajaran pada siklus pertama ini dilaksanakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Penerapan metode stimulasi menjadi tindakan inti untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam memerankan drama. Stimulasi dilakukan oleh guru dan beberapa siswa yang pada pratindakan telah mencapai kompetensi bermain drama sesuai atau melebihi KKM yang ditentukan, yaitu 72.

Penilaian kompetensi bermain drama meliputi tiga aspek. Ketiga aspek tersebut adalah vocal, mimik atau ekspresi, dan gesture atau gerak tubuh yang mendukung pemeranan.

Berdasarkan penelitian, hasil pembelajaran pada siklus pertama, siswa yang memperoleh nilai KKM sebanyak 25 anak atau 71,42 % dari siswa yang ada di kelas X.4. dengan demikian perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Proses pembelajaran pada siklus pertama ini menunjukkan adanya peningkatan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sebagaimana besar siswa merasa senang dan tertarik ketika guru memberi contoh bermain peran di depan mereka. Para siswa mulai mengerti cara-cara untuk menghilangkan hambatan internal yang menyebabkan mereka tidak mampu bermain peran secara optimal. Secara responsif siswa menanggapi peran guru maupun teman sebagai mitra bermain peran sesuai dengan naskah yang harus ia mainkan. Ketika guru bermain dengan serius, siswa pun secara spontan terbawa alur permainan guru tersebut.

Pada siklus pertama ini, peningkatan terlihat pada penguasaan vokal siswa. Aspek mimik dan gesture (gerak tubuh) masih belum terlihat optimal. Sebagian besar siswa masih terlihat ragu atau tidak tahu apa yang dikehendaki naskah yang dibawakannya.

Siswa yang mampu mencapai KKM didukung oleh perolehan nilai dari aspek vocal. Dialog-dialog yang diperankan dengan intonasi dan aksentuasi yang baik belum didukung oleh ekspresi dan gerak tubuh yang mendukung dialog tersebut atau yang dituntut oleh naskah.

Setelah dilakukan refleksi diperoleh data bahwa penyebab kelemahan siswa dalam berekspresi dan beraksi diantaranya adalah adanya perasaan malu atau kurang bebas, kurang memahami petunjuk naskah, dan ketidakmampuan mewujudkan ekspresi dan aksi meski paham kehendak naskah.

Ditinjau dari prosesnya, pembelajaran pada siklus pertama ini baru sedikit siswa yang mampu membantu guru untuk menjadi stimulan bagi teman-teman yang belum bisa. Sehingga tidak semua siswa yang belum mampu memerankan drama dengan baik tidak dapat terlayani untuk berlatih memerankan drama dengan teman yang sudah menguasai kompetensi tersebut. Di sisi lain ada sebagian stimulan yang kurang sabar dalam memotivasi teman-temannya. Beberapa hambatan tersebut menyebabkan ketuntasan pada pembelajaran drama belum dapat dicapai semua siswa. Meski demikian, ada sebagian kecil siswa yang mampu mencapai melampaui KKM, bahkan ada yang mendapat nilai rata-rata 85 dari ketiga aspek penilaian memerankan drama.

Siklus II

Hambatan dan kelemahan yang ditemukan pada siklus pertama dikaji dan diperbaiki pada siklus kedua yang diawali dengan perencanaan dengan mempertimbangkan hasil refleksi pada siklus pertama.

Perbaikan yang dilakukan pada siklus kedua ternyata berpengaruh pada hasil belajar siswa. Ada 35 siswa telah menguasai/mencapai kompetensi bermain peran sesuai KKM yang telah ditentukan. Bahkan be-

berapa siswa memperoleh nilai yang cukup memuaskan untuk ukuran permainan drama. Perbaikan teknis yang dilakukan pada siklus kedua ini adalah dengan menambah siswa yang dipandang sudah terampil bermain drama untuk menjadi stimulan bagi siswa lain yang masih mengalami hambatan dalam pembelajaran bermain peran. Para stimulan tersebut bertugas bermain drama secara total agar memancing pembelajar untuk mengikuti kondisi permainan yang sesungguhnya. Dengan demikian, jumlah stimulan pada siklus kedua ini lebih banyak dari siklus kesatu. Ini membuat semua siswa dapat berlatih bermain peran atau memerankan drama dengan teman yang sudah menguasai kompetensi tersebut. Tidak ada siswa yang melakukan pelatihan dengan siswa yang sama-sama belum mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan.

