

**EFEKTIVITAS METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*)
TERHADAP KETERAMPILAN MEMERANKAN TOKOH
DALAM PEMENTASAN DRAMA SISWA KELAS XI
SMA N 1 SAWAHLUNTO**

SKRIPSI

**diajukan untuk sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



**RIZA NUSAHAHAK
NIM 2010/57820**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA DAN DAERAH
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : Efektivitas Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI SMA N I Sawahlunto
Nama : Riza Nusahak
NIM : 2010/57820
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah/BAM
Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 24 April 2014

Disetujui oleh:

Pembimbing I,



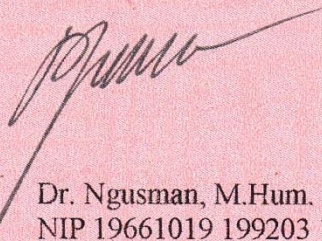
Drs. Andria Catri Tamsin, M.Pd.
NIP 19620907 198703 1 001

Pembimbing II,



M. Ismail Nst, S.S., M.A.
NIP 19801001 200312 1 001

Ketua Jurusan,



Dr. Ngusman, M.Hum.
NIP 19661019 199203 1 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Riza Nusahak

NIM : 2010/57820

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di depan Tim Penguji
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah/BAM
Jurusan Bahasa dan sastra Indonesia dan Daerah
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang
dengan judul

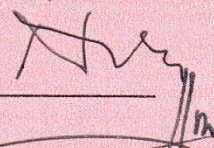
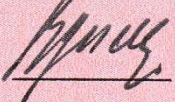
**Efektivitas Metode Bermain Peran (*Role Playing*)
terhadap Keterampilan Memerankan Tokoh
dalam Pementasan Drama
Siswa Kelas XI SMA N I Sawahlunto**

Padang, 24 April 2014

Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Ketua : Drs. Andria Catri Tamsin, M.Pd.
2. Sekretaris : M. Ismail Nst, S.S., M.A.
3. Anggota : Prof. Dr. Harris Effendi Thahar, M.Pd.
4. Anggota : Dr. Yasnur Asri, M.Pd.
5. Anggota : Drs. Bakhtaruddin Nst, M.Hum.

1. 
2. 
3. 
4. 
5. 

ABSTRAK

Riza Nusakah. 2014. “Efektivitas Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing terhadap Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI SMA N I Sawahlunto”. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Tujuan penelitian ini. *Pertama*, mendeskripsikan tingkat keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama siswa kelas XI SMA N I Sawahlunto sebelum menggunakan metode bermain peran (*role playing*). *Kedua*, mendeskripsikan tingkat keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama siswa kelas XI SMA N I Sawahlunto setelah menggunakan metode bermain peran (*role playing*). *Ketiga*, mendeskripsikan efektivitas penggunaan metode bermain peran (*role playing*) terhadap keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama siswa kelas XI SMA N I Sawahlunto.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Data penelitian ini adalah skor hasil tes keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama siswa kelas XI SMA N I Sawahlunto dalam bentuk *pretest dan posttest*.

Berdasarkan temuan penelitian, disimpulkan tiga hal berikut. *Pertama*, nilai rata-rata nilai 51,34 berdasarkan rata-rata nilai yang diperoleh (*M*), dapat disimpulkan bahwa keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama siswa kelas XI SMA N I Sawahlunto sebelum menggunakan metode bermain peran (*role playing*) secara keseluruhan untuk indikator tergolong hampir cukup, karena berada pada rentang nilai 46—55% pada skala 10. *Kedua*, rata-rata nilai dari keseluruhan hasil keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama siswa kelas XI SMA N I Sawahlunto setelah menggunakan metode bermain peran (*role playing*) secara keseluruhan adalah 82,06, dengan kualifikasi baik, karena berada pada rentan 76—85% pada skala 10. *Ketiga*, pada taraf signifikansi 0,05% dan $dk = n-1$ karena t_{hitung} besar dari t_{tabel} ($1,72514 > 1,68$). Hal ini berarti bahwa, penggunaan metode (*role playing*) efektif terhadap keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sawahlunto.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Allah Swt yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya. Dengan rahmat dan karunia-Nya tersebut, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Metode Bermain Peran terhadap Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI SMA N I Sawahlunto”. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) di Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Dalam penelitian skripsi ini, peneliti dibimbing dan diberi motivasi oleh berbagai pihak, sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Untuk itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada: (1) Drs. Andria Catri Tamsin, M.Pd., selaku Pembimbing I, (2) M. Ismail Nst., S.S., M.A, selaku pembimbing II. (3) Dr. Novia Juita, M.Hum., selaku Penasihat Akademis (PA), (4) Ketua dan sekretaris jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah, (5) Staf Pengajar Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah, (6) Kepala Sekolah dan staf pengajar SMA N I Sawahlunto, (7) Siswa-siswi kelas XI SMA N I Sawahlunto, yang telah membantu terlaksananya penelitian ini, dan (8) teman-teman yang selalu memberi motivasi dan dukungan dalam penelitian skripsi ini.

Semoga bantuan, bimbingan ibu, bapak, serta teman-teman menjadi amal kebaikan di sisi Allah Swt. Mudah-mudahan apa yang telah peneliti lakukan bermanfaat bagi pembaca.

Padang, Maret 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR BAGAN.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Perumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
G. Definisi operasional	9
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	10
1. Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama	10
2. Indikator	34
3. Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	35
4. Penerapan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) dalam Pembelajaran Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama	41
B. Penelitian yang relevan	43
C. Kerangka Konseptual	45
D. Hipotesis Penelitian.....	46
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	47
B. Populasi dan Sampel	48
C. Variabel dan Data.....	49
D. Prosedur Penelitian.....	50
E. Instrumentasi	51
F. Teknik Pengumpulan Data.....	52
G. Teknik Penganalisisan Data	52
 BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data.....	59
1. Keterampilan Memerankan Tokoh Siswa Kelas XI SMA N 1 Sawahlunto sebelum Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	59
2. Keterampilan Memerankan Tokoh Siswa Kelas XI SMA N 1 Sawahlunto setelah Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	61

B. Analisis Data	62
1. Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Siswa Kelas XI SMA N 1 Sawahlunto Sebelum dan Setelah Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Dilihat dari Setiap Indikator	63
2. Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Siswa Kelas XI SMA N 1 Sawahlunto Sebelum dan Setelah Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Dilihat Secara Keseluruhan	86
3. Efektivitas Penggunaan Metode Bermain Peras (<i>Role Playing</i>) terhadap Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI SMA N 1 Sawahlunto	92
C. Pembahasan.....	98
1. Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI SMA N 1 Sawahlunto Sebelum dan Setelah Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Dilihat dari Setiap Indikator	99
2. Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI SMA N 1 Sawahlunto Sebelum dan Setelah Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Dilihat Secara Keseluruhan	108
 BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	110
B. Saran.....	110
 KEPUSTAKAAN	112
LAMPIRAN	114

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Rancangan Penelitian	48
Tabel 2 Populasi Penelitian	48
Tabel 3 Sampel penelitian	49
Tabel 4 Rubrik Penilaian Keterampilan Tokoh dalam Pementasan Drama .	53
Tabel 5 Pedoman Perhitungan Persentase dengan Menggunakan Skala 10.	57
Tabel 6 Pengklasifikasian Nilai Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI SMA N I Sawahlunto sebelum Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Dilihat dari Indikator I (Pengucapan Dialog)	64
Tabel 7 Distribusi Frekuensi Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI SMA N I Sawahlunto sebelum Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Dilihat dari Indikator I (Pengucapan Dialog)	67
Tabel 8 Pengklasifikasian Nilai Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI SMA N I Sawahlunto setelah Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Dilihat dari Indikator I (Pengucapan Dialog)	68
Tabel 9 Distribusi Frekuensi Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI SMA N I Sawahlunto setelah Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Dilihat dari Indikator I (Pengucapan Dialog)	67
Tabel 10 Pengklasifikasian Nilai Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI SMA N I Sawahlunto sebelum Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Dilihat dari Indikator 9I (Ekspresi)	69
Tabel 11 Distribusi Frekuensi Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI SMA N I Sawahlunto sebelum Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Dilihat dari Indikator II (Ekspresi)	70
Tabel 12 Pengklasifikasian Nilai Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI SMA N I Sawahlunto setelah sebelum Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Dilihat dari Indikator II (Ekspresi)	72

Tabel 13	Distribusi Frekuensi Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI SMA N I Sawahlunto setelah Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Dilihat dari Indikator II (Ekspresi)	73
Tabel 14	Pengklasifikasian Nilai Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI SMA N I Sawahlunto sebelum Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Dilihat dari Indikator III (Gerak).....	75
Tabel 15	Distribusi Frekuensi Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI SMA N I Sawahlunto sebelum Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Dilihat dari Indikator III (Gerak).....	76
Tabel 16	Pengklasifikasian Nilai Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI SMA N I Sawahlunto setelah Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Dilihat dari Indikator III (Gerak)	78
Tabel 17	Distribusi Frekuensi Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI SMA N I Sawahlunto setelah Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Dilihat dari Indikator III (Gerak)	79
Tabel 18	Pengklasifikasian Nilai Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI SMA N I Sawahlunto sebelum Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Dilihat dari Indikator IV (Blokcing).....	81
Tabel 19	Distribusi Frekuensi Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI SMA N I Sawahlunto sebelum Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Dilihat dari Indikator IV (Blokcing).....	82
Tabel 20	Pengklasifikasian Nilai Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI SMA N I Sawahlunto setelah Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Dilihat dari Indikator IV (Blokcing).....	84
Tabel 21	Distribusi Frekuensi Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI SMA N I Sawahlunto setelah Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Dilihat dari Indikator IV (Blokcing).....	85

Tabel 22	Pengklasifikasian Nilai Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI SMA N I Sawahlunto sebelum Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Dilihat secara Keseluruhan.....	87
Tabel 23	Distribusi Frekuensi Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI SMA N I Sawahlunto sebelum Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Dilihat secara Keseluruhan.....	88
Tabel 24	Pengklasifikasian Nilai Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI SMA N I Sawahlunto setelah Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Keseluruhan.....	90
Tabel 25	Distribusi Frekuensi Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI SMA N I Sawahlunto setelah Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Dilihat secara Keseluruhan.....	91
Tabel 26	Klasifikasi Perbandingan Nilai Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI SMA N I Sawahlunto Sebelum dan Setelah Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	93
Tabel 27	Klasifikasi Perbandingan Nilai Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI SMA N I Sawahlunto Sebelum dan Setelah Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	94
Tabel 28	Perbedaan Nilai Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI SMA N I Sawahlunto Sebelum dan Sesudah Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>).....	95
Tabel 29	Uji Normalitas <i>Preetest</i> dan <i>Posttest</i>	96
Tabel 30	Uji Homogenitas <i>Preetest</i> dan <i>Posttest</i>	97

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1 Kerangka Konseptual	46

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Histogram Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI SMA N 1 Sawahlunto Sebelum Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Dilihat dari Indikator I (Pengucapan Dialog)	66
Gambar 2 Histogram Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI SMA N 1 Sawahlunto Setelah Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Dilihat dari Indikator II (Pengucapan Dialog)	86
Gambar 3 Histogram Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI SMA N 1 Sawahlunto Sebelum Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Dilihat dari Indikator II (Ekspresi)	71
Gambar 4 Histogram Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI SMA N 1 Sawahlunto Setelah Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Dilihat dari Indikator II (Ekspresi)	74
Gambar 5 Histogram Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI SMA N 1 Sawahlunto Sebelum Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Dilihat dari Indikator III (Gerak)	77
Gambar 6 Histogram Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI SMA N 1 Sawahlunto Setelah Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Dilihat dari Indikator III (Gerak)	80
Gambar 7 Histogram Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI SMA N 1 Sawahlunto Sebelum Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Dilihat dari Indikator IV (Blocking)	83
Gambar 8 Histogram Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI SMA N 1 Sawahlunto Setelah Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Dilihat dari Indikator IV (Blocking)	86

Gambar 9	Histogram Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI SMA N 1 Sawahlunto Sebelum Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Dilihat Secara Keseluruhan	89
Gambar 10	Histogram Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI SMA N 1 Sawahlunto Setelah Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Dilihat Secara Keseluruhan	92
Gambar 11	Perbandingan Klasifikasi Nilai Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI SMA N I Sawahlunto Sebelum dan Setelah Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	95

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Identitas Sampel Uji Coba Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI SMA N 1 Sawahlunto Sebelum dan Setelah Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>).....	114
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	115
Lampiran 3 Bahan Ajar Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama	129
Lampiran 4 Instrumen Validasi Dokumen RPP.....	143
Lampiran 5 Instrumen Penelitian Efektivitas Penggunaan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) terhadap Keterampilan Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI SMA N 1 Sawahlunto	145
Lampiran 6 Tabel Nilai <i>Preetest</i> Siswa Kelas XI SMA N 1 Sawahlunto....	153
Lampiran 7 Tabel Nilai <i>Posttest</i> Siswa Kelas XI SMA N 1 Sawahlunto	157
Lampiran 8 Uji Normalitas <i>Preetest</i> Siswa Kelas XI SMA N 1 Sawahlunto	161
Lampiran 9 Uji Normalitas <i>Posttest</i> Siswa Kelas XI SMA N 1 Sawahlunto	163
Lampiran 10 Daftar Luas di bawah Lengkungan Normal Standar dari 0 ke Z.....	165
Lampiran 11 Daftar Nilai untuk Uji <i>Lilliefors</i>	166
Lampiran 12 Uji Homogenitas Data Siswa Kelas XI SMA N 1 Sawahlunto	167
Lampiran 13 Nilai Presentil untuk Distribusi F	168
Lampiran 14 Uji Hipotesis <i>Preetest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa Kelas XI SMA N 1 Sawahlunto	170
Lampiran 15 Nilai Presentil untuk Distribusi t (Uji Hipotesis)	172

Lampiran 16	Gambar Pelaksanaan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa Kelas XI SMA N 1 Sawahlunto.....	173
Lampiran 17	Data Sampel Penelitian.....	178
Lampiran 18	Surat Izin Penelitian dari Fakultas.....	191
Lampiran 19	Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Sawahlunto	192
Lampiran 20	Surat Keterangan Penelitian dari SMA N 1 Sawahlunto.....	193

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses belajar di kelas merupakan serangkaian perbuatan antara guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Untuk menciptakan pembelajaran yang baik, di kelas guru hendaknya menggunakan strategi pembelajaran, media yang tepat, metode pembelajaran dan lain sebagainya. Adanya hal itu bertujuan untuk mengubah suasana kelas dan gaya mengajar yang bersifat monoton menjadi suasana belajar yang menyenangkan, serta lebih terarah.

Cara pencapaian pembelajaran akan berpengaruh besar terhadap keterampilan siswa dalam mendidik diri siswa itu sendiri. Guru yang sukses bukan sekedar penyaji, kharismatik, dan persuasif. Lebih jauh guru yang sukses adalah guru yang melibatkan para siswa dalam tugas-tugas yang sarat muatan kognitif dan sosial, serta mengajari siswa mengerjakan tugas-tugas tersebut secara produktif.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa tidak hanya dituntut untuk terampil berbahasa saja, tetapi juga dituntut untuk memahami sastra dan hasil karya sastra. Hasil dari karya sastra yang berupa cerpen, novel, roman, cerbung, puisi, dan drama. Pembelajaran ini bertujuan agar siswa memiliki pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan mengapresiasi hasil karya sastra tersebut. Selain itu, siswa juga dapat menjadikan hasil dari pembelajaran yang telah diperoleh sebagai perbandingan, panutan, dan pengoreksian dalam kehidupan sehari-hari.

Seperti pada pembelajaran drama, dari hasil bacaan siswa terhadap naskah drama, siswa dapat mengambil nilai-nilai positif pada naskah tersebut sebagai contoh dan motivasi dalam kehidupan sehari-hari. Di dalam drama yang termasuk karya sastra adalah naskah drama tersebut, sedangkan untuk pertunjukannya termasuk ke dalam seni pertunjukan. Dalam hal ini, drama dapat dikatakan memiliki dua dimensi, yaitu dimensi sastra dan dimensi pertunjukan. Orang-orang yang menganggap drama sebagai bagian dari seni pertunjukan saja, hendaknya membuang pemikiran tersebut, karena pada hakikatnya drama juga memiliki sisi lain, yaitu sastra.

Pembelajaran drama yang dilakukan di sekolah tidak terlepas dari pembuatan naskah drama, mengomentari sebuah pertunjukan drama, dan memerankan tokoh dalam pementasan drama. Ketiga hal ini dalam Proses Belajar Mengajar (PBM) seringkali disatukan, namun tidak jarang pula guru yang memisahkan ketiga hal tersebut dalam pembelajaran di kelas. Fokus permasalahan drama yang akan dibahas pada penelitian ini adalah memerankan tokoh dalam pementasan drama. Standar Kompetensi (SK) 14; Mengungkapkan wacana sastra dalam bentuk pementasan drama. Kompetensi Dasar (KD) 14. 1; Mengekspresikan dialog para tokoh dalam pementasan drama. Kompetensi Dasar (KD) 14. 2: Menggunakan gerak gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama. Pada keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama peneliti mengambil dua buah Kompetensi Dasar (KD) yang berkaitan dengan keterampilan memerankan tokoh.