Tindakan pada siklus kedua ini, mampu memberi pelatihan pada siswa secara komprehensif meliputi semua aspek keterampilan bermain drama yaitu vokal, ekspresi, dan gerak tubuh. Jika terdapat adegan dengan pemeran lebih dari dua dalam adegan tersebut hanya satu siswa yang berlatih sementara dua pemeran lainnya atau lebih dilakukan oleh siswa yang telah mencapai KKM.

Dengan langkah ini, situasi dramatik yang dikehendaki naskah dengan cepat terbangun dan siswa yang belum kompeten akan dengan cepat terbawa permainan temannya secara lebih baik dari sebelumnya. Para stimulan tersebut selain memberi umpan atau pancingan, juga membangkitkan motivasi dan kegairahan siswa berlatih pada situasi permainan yang lebih hidup dan dramatik. Teknis ini membawa hasil yang cukup signifikan. Peningkatan hasil belajar dari siklus pertama dengan siklus kedua terlihat pada tabel di bawah ini.

Tabel : Perbandingan hasil belajar memerankan drama siklus I dan II

No	No Absen	SIKLUS I	SIKLUS II
1	1	75	77
2	2	75	78
3	3	72	75
4	4	75	75
5	5	72	75
6	6	72	75
7	7	75	75
8	8	75	80
9	9	75	80
10	10	75	75
11	11	65	75
12	12	65	80
13	13	70	78
14	14	72	75
15	15	75	75
16	16	75	78
17	17	72	77
18	18	75	75
19	19	60	75
20	20	65	80
21	21	75	75
22	22	65	75
23	23	65	79
24	24	72	75
25	25	72	75
26	26	75	80
27	27	65	80
28	28	60	75
29	29	75	78
30	30	75	78
31	31	72	75
32	32	70	75
33	33	72	75
34	34	72	75
35	35	75	82

Pembahasan

Pembelajaran bermain peran yang dilakukan secara konvensional yaitu dengan teknik ceramah dan pemberian contoh belum mampu mengantarkan para siswa untuk

menguasai kompetensi tersebut. Hanya sekitar 25,71% siswa yang memperoleh nilai tuntas KKM, sedangkan 74,29% siswa belum mampu mencapai ketuntasan minimal yang telah ditentukan. Penyebab terjadinya keadaan ini adalah kurang ter-tariknya siswa terhadap metode dan materi pembelajaran tersebut. Faktor keberanian untuk tampil di depan umum juga menjadi penyebab kegagalan sebagian besar siswa.

Para siswa juga merasa berat mem-bawakan peran sesuai dengan naskah yang diterimanya. Karakter tokoh yang jauh dari kehidupan siswa menjadi penghambat siswa untuk menghayati watak tokoh yang harus diperankannya. Keadaan ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik.

Setelah dilakukan pengkajian terhadap hasil belajar pada kondisi awal terlihat munculnya permasalahan pada pembelajaran bermain peran. Ketakutan dan kekurang-tertarikan siswa terhadap materi ini diatasi dengan keterlibatan langsung guru dalam permainan drama siswa. Langkah ini ternyata mampu mengubah situasi pembelajaran.

Proses pembelajaran yang awalnya dingin, pasif, berubah menjadi bergairah dan partisipasi siswa meningkat. Para siswa merasa pembelajaran ini berlangsung dalam situasi yang betul-betul interaktif. Mereka merasa benar-benar berada dalam kondisi permainan teater tanpa terhambat hubungan antara guru dan murid.

Strategi ini ternyata cukup efektif untuk mengubah ketakutan siswa menjadi bersemangat dan berani. Hasil pembelaj-aran dengan teknik stimulasi pada siklus pertama cukup menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dari kondisi awal 25,71% siswa tuntas meningkat menjadi 71,42% siswa mencapai ketuntasan. Peningkatan ini terjadi pada aspek vocal, ekspresi dan gerak kinestik atau gesture.