Pada penelitian ini peneliti mengadakan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia yang bernama Rozeta, S.Pd. dan Dra. Elmayunita, serta guru kesenian yang bernama Ismet Wandu, S.Pd yang nantinya akan menjadi validator kedua. Ketiga orang guru ini merupakan guru yang mengajar pada kelas XI SMA N 1 Sawahlunto. Wawancara ini dilakukan pada hari Sabtu, tanggal 6 April 2013. Wawancara yang dilakukan dengan ketiga guru tersebut, dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai masalah-masalah yang dihadapi dalam Proses Belajar Mengajar (PBM).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut peneliti mendapatkan informasi mengenai pembelajaran drama yang dilakukan di SMA N 1 Sawahlunto. dalam pembelajaran drama ini biasanya guru menggabungkan tiga kompetensi dasar sekaligus, yaitu kompetensi dasar mengenai keterampilan menulis naskah drama, keterampilan mengomentari penampilan drama, dan keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama. Di dalam kompetensi memerankan tokoh ini terdapat beberapa aspek yang biasanya menjadi perhatian dalam pembelajaran memerankan tokoh dalam pementasan drama, yaitu pengucapan dialog terdengar jelas oleh lawan bicara dan penonton, intonasi, pengatur jeda dengan tepat, intensitas kelancaran berbicara, kemunculan pertama mantap, dan memberikan kesan yang baik, ekspresi wajah, pemanfaatan ruangan untuk memposisikan tubuh, *gesture*, dan tata panggung. Pada saat penampilan drama yang dilakukan dalam Proses Pembelajaran Mengajar (PBM) tidak menjadi prioritas utama.

Kendala yang ditemukan oleh guru dalam pembelajaran keterampilan memerankan tokoh ini adalah siswa sukar mengeluarkan ekspresi yang sesuai

dengan apa yang dituntut dalam pementasan drama. Siswa sukar mengeluarkan vokal yang jelas, dan siswa sukar mengeluarkan gerak-gerik yang sesuai dengan tuntutan laku yang terdapat dalam teks drama tersebut. Ada kalanya siswa memiliki ekspresi yang bagus, namun terkendala pada gerak tubuh atau bahasa tubuh. Meski telah dilakukan pembagian kelompok dan siswa diminta untuk saling bekerja sama, siswa dirasa belum dapat mencapai tujuan pembelajaran. Terbukti nilai siswa masih berada di bawah KKM yang telah ditetapkan, yakni 77.

Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan dua orang siswa yang duduk di kelas XI SMA N 1 Sawahlunto. Siswa itu adalah Rani Fitria dan Ismet Febrianto. Wawancara ini dilakukan pada tanggal 6 April 2013. Berdasarkan wawancara dengan kedua siswa kendala yang dialami dalam pembelajaran memerankan tokoh ini adalah tidak adanya waktu yang cukup untuk berlatih. Hal ini disebabkan jam belajar siswa di sekolah yang padat, sehingga waktu yang terluang dipergunakan siswa untuk mengerjakan pekerjaan rumah (PR). Selain itu, dalam mengajarkan keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama ini guru belum memilih metode yang menarik minat belajar siswa. Guru masih menggunakan metode konvensional dalam mengajarkan keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama.

Dengan demikian peneliti menarik sebuah kesimpulan, bahwa tidak adanya ketersediaan waktu yang cukup bagi siswa untuk berlatih mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran ini. Ditambah lagi guru masih menggunakan metode konvensional. Ditegaskan kembali pengajaran drama memiliki tujuan yang akan dicapai, baik itu secara berkelompok maupun secara

individu. Pendalaman dan pemahaman tujuan tersebut turut menentukan baik tidaknya pengajaran drama di sekolah. Namun, pada kenyataannya pengajaran sastra khususnya drama yang difokuskan pada memerankan tokoh dalam sebuah pementasan drama tidaklah seindah dan semudah yang dibayangkan.

Banyak metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran ini. Namun seorang guru harus mengetahui metode yang tepat digunakan dalam Proses Belajar Mengajar (PBM). Meskipun banyak metode yang dapat digunakan dan tersedianya media yang memadai dalam sebuah pembelajaran, tetap saja yang memegang penuh Proses Belajar Mengajar (PBM) adalah guru. Metode merupakan cara teratur yang digunakan dalam melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki atau cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Oleh karena itu, di dalam proses pengajaran dibutuhkan metode tertentu untuk merangsang siswa guna keberhasilan pencapaian tujuan dari pengajaran.

Metode yang ingin peneliti terapkan dalam pembelajaran drama yang terfokus pada keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama ialah metode bermain peran (*role palying*), guna tercapainya hasil belajar yang lebih efektif. Pengajaran sastra, khususnya pengajaran drama di sekolah itu belum mengalami perkembangan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang menjadi penghambat, salah satunya adalah faktor metode pengajaran yang hendak digunakan. Problematika pengajaran tergolong dalam dua faktor yakni, faktor intern dan ekstern, namun metode pengajaran drama tergolong pada faktor ekstern.

Alasan lain peneliti memilih metode ini, karena metode ini menampilkan secara langsung hal yang dipelajari dengan menggunakan model. Dalam pembelajaran memerankan tokoh ini, nantinya siswa dapat melihat secara langsung dasar-dasar pementasan dari penampilan para aktor yang ditunjuk untuk memerankan sebuah drama. Salah satu contohnya adalah pada aspek *gesture* atau gerak tubuh. Para siswa dapat melihat secara langsung bagaimana bentuk gerak tubuh. Contoh lainnya adalah pada *blocking* siswa dapat melihat ragam *blocking* dari pementasan singkat tersebut. tidak hanya itu pada metode ini siswa juga dituntut lebih aktif. Karena itu peneliti berpikir ini adalah metode yang tepat untuk pembelajaran keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama. Metode yang membuat seluruh siswa dapat aktif dalam belajar.

Berdasarkan uraian di atas, alasan peneliti untuk melakukan penelitian ini adalah tidak adanya variasi dalam pembelajaran drama terutama pada pembelajaran memerankan tokoh dalam pementasan drama dan peneliti merasa belum efektifnya metode yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran memerankan tokoh dalam pementasan drama. Tidak hanya itu, adanya kendala-kendala yang ditemukan di sekolah juga menjadi alasan peneliti untuk melakukan penelitian mengenai keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas identifikasi masalah pada penelitian ini adalah. *Pertama*, metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat *teacher center*. *Kedua*, siswa cenderung pasif dan kurang berpartisipasi dalam pembelajaran. *Ketiga*, minat dan motivasi belajar siswa masih rendah.

Keempat, belum tersedianya waktu yang cukup bagi siswa untuk berlatih dalam pembelajaran memerankan tokoh dalam pementasan drama. *Kelima*, siswa belum dapat menguasai beberapa penguasaan dasar yang harus dikuasi oleh siswa dalam memerankan tokoh dalam pementasan drama. *Keenam*, guru masih menggunakan metode *conventional* dalam mengajarkan keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama.

C. Pembatasan Masalah

Agar masalah penelitian ini lebih terarah masalah ini dibatasi pada sebuah masalah. Masalah itu adalah efektivitas metode bermain peran (*role playing*) terhadap keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama siswa kelas XI SMA N 1 Sawahlunto.

D. Perumusan Masalah

Perumusan masalah pada penelitian adalah sebagai berikut. *Pertama*, berapakah tingkat keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama siswa kelas XI SMA N 1 Sawahlunto sebelum menggunakan metode bermain peran (*role playing*). *Kedua*, berapakah tingkat keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama siswa kelas XI SMA N 1 Sawahlunto setelah menggunakan metode bermain peran (*role playing*). *Ketiga*, apakah metode bermain peran (*role playing*) efektif digunakan terhadap keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama siswa kelas XI SMA N 1 Sawahlunto.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini ada tiga adalah sebagai berikut. *Pertama*, mendeskripsikan tingkat keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama siswa kelas XI SMA N 1 Sawahlunto sebelum menggunakan metode bermain peran (*role playing*). *Kedua*, mendeskripsikan tingkat keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama siswa kelas XI SMA N 1 Sawahlunto setelah menggunakan metode bermain peran (*role playing*). *Ketiga*, mendeskripsikan tingkat efektivitas metode bermain peran (*role playing*) terhadap keterampilan memerankan tokoh siswa kelas XI SMA N 1 Sawahlunto.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat teoritis pada penelitian ini yaitu penelitian ini diharapkan menambah khasanah dan meningkatkan pemahaman dalam mengkaji metode-metode pengajaran sastra yang terdapat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pengajaran drama, baik itu bagi peneliti atau pun pembaca. Manfaat praktis, yaitu penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru dan siswa. Bagi guru penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dapat meningkatkan kreatifitas dalam pembelajaran terutama guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama. Bagi siswa penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah dan pengalaman siswa pada keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. *Pertama*, efektivitas adalah keadaan yang ditimbulkan setelah adanya penggunaan metode (*role playing*) terhadap pembelajaran keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama siswa kelas XI SMA N I Sawahlunto. *Kedua*, metode bermain peran (*role playing*) adalah salah satu metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara bermain peran terhadap materi memerankan tokoh dalam pementasan drama siswa kelas XI SMA N I Sawahlunto untuk menguatkan pemahaman siswa tentang sebuah materi. *Ketiga*, memerankan tokoh adalah menirukan atau memainkan sebuah perawakan atau sosok dalam pementasan drama yang ditampilkan dalam pembelajaran memerankan tokoh dalam pementasan drama siswa kelas XI SMA N I Sawahlunto. *Keempat*, drama adalah tiruan laku atau *action* yang dilakukan oleh siswa kelas XI SMA N I Sawahlunto.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

Dalam landasan teori dalam penelitian ini ada tiga hal yang akan dibahas. *Pertama*, memerankan tokoh dalam pementasan drama. *Kedua*, indikator. *Ketiga*, metode bermain peran (*role playing*). *keempat*, penerapan metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran memerankan tokoh dalam pementasan drama.

1. Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama

Ada beberapa hal yang dibahas dalam memerankan tokoh dalam pementasan drama ini. *Pertama*, pengertian drama. *Kedua*, unsur-unsur pembangun drama. *Ketiga*, jenis-jenis drama, *keempat*, penerapan teori drama. *Kelima*, dasar-dasar pementasan drama.

a. Pengertian Drama

Drama dapat diwujudkan dengan berbagai media seperti panggung, film, dan televisi.” Drama juga terkadang dikombinasikan dengan musik dan tarian sebagai sebuah opera. Di Indonesia, pertunjukan sejenis drama mempunyai istilah yang bermacam macam seperti wayang orang, ketoprak, ludruk, lenong, dan randai. Drama adalah satu bentuk karya sastra yang memiliki bagian untuk diperankan oleh aktor. Kosakata ini berasal dari bahasa Yunani yang berarti aksi atau perbuatan.

Priyatni (2010:182) “Istilah drama berasal dari kata *drame* (Prancis) yang digunakan untuk menjelaskan lakon-lakon tentang kehidupan kelas menengah.” Menyimpulkan dari pendapat Soemanto (dalam Priyatni, 2010:182) drama adalah

salah satu bentuk seni yang bercerita melalui percakapan dan *action* tokoh-tokohnya. Percakapan atau dialog itu sendiri dapat diartikan sebagai *action*. Sebuah drama pada hakikatnya hanya terdiri dari dialong. Mungkin dalam drama ada petunjuk pementasan, namun petunjuk pementasan ini sebenarnya hanya dijadikan pedoman oleh sutradara dan para pemain. Oleh karena itu, dialog para tokoh dalam drama disebut sebagai teks drama (*haupttext*) dan petunjuk lakunya disebut teks sampingan (*nebentext*).

“Kata drama berasal dari bahasa Yunani, tegasnya dari kata kerja *drame* yang berarti berbuat, *to act* atau *to do*” (Moris dalam Tarigan, 2011:69). Demikian juga dari sudut etimologinya, drama mengutamakan perbuatan, gerak, yang merupakan inti hakikat setiap karangan yang bersifat drama. Malton (dalam Tarigan, 2011:70) “drama adalah hidup yang ditampilkan dalam gerak.”

Untuk keraguan mengenai istilah sandiwara dan teater yang biasanya dianggap memiliki pengertian yang sama dengan drama, pendapat ini adalah pendapat yang keliru. Istilah sandiwara lebih dikenal pada awal perkembangan drama pada masa penjajahan Jepang. Untuk masa selanjutnya istilah drama dan teater lebih sering digunakan oleh banyak pihak. Istilah drama lebih menfokuskan pada drama sebagai genre sastra (permasalahan naskah, teks, dan unsur cerita), sedangkan istilah teater untuk menunjukan persoalan pementasan (seni pertunjukan dan seni peran). Jadi, dapat disimpulkan bahwa drama merupakan suatu genre sastra yang ditulis dalam bentuk dialog dengan tujuan untuk dipentaskan sebagai suatu seni pertunjukan.

Menyimpulkan dari pendapat Dewujati (2010:1-31) menyatakan bahwa sebagai sebuah karya, drama mempunyai karakteristik khusus, yaitu berdemonstrasi sastra pada satu sisi dan berdimensi seni pertunjukan pada sisi yang lain. Pada dasarnya, genre puisi, prosa, dan drama mempunyai kedudukan yang sama penting dalam jagat kesusasteraan. Drama sendiri mempunyai dua dimensi, yakni dimensi sastra dan dimensi pertunjukan. Masing-masing dimensi dalam drama tersebut dapat dibicarakan secara terpisah untuk kepentingan analisis.

Drama mempunyai tiga unsur penting, yaitu unsur teks drama, unsur pementasan, dan unsur penonton. Masuknya penonton sebagai unsur drama karena penonton drama merupakan orang-orang yang akan mengapresiasi drama itu.

b. Unsur-unsur Pembangun Drama

Unsur drama terdiri dari dua bagian yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik. Menyimpulkan dari pendapat Prayatni (2010:185--195) dan Tarigan (2011:75—78) yang membahas unsur-unsur intrinsik. Untuk unsur ekstrinsik dalam drama peneliti menyimpulkan dari pendapat Prayatni (2010:195) dan pendapat Hasanuddin (2009:84—87), serta Tarigan (2011:77--79) kedua unsur tersebut akan dibahas sebagai berikut.

1) Unsur-unsur Instrinsik Drama

a) Judul

Judul adalah unsur esensial drama. Judul bukan sekedar pelengkap drama, karena dari judul inilah secara eksplisit akan mengentahui drama itu berbicara

tentang apa. Judul drama yang baik adalah judul yang dapat menggambarkan keseluruhan isi drama. Ini berarti bahwa judul dan isi memiliki kesatuan makna.

b) Dialog

Pada prinsipnya sebuah drama itu merupakan rangkaian dialog. Dialog mengambil hampir seluruh waktu pertunjukan. Dialog dalam drama harus memenuhi dua hal, yaitu (1) harus dapat mempertinggi nilai gerak; seorang dramawan harus membuat dialognya menarik dan membuatnya baik dan wajar. (2) harus baik dan bernilai tinggi. Maksudnya harus terarah dan teratur dari pada percakapan sehari-hari. Tidak boleh ada kata-kata yang tidak perlu harus berbicara jelas, terang, dan menuju sasaran (to the point).

Dalam setiap lakon, dialog itu haruslah memenuhi dua hal, yaitu dialog haruslah dapat mempertinggi nilai gerak dan dialog haruslah baik dan bernilai tinggi. Dialog haruslah dapat mempertinggi nilai gerak maksudnya dialog itu hendak dipergunakan untuk mencerminkan apa-apa yang telah terjadi selama permainan, selama pementasan, dan juga harus mencerminkan pikiran serta perasaan para tokoh yang turut berperan dalam lakon. yang dimaksud dengan baik dan bernilai tinggi di sini ialah bahwa dialog itu haruslah lebih terarah dan teratur dari percakapan sehari-hari

Dialog dalam drama memiliki arti yang sangat besar dalam sebuah pementasan drama. Beberapa fungsi drama sebagai berikut. (1) Merupakan wadah penyampaian informasi kepada penonton. (2) Menjelaskan fakta atau ide-ide. (3) Menjelaskan watak dan perasaan pemain. (4) Memberikan tuntunan alur kepada penonton. (5) Menggambarkan tema dan gagasan pengarang. (6) Mengatur

suasana dan tempo permainan. Selain itu, ada beberapa cara penulisan dialog dalam naskah drama. Beberapa cara penulisan dialog yang lazim digunakan, yaitu (1) diawali dengan menuliskan nama tokoh, (2) diikuti titik dua, (3) ujaran tokoh merupakan kalimat utuh, (4) tidak ada tanda petik dalam ujaran, (5) jika ada perhentian sejenak, ditandai dengan tanda hubung.

c) Alur

Alur adalah rentetan peristiwa yang terjadi dari awal hingga akhir yang memiliki hubungan sebab akibat. Alur dalam drama dikenal dengan istilah eksposisi, komplikasi, dan resolusi. Eksposisi suatu lakon mendasari dan mengatur gerak atau *action* dalam masalah-masalah waktu serta tempat. Komplikasi bertugas mengembangkan konflik. Resolusi atau *denouement* harus berlangsung secara logis dan mempunyai hubungan yang wajar dengan apa-apa yang mendahuluinya yang terdapat dalam komplikasi. Butir yang memisahkan komplikasi dari resolusi itu disebut klimaks atau *turning point*.