Kelemahan yang terjadi pada siklus

pertama terutama terletak pada jumlah stimulan yang hanya satu. Ini menyebabkan tidak semua siswa terlayani untuk terpacu bermain drama dengan mitra main yang kompeten. Kelemahan ini diperbaiki dengan memperbanyak pemain stimulan agar dapat memacu semua siswa yang bermasalah dalam satu proses pembelajaran. Lang-kah yang diambil adalah dengan memilih siswa yang telah mencapai kompetensi bermain drama secara baik menjadi asisten guru dalam memacu/menstimulasi teman-temannya yang belum mampu bermain drama secara baik.

Dengan semakin banyaknya pemain pemicu, semua siswa yang bermasalah dapat merasakan permainan drama dengan pancingan-pancingan yang cukup efektif untuk mengugah potensi bermain dramanya secara optimal. Siswa yang bermasalah menjadi lebih bersemangat untuk bisa ber-main drama seperti teman-temannya yang telah pandai. Di samping itu, rasa takut dan minder dapat diminimalisasi karena yang dihadapi adalah teman sendiri.

Dengan semangat yang semakin terpacu tersebut, prestasi siswa dalam bermain drama menjadi meningkat baik yang telah tuntas maupun yang awalnya belum tuntas. Hasil pada kondisi awal 25,71%, meningkat pada siklus pertama menjadi 71,42%, dan siklus kedua menunjukkan peningkatan yang cukup menggembirakan menjadi 100%, siswa mencapai ketuntasan pada materi belajar bermain peran atau memer-ankan drama.

Penutup Simpulan

Mencermati hasil dan pembahasan, penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Metode stimulan berbantuan pemeran pengganti dapat diterapkan secara ber-

tahap dalam pembelajaran dengan melibatkan guru dan siswa yang memiliki kompetensi yang baik dalam bermain drama.

2. Metode stimulasi berbantuan pemeran pengganti dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam kompetensi bermain drama

Saran

1. Dalam pelaksanaan tugas pembelajaran, guru hendaknya mewujudkan semua standar kompetensi yang telah ditentukan/dirancang dan tidak menghilangkan/meninggalkan materi yang tidak dikuasainya.
2. Dalam melaksanakan tugas pembelajaran drama, guru harus menguasai metode yang tepat serta kompetensi yang baik.
3. Sekolah hendaknya menyediakan fasilitas dan kondisi yang dibutuhkan dalam pembelajaran bermain drama.
4. Metode stimulasi dalam pembelajaran bermain drama dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Achmad A. Kasim.1990. Pendidikan Seni Teater : Buku Guru Sekolah Menengah Atas. Jakarta : Depdikbud.*
- Arikunto, Suharsimi, 2008. Penelitian Tindakan Kelas Cet. Ke-7. Jakarta : PT Bumi Aksara.*
- Darmadi, 2006. Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas XI Bahasa SMA 3 Temanggung 2005/2006 Melalui Metode Taetrikal. (makalah disajikan pada seleksi guru berprestasi provinsi Jawa Tengah : Jateng tahun 2006).*

Doyin, Mukh.2009. Karya Tulis Ilmiah : Bentuk dan Teknik Penulisannya. Semarang: Bandung Institute.

Harymawan, RMA.1993. Dramatugi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Hasanudin,1996. Drama Karya dalam Dua Dimensi. Bandung:Angkasa.

Leksono,Widyo.2007. Pembelajaran Teater untuk Remaja. Semarang: Cipta Prima Nusantara.

Subiyantoro, 2007. Penelitian Tindakan Kelas. Semarang: Rumah Indonesia.

Tukan,Paulus. 2005. Mahir Berbahasa Indonesia 3. Jakarta : Yusdistira.

<http://aldonsamosir.wordpress.com/kurikulum/pembbelajaran-sastra/>

teaterapakah.blogspot.com/.../problematic-teater-remaja-sma.html.