Secara garis besar drama memiliki alur yaitu sebagai berikut. (1) klasifikasi atau introduksi. Bagian ini memberikan kesempatan kepada penonton untuk mengetahui tokoh-tokoh utama serta peran yang dibawakan pemain, serta memberi pengenalan terhadap problem atau konflik. (2) konflik. Pelaku cerita mulai terlibat dalam suatu problem pokok. Di sini mulai terjadi insiden. (3) komplikasi. Terjadilah persoalan baru dalam cerita yang disebut juga dengan *rising action*. (4) Penyelesaian (*denouement*). Setiap segi pertentangan diadakan penyelesaian dan dicarikan jalan ke luar.

d) Tokoh

Dalam drama dijumpai tokoh sentral, tokoh bawahan dan tokoh latar. Beberapa jenis tokoh lain yang juga biasa dipergunakan dalam teater di antaranya: (1) *the foil* adalah tokoh yang kontras dengan tokoh lainya, tokoh yang membantu menjelaskan tokoh lainya, (2) *the type character* adalah tokoh yang dapat berperan dengan cepat dan tangkas, (3) *the static character* adalah tokoh statis yang tetap saja keadaanya baik pada awal maupun pada akhir suatu lakon, (4) *the character who develop in the course of the play* adalah tokoh yang mengalami perkembangan selama pertunjukan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tokoh adalah orang-orang yang berperan dalam sebuah pementasan dengan kata lain aktor. Tokoh ini dapat dirangkum menjadi tiga jenis, yaitu tokoh sentral, bawahan, dan latar.

e) Babak dan Adegan

Walaupun tidak semua, kebanyakan naskah drama dibagi ke dalam beberapa babak. Pembagian ke dalam babak-babak itu dilakukan dengan saksama oleh pengarang atas pertimbangan yang matang, yakni didorong oleh kebutuhan nyata. Satu babak dalam naskah drama adalah bagian dari naskah drama itu yang merangkum semua peristiwa yang terjadi di satu tempat dan pada waktu tertentu.

f) Pertunjukan Lakuan

Petunjuk lakuan adalah bagian yang memberikan penjelasan kepada pembaca atau kru pementasan mengenai keadaan, suasana, peristiwa, dan sifat

tokoh. Yang ada dalam kurung dan tercetak miring, dan ditulis dengan huruf kapital adalah petunjuk lakuan.

Bagian lain dari naskah, yaitu prolog dan epilog. Prolog adalah bagian naskah yang ditulis pengarang pada bagian awal, yang merupakan pengantar naskah yang dapat berisi satu atau beberapa pendapat atau keterangan pengarang tentang cerita yang akan disampaikan. Epilog sendiri berisikan kesimpulan pengarang mengenai cerita. Jadi ada di belakang. Baik prolog maupun epilog dalam naskah drama sekarang sudah jarang sekali disertakan oleh pengarang.

2) Unsur Ekstrinsik Drama

Unsur ekstrinsik drama adalah unsur-unsur di luar teks drama, namun mempengaruhi penciptaan naskah drama. Unsur ekstrinsik drama tidak jauh berbeda dengan unsur yang terdapat pada cerpen dan novel. Seseorang tidak mungkin melihat sebuah realitas tanpa interpretasi pribadi yang mungkin berhubungan dengan imajinasi. Sebaliknya tidak mungkin berimajinasi tanpa pengetahuan suatu realitas. Karena itu imajinasi selalu terikat dengan realitas, sedangkan realitas tidak mungkin lepas dari imajinasi. Memang ada pendapat tentang hal ini di antara Plato dan Aristoteles, namun ada kesepakatan bahwa terdapat hubungan antara karya sastra dengan dunia kenyataan atau dunia realitas objektif.

Unsur-unsur ekstrinsik yang mempengaruhi karya sastra adalah faktor-faktor ekonomi, sosial, budaya, politik, atau dengan bahasa yang lebih praktis dan lebih lancar disebut oleh orang Indonesia sebagai ipoleksosbudhankam. Selain itu yang menjadi unsur ekstrinsik adalah pengarang sedangkan aspek penunjangnya adalah realitas objektif.

Sebuah karya sastra diciptakan dengan menggabungkan kedua hal tersebut. Dengan demikian semakin banyak pengetahuan seorang pengarang mengenai dunia nyata atau realitas objektif dan imajinasi yang tinggi sebuah karya sastra itu akan menjadi lebih bagus. Ini berarti imajinasi dan realitas objektif merupakan unsur ekstrinsik sebuah karya sastra yang juga merupakan unsur ekstrinsik sebuah drama.

Sejalan dengan itu sebuah karya sastra diciptakan oleh sebuah pengarang. Dan pengaranglah yang memegang kuasa dalam pembuatan karya sastra ini. Karena itu, pengaranglah yang menjadi unsur atau aspek utama dalam unsur ekstrinsik ini. Sedangkan realitas objektif adalah aspek penunjang.

Untuk unsur drama ini sendiri ada ahli yang berpendapat bahwa ada satu unsur lain yang membangun drama, yaitu unsur aneka sastra dan kesusastraan. Aneka sastra dan kesastraan ini merupakan unsur yang dikemukakan oleh Tarigan. Unsur aneka sastra ini terdiri dari perulangan kontras dan paralel, gaya dan atmosfer, simbolisme, dan empati dan jarak estetik, yaitu (1) Perulangan: kontras dan paralel Suatu naskah lakon atau cerita, memiliki jenis-jenis perulangan atau repetisi. Pengarang mempergunakan perulangan itu sebagai suatu leitmotif, *leading motive*, atau motif pembimbing. Pembaca harus menyadari apakah perulangan itu merupakan salah satu rangkaian dari situasi yang paralel atau yang kontras, serta apa fungsi yang dikandungnya. (2) Gaya dan atmosfer Kedua unsur ini dapat dibatasi dengan pengekspresian tema yang disajikan oleh penulis. Macbeth menjelaskan atmosfer atau suasana yang sebenarnya dari lakon itu dan menyarankan penggunaan kosa kata tepat yang serba serasi. (3) Simbolisme, kata

simbolisme berasal dari bahasa Yunani yang bermakna *to throw together* atau membuang sekaligus menyaranakan kualitas yang terkandung di dalamnya, yaitu pembuangan sekaligus dua dunia atau dua alam. Dengan mempergunakan benda-benda yang kongkret seperti angin ribut, bunga-bunga, gelap dan teranga seorang penulis kadang-kadang menjelmakan ide-ide yang abstrak. Dan (4) Empati dan Jarak Estetik Seorang penyelidik dikatakan mempunyai empati terhadap satu lakon jika dia mengalami secara emosional apa-apa yang diselidikinya itu. sebaliknya, penyelidik dikatakan memiliki jarak estetik jika emosi-emosinya timbul sedemikian ruap sehingga sadar akan hal itu. tipe, sifat, rasa, atau majas suatu lakon akan menentukan berapa banyak dan betapa tinggi jarak essmpati dan jarak estetik yang hendak dicari itu.

c. Jenis-jenis Drama

Menurut genrenya drama terbagi atas empat, yaitu tragedi, komedi, melodrama, dan farce (Tarigan 2011:84--89). Sejalan dengan pendapat ini Santosa (2008:84—89) juga mengemukakan jenis sastra menurut genrenya. Kedua pendapat ahli ini akan disimpulkan dalam paparan di bawah ini.

1) Tragedi

Tragedi berasal dari kata *tragoidia* (bahasa Yunani), *tragedy* (bahasa Inggris), *tragedie* (bahasa Prancis), yaitu penghubung kata *tragos* yang berarti kambing dan kata *aeiden* yang berarti nyanyian. Jadi tragedi adalah nyanyian yang dinyanyikan untuk mengiringi kambing sebelum dibaringkan di atas altar untuk dikorbankan

Suatu karya tragedi harus memiliki atau memenuhi beberapa syarat, antara lain sebagai berikut. (1) Suatu lakon tragis haruslah berhubungngan erat atau menggharap suatu subjek yang serius. (b) Sang pahlawan atau pelaku utama dalam tragedi harus merupakan orang penting yang *herois*. (c) Tidak ada keyakinan kuat yang akan ditempatkan pada perubahan atau keinsiden; segala insiden yang terdapat dalam tragedi haruslah wajar. Apakah yang seharusnya terjadi haruslah terjadi. (d) Rasa batin, sedih, atau takut merupakan emosi-emosi utama pada karya tragedi; kasihan karena penderitaan yang sama akan menimpa penonton pula. Akan tetapi, dari penderitaan itu munculah perbaikan dan penjernihan emosi-emosi ini pada para penontonya.

Lakon tragedi menurut Aristoteles adalah lakon yang meniru sebuah aksi yang sempurna dari seornag tokoh besar dengan menggunakan bahasa yang menyenangkan agar para penonton merasa belas kasihan dan ngeri, sehingga penonton mengalami pencucian jiwa atau mencapai *katarsis*. Jadi lakon tragedi sebenarnya bukan lakon yang bercerita duka cita dan kesedihan, tetapi lakon yang bertujuan untuk mengguncang jiwa penonton hingga lemas tergetar, merasa ngeri, tetapi sekaligus merasa belas kasihan.

Ada enam elemen yang ada dalam lakon tragedi sebagai berikut. (1) Plot adalah susunan kejadian atau insiden. (2) Watak atau karakter adalah ciri khas tokoh yang terlibat dalam kejadian atau insiden. (3) Pikiran-pikiran merupakan kemampuan untuk mengekspresikan apa yang perlu dan cocok untuk situasi. Dalam laokn harus ada pembicaraan-pembicaraan yang mengandung pemikiran yang masuk akal dan unversal. (4) Diksi adalah gaya atau cara dalam menyusun

atau menampilkan kata-kata sebagai upaya untuk mengekspresikan maksud penulis lakon. dalam lakon tragedi kata-kata disusun dan diucapkan dengan cara puitsis. (5) Musik: musik dalam lakon tragedi berfungsi sebagai untuk memberikan rasa kesenangan dan mengarahkan emosi-emosi penonton. (6) Spektake (mise and scene)elemen) ini merupakan elemen non personal tetapi lebih pada elemen pendukung pementasandari lakon tragedi.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tragedi pada zaman dahulu adalah sebutan untuk sebuah upacara persembahan kepada dewa-dewa. Tujuan dari tragedi ini adalah untuk mengguncang jiwa manusi. Sehingga para aktor harus berusaha sedemikian rupa dengan *acting* yang total dan biasanya menirukan tokoh-tokoh terkencal.

2) Komed

Komed berasal dari kata *comoedia* (bahasa Latin), *commedia* (bahasa Italia) berarti lakon yang berakhir dengan kebahagiaan, lakon komedi seperti halnya lakon tragedi merupakan bagian dari upacara penghormatan terhadap dewa Pallus. Upacara penghormatan ini dilakukan dengan cara melakukan arak-arakan dan memakai kostum setengah manusia dan setengah kambing dan melontarkan kata-kata yang kotor untuk memancing tertawa. Menurut Aristoteles lakon komedi merupakan tiruan dari tingkah laku manusia biasa atau rakyat jelata. Tingkah laku yang lebih menunjukkan keburukan manusia ketika menjalankan kehidupan sehingga mampu menumbuhkan tertawa dan cemoohan sampai terjadi penyucian jiwa.

Ada sebuah anggapan yang beredar di kalangan masyarakat bahwa segala karya komedi itu mengandung subjek-subjek yang ringan dan cermelang. Benar atau tidaknya anggapan ini dapat dilihat dari ciri-ciri drama komedi berikut ini. (a) Komedi mungkin memerankan suatu subjek yang serius dan mungkin pula suatu subjek yang ringan, tetapi selamanya memperlakukan subjeknya itu dalam tendensi yang ringan atau cerah. (b) Komedi memerankan kejadian-kejadian yang mungkin dan seakan-akan terjadi (*posible* dan *propable*). (c) Segala sesuatu yang terjadi muncul dari tokoh dan bukan dari situasi. (d) Kelucuan yang dihasilkannya merupakan sejenis *humor* yang serius, kelucuan yang tidak dibuat-buat.

Beberapa tipe-tipe lakon komedi berdasarkan alirannya. (1) *Black comedy* (komedi gelap) adalah lakon komedi yang menunjukkan pada hal-hal yang meresahkan. Beberapa aliran ini hampir mirip dengan film horor. (2) *Character comedy* (komedi karakter) adalah lakon komedi yang mengambil humor dari sebuah pribadi yang diciptakan atau dibuat oleh pemeran. Beberapa tokoh komedi ini berasal dari hal-hal yang klise. (3) *Imrovisational comedy* (komedi imrevisasi) adalah lakon komedi yang tidak terencana dalam pementasan. (4) *Observational comedy* (komedi pengamatan) adalah lakon komedi yang bersumber pada lelucon hidup keseharian dan melebih-lebihkan hal yang spele menjadi hal yang sangat penting atau mengamati kebodohan, kekonyolan yang ada dalam masyarakat dan berharap itu diterima sebagai sesuatu yang wajar. (5) *Physical comedy* (komedi fisik) adalah lakon komedi yang hampir mirip dengan slaptis, dagelan atau lelucon yang kasar. (6) *Prop comedy* (komedi dengan peralatan) adalah lakon komedi ini mengandalkan prelitan yang tidak masuk akal. (7) *Surreal comedy* (komedi

surrealis) adalah lakon komedi yang berdasarkan pada hal-hal yang ganjil, situasi yang absurd dan logika yang tidak mungkin. (8) *Topical comedy* (komedi topik/satir) adalah lakon komedi yang mengandalkan pada berita utama dan skandal-skandal yang terpenting dan terpilih. (9) *Wit atau word play* (komedi intelektual) adalah lakon komedi yang berassalkan pada kepintaran dan kecerdasan.

Dari beberapa keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa komedi juga sama halnya dengan tragedi yang juga merupakan salah satu upacara. Komedi ini dapat disampaikan dengan cara yang berbeda-beda seperti penggunaan alat, pengabungan kecerdasan, mempermasalahkan hal yang tidak penting, berkata-kata kasar, dan lain sebagainya. Pada kesimpulanya menggunakan atau memanfaatkan hal-hal yang dirasa dapat membuat orang lain tertawa.

3) Satir

Satir berasal dari kata *satura* (bahasa Latin), *salyos* (bahasa Yunani), *satire* (bahasa Inggris) yang berarti sindiran. Lakon satir adalah lakon yang membahas kebodohan, perlakuan kejam, kelemahan seseorang untuk mengencam, mengejek, bahkan menertawakan suatu keadaan dengan maksud membawa sebuah perbaikan. Tujuan drama satir tidak hanya semata-mata sebagai humor biasa, tetapi lebih sebagai sebuah kritik terhadap seseorang atau kelompok masyarakat dengan cara yang sangat cerdas. Lakon satir hampir sama dengan komedi, tetapi ejekan dan sindiran dalam satir lebih agresif dan terselubung. Sasaran dan lakon satir adalah orang, ide, sebuah instuisi atau lembaga maupun masalah sosial yang menyimpang.

4) Melodrama

Ciri-ciri utama lakon melodrama, yaitu sebagai berikut. (1) Memerankan suatu subjek yang serius, tetapi para tokohnya tidak seotentik yang terdapat dalam tragedi. (2) Ada unsur-unsur perubahan yang masuk ke dalam melodrama. (3) Rasa kasihan memang ada ditonjolkan, tetapi cenderung ke arah sentimentalitas. Rasa tersebut sedikit muncul, jika ada rasa sedih yang ditimbulkan. (4) Sang pahlawan atau tokoh utama biasanya menang dalam perjuangan.

Suatu karya dikatakan sentimental, jika karya itu menimbulkan suatu yang berlebih-lebihan terhadap emosi yang tidak mendalam, emosi yang dangkal; jika karya itu membuat para penikmat begitu berkeinginan untuk mengalami emosi yang pernah dialami orang lain., sehingga pengamat tidak henti-hentinya mendeskriminasikan, bahwa seolah-olah pengamatlah yang mengalami getaran atau gigitan yang dialami orang lain. Pada saat karya itu menuntut dari penikmat untuk bertindak simpati pada gadis cantik justru karena wanita itu memang cantik.

Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa melodrama merupakan sebuah pertunjukan yang dapat menimbulkan perasaan yang sentimentil bagi penikmatnya. Terkadang membuat penikmat atau penonton merasa ingin merasakan hal yang sama dengan tokoh atau setidaknya rasa empati.

5) Farce

Tokoh-tokoh dan insiden-insiden dalam farce dapat dikatakan lebih baik, lebih besar, lebih penting dari pada yang sebenarnya, dan penekanan lebih dititik beratkan pada alur banding penokohan atau karakterisasi. Ciri-ciri utama farce adalah sebagai berikut. (1) Kejadian-kejadian dan tokoh-tokohnya mungkin

terjadi dan ada, tetapi tidaklah begitu besar kemungkinan itu. (2) Menimbulkan kelucuan seenaknya yang tidak teratur dan tidak menentu. (3) Bersifat episodik, hanya memerlukan kredibilitas atau peyakinan sementara terhadap aspek-aspeknya. (4) Segala sesuatu yang terjadi muncul dari situasi, bukan dari tokoh.

Pengalaman membuktikan bahwa farce mempunyai daya tarik bagi orang-orang yang berbudaya luhur, sebab farce didasarkan pada logika dan objektivitas, sekalipun sang penciptanya dapat menuntut agar para penikmat mempercayai hal-hal yang tidak mungkin terjadi pada awal lakon atau pada eksposisi. Farce sering juga menyenangkan karena kecerahan, kejelasan, dan kecemerlangan garis-garis kelangsungannya.

Dari keterangan definisi drama maka jelas ada yang berbunyi “drama; *a composition in prose or verse...*” dengan keterangan itu maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dari segi penulisan atau dari segi bentuk drama itu dapat dibagi atas, (1) drama berbentuk prosa, (2) drama berbentuk puisi, (3) drama berbentuk campuran prosa dan puisi.

d. Penerapan Teori Drama

1) Teori Pertunjukan *The Marinis*

Analisis tekstual pertunjukan *the marinis* mengungkapkan titik kontak pertemuan antardisiplin dalam kajian teater. Dengan definisi baru teater memberikan wilayah penelusuran yang luas dan memberi dasar bagi pemberian teori secara eksplisit (Yudiaryani dalam Dewojati, 2010:189).

Selanjutnya analisis tekstual pertunjukkan digunakan tidak pada semua elemen pertunjukkan teater, tetapi pada ekspresi, proses kreatif seniman, dan

dinamika komunikasi antar teater dan penontonya. Di dalam kerja analisis tekstual pertunjukan termasuk suatu fenomena acting dan kemurnian ekspresi estetis yang ditampilkan oleh budaya-budaya tertentu dengan pelatihannya. Dengan demikian, seluruh perhatian analisis tekstual pertunjukan terkait dengan persoalan analisis dan resepsi pertunjukan. Hal tersebut menyebabkan teori analisis tekstual pertunjukan dalam memaknai suatu fenomena kesenian terkait dengan beberapa teori lain. Seperti teori teks, interteks, mese end scene esepsi, dan teori teater lingkungan.

Analisis tekstual pertunjukan ini mengkaji teater dengan mendeskripsikan teater baru dan rekonstruksi teater masa lalu. Di dalam proses rekonstruksi, analisis tekstual pertunjukan menghadirkan kembali konteks pertunjukan yang hilang, sedangkan dalam mendeskripsikan pertunjukan teater baru, analisis tekstual pertunjukan membentuk suatu model tersendiri dan langsung berfungsi mengembangkan sistem notasinya. Analisis tekstual pertunjukan teater menyuguhkan tindak penanggapan penonton atau pembaca untuk memakai peristiwa sosial yang muncul sebagai kehadiran karya seni.

Marinis menyebutkan bahwa pusat tanggapan penonton terhadap teks pertunjukan berada di tiga wilayah, yaitu (1) wilayah keterkaitan pertunjukan dengan sumbernya yang menekankan pada intensitas ucapan yang dinamis dan komunikatif dari senimannya, (2) wilayah keterkaitan antara satu teks dengan teks lain dengan memilih konteks pertunjukan dan menghadirkan kerja praktik interteks dalam pertunjukan, (3) wilayah keterkaitan antara pertunjukan dan penerimaannya, termasuk pula cara pemaknaan dan cara interprestasinya.

Menganalisis wilayah pragmatik di atas dilakukan melalui dua cara yaitu menganalisis konteks dan ko-teks (Yudiarani, dewojayati, 2010:190). Analisis kontekstual berhubungan dengan aspek eksternal teks pertunjukan yaitu aspek konteks budaya dan konteks pertunjukan. Konteks budaya berhubungan dengan konteks yang dapat diamati antara teks (salah satu elemennya) dengan teks lain. Teks lain berarti teks pertunjukan atau bukan teks pertunjukan, tetapi memiliki singkroni budaya. Konteks pertunjukan berhubungan dengan semua hal yang terkait dengan situasi pertunjukan, ekspresi, dan resepsinya, termasuk tahap-tahap pertunjukanya.

2) Teori *Mise en Scene*

Makna *Mise En Scene* muncul karena ada penerimaan dan rekonstruksi makna oleh penonton. Memaknai teori ini merupakan cara menginterpretasi struktur yang diproduksi oleh elemen-elemen artistik pertunjukan. Tujuan teori ini bukan melakukan rekonstruksi seniman, tetapi membimbing penonton membaca gerakan sistem artistik yang diproduksi seniman. Teori ini juga dapat menunjukkan hubungan antar makna yang terjadi pada saat berbagi sistem tanda saling terkait.

Phafis memberikan tujuh formula cara membaca teori ini. (a) *Mise en scene* bukan merupakan pengulangan dari teks drama. (b) *Mise en scene* tidak perlu mengabdikan kepada teks drama. (c) *Mise en scene* tidak perlu meleburkan teks drama ke dalam teks pertunjukan. (d) *Mise en scene* yang berbeda-beda muncul dari satu teks drama yang sama. (e) *Mise en scene* merupakan simulasi yang ditampilkan melalui simbol-simbol. (f) *Mise en scene* tidak menampilkan acuan dari teks drama dan acuan teks pertunjukan, tetapi *Mise en scene* merupakan fiksi

kreatif yang diciptakan seniman dan diperuntukan penonton. (g) *Mise en scene* bukanlah suatu realisasi pertunjukan teks drama.

3) Teori Teks dan Intertekstual

Kata teks sendiri berasal dari bahasa latin *textus/textum* yang diturunkan dari *textere* yang berarti menenun atau menganyam. Teks adalah sebuah metafora yang melihat keseluruhan kompleks wacana sebagai anyaman atau tenunan Segre (dalam Dewojati, 2010:192). Sebuah teks akan menjadi lebih bermakna apabila dibaca dalam hubungannya atau dalam pertentangannya dengan teks-teks lain.

Drama sangat kaya dengan intertekstualitas. Ada pun teori intertekstual ini berangkat dari asumsi dasar bahwa setiap teks adalah mezait kutipan-kutipan, penyerapan, dan transpormasi dari teks lain Kristeva dalam Dewojati, 2010:192). Artinya, semua karya sastra pada dasarnya merupakan tanggapan terhadap teks sebelumnya Teeuw (dalam Dewojati, 2010:192).

Menurut kristeva (dalam Dewojati 2010:192), menerangkan bahwa intertekstualitas mempunyai prinsip dan keindahannya yang tersendiri dalam meneliti sebuah karya sastra. (1) Intertekstual melihat hakikat sebuah teks yang di dalamnya terdapat berbagi teks lain. (2) Intertekstualitas menganalisis kepada sebuah karya itu berdasarkan aspek yang membangun karya itu. (3) Intertektualitas mengkaji keseimbangan antara aspek dalaman dan aspek luaran dengan melihat fungsi dan kehadiran teks-teks tersebut. (4) Teori intertekstualitas menyebutkan bahwa sebuah teks itu tercipta berdasarkan karya-karya yang lain. Pada dasarnya pengarang adalah manusia dinamik yang senantiasa ingin

mengubah apa saja yang diubahnya dan senantiasa memadatkan teks-teks yang dihasilkannya.

Worton dan Judith Still (dalam Dewojati 2010: 193) mengungkapkan fenomena hubungan antarteks disebabkan oleh dua hal yaitu seorang penulis adalah seorang pembaca teks sastra sebelum ia menjadi pencipta teks dan apa yang dihasilkan melalui proses pembacaan adalah dialog dari keseluruhan teks yang dihadirkan pembaca dalam proses pembacaanya.

e. Dasar-dasar Pementasan Drama

Sebelum bermain drama Dewojati (dalam Asmanik, 2012) mengemukakan beberapa dasar-dasar pementasan yang perlu dikuasai dengan baik.

1) Penggunaan Lafal

Seorang calon pemain drama harus menguasai pelafalan, kemudian vokal yang sesuai dengan artikulasinya secara tepat dan sempurna. Tidak hanya itu, suara yang dikeluarkan jelas dan keras.

2) Penggunaan Intonasi

Di samping, lafal, mimik, dan gerak tubuh, pemain drama harus pula menguasai intonasi dasar. Intonasi yang biasa digunakan seperti intonasi sedih dengan menggunakan tempo rendah, lemah, dan lembut. Intonasi marah ditandai dengan tempo cepat, nada tinggi, dan tekanan keras. Intonasi gembira ditandai dengan tempo nada atau tekanan bersifat sedang. Sebuah cerita menjadi hidup bila aktornya memiliki penguasaan pemahaman dan penghayatan watak peran yang tepat ketika dialog pemain belum dapat menguasai intonasi, maka dialog yang diucapkan oleh pemain akan sulit dimengerti.

3) Penguasaan Kelenturan Tubuh/Gestur

Tubuh seorang pemain drama haruslah lentur atau elastis sehingga dalam memainkan peran tertentu tidak kelihatan kaku. Untuk mencapai penguasaan tubuh yang elastik tersebut perlu melakukan serangkain gerakan seperti berlari cepat dalam jarak dekat, bolak-balik ke utara, selatan, timur, barat, atau kesegala arah. Berjalan dengan menggunakan berbagai ekspresi yang mewakili berbagai perasaan dan berjalan dalam berbagai kondisi serta situasi.

4) Penguasaan Mimik atau Ekspresi

Calon pemain harus menguasai mimik atau ekspresi yang beraneka ragam. Untuk itu pemain harus dapat memanfaatkan alat yang terdapat pada wajah dengan baik, seperti hidung, mata, mulut, alis mata, dan lain sebagainya.

Sehubungan dengan pendapat di atas, menyimpulkan dari pendapat Udin (2004:86-114) mengemukakan beberapa hal mengenai hal-hal yang berhubungan dengan dasar-dasar pementasan drama yang termasuk ke dalam bina peran.

1) Perwatakan

Kata perwatakan berasal dari kata watak artinya sifat. Ada tiga ciri khas yang dimiliki watak, yaitu segi fisiologis yang menyangkut ciri jasmani, ciri sosiologis yang menyangkut dengan kedudukannya dalam masyarakat, dan segi psikologis yang berkaitan dengan latar kejiwaan seperti kecerdasan dan ukuran moral.

Ada tiga langkah yang dilakukan untuk menghayatai peran. *Pertama*, mempelajari ketiga aspek watak. *Kedua*, pengidentifikasian peran, memperinci

sifat itu seperti cara berjalan, berpikir, dan sebagainya. *Ketiga* menguasai teknik bermain. Menguasai di sini bukan bersifat afal teori lebih ditekankan peleburan teori dalam bentuk praktek.

2) Pengucapan dialog

Bermain drama pada hakekatnya adalah menampilkan persoalan manusia dengan dialog dan laku dihadapan penonton. Oleh sebab itu, kejelasan pengucapan dan ketetapan laku sangat menentukan sampai atau tidaknya persoalan yang diungkapkan itu kepada penonton. Dialog mempunyai sasaran ganda, yaitu lawan main dan penonton, keduanya harus dapat memahami apa yang diucapkan oleh seorang pemeran.

Ada dua faktor yang menentukan kejelasan dialog, ialah alat bicara dan intonasi. Alat bicara terletak pada rongga mulut, langit-langit, gigi, dan bibir. Seperti yang diketahui udara yang ke luar dari paru-paru menyentuh selaput suara, kemudian dengan perubahan yang terjadi di rongga mulut terjadilah bunyi-bunyi tertentu. Tempat terjadinya bunyi tersebut dinamakan daerah artikulasi. Dalam bahasa mengenal tiga jenis tekanan. *Pertama*, tekanan dinamik. *Kedua*, tekanan tempo. *Ketiga*, tekanan nada. Yang dimaksud tekanan dinamik ialah keras lunaknya suara, tekanan nada tinggi rendahnya suara, tekanan ini lebih menonjolkan perasaan. Tekanan tempo lambat atau cepatnya pengucapan. Umumnya orang akan berbicara lambat pada pembicaraan yang penting dengan memisahkan kata pada kalimat.

3) Laku

Laku ialah tindakan yang dilakukan pemain untuk mencapai keinginannya. Laku yang terlihat di pentas terikat oleh ketentuan pementasan. Laku dalam drama bertujuan untuk mempengaruhi jiwa penonton. Oleh sebab itu, wajarlah jika laku dipanggung berbeda dengan laku dalam kehidupan sehari-hari, mungkin pula terjadi, pada suatu saat seorang *actor* tidak berpindah tempat dan juga tidak berbicara, tetapi wajahnya menunjukkan perubahan sesuai dengan suasana perubahan pada waktu itu.

a) Sumber laku

Harimawan RMA, dalam bukunya “drama turgi” menyebutkan empat sumber alasan timbulnya laku tertentu. *Pertama*, *Human Drives* ialah dorongan dasar yang ada pada diri setiap manusia untuk mengarahkan kegiatannya, merespon berarti memberi tanggapan. *Kedua*, situasi, keadaan atau situasi menentukan laku atau perbuatan pemain. *Ketiga*, interaksi sosialinteraksi atau komunikasi yang dilakukan oleh dua kelompok yang menimbulkan respon terhadap gerakan satu dengan yang lain. Pola watak. Setiap tokoh dalam drama mempunyai watak atau sifat sendiri-sendiri. masing –masing memiliki cara untuk memecahkan masalah yang dihadapinya sendiri.

b) Alat Permainan

Emosi ialah perasaan yang ada dalam diri manusia seperti marah, sedih, gugup, kecewa, cinta, dan benci. Dalam drama emosi ini harus berkembang sesuai dengan situasi apa saja yang ada dalam cerita. Alat bagi pemain untuk berlaku adalah tubuhnya, oleh sebab itu perlu kita perinci pemanfaatan tubuh itu.

(1) Mimik

Mimik ialah perubahan-perubahan pada wajah sesuai dengan suasana watak, sesuai cerita. Untuk keperluan ini dapat dimanfaatkan semua alat yang terdapat pada wajah, seperti hidung, mata, hidung, alis, dan dahi.

(2) Gesture

Gesture ialah gerak anggota tubuh yang sejalan pembicaraan, gerak ini meliputi gerak tangan, kaki, leher, kepala, dan bahu. Gerak anggota badan ini jika dikombinasikan secara baik dengan pengucapan akan sangat efisien untuk menyampaikan maksud.

(3) Sikap tubuh

Sebenarnya gerak anggota tubuh dan sikap tubuh saling berhubungan, misalnya seseorang yang sedang gembira, wajahnya berseri-seri, tanganya terayun lincah, dan ia meloncat sini dan meloncat sana.

(4) Penguasaan Pentas

Mengusai pentas itu berarti memahami pentas itu sebagai tempat atau latar cerita. Dipentas akan berkumpul berbagai macam hal seperti dekorasi, peralatan, warna cahaya, dan pemain lain. Pemain harus mampu menjadikan pentas untuk memperkuat peranya. Artinya semua yang ditemui di pentas dapat dijadikan alat untuk menampilkan watak. Senada dengan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan dari pendapat Deojati (2010:255-276) yang mengemukakan beberapa dasar pementasan drama.

(a) Dasar-dasar *Acting*

Acting adalah wujud yang kasat mata dari seni peragaan tubuh yang menirukan perilaku-prilaku manusia mencakup segala segi lahir dan batin. Sebagai istilah baku dalam dunia pertunjukan *acting* mengacu pada tindak perbuatan kreatif atau diperlakukan kreatif manusia-manusia yang diciptakan oleh seorang peraga seni pertunjukan.

Di dalam *acting* terdapat tiga ciri dasar yang harus dimiliki oleh seorang aktor yaitu bakat, kemauan, dan latihan. Bakat adalah karunia yang diberikan oleh Tuhan. Bakat manusia satu dengan yang lain tidaklah sama. Dalam permainan di atas panggung seorang aktor dituntut tidak hanya mampu menampilkan perannya dari gerakan-gerakan fisik saja, tetapi juga harus melakukan permainan yang berasal dari sukma. Kemauan dan bakat seseorang dapat diuji melalui semangat dan gairah seseorang ketika terlibat dalam kegiatan kesenian. Latihan merupakan suatu proses untuk mendapatkan pementasan yang sukses.

(b) Pembangunan *Acting* dan Karakter

Dalam melakukan *acting* di atas panggung terdapat beberapa alat yang harus dikuasai oleh aktor antara lain konsentrasi, vokal, indra, tubuh, intelegensi, ingatan emosi, imajinasi, pembangunan watak, dan irama.

(c) Peran Sutradara

Sutradara adalah tokoh yang mengkoordinasi segala unsur teater sehingga dapat menjadikan pementasan drama itu berhasil. (a) Peristiwa penyutradaraan yang penting. Peristiwa yang penting itu perlu dicatat. (b) Teori penyutradaraan. Teknik-teknik yang ada dalam penyutradaraan terdapat dalam dua teori yaitu teori

penyutradaraan yang dikembangkan oleh Gordon Craig dan teori penyutradaraan yang dikembangkan oleh Lissez Faire. (c) Pembelajaran kerja sebagai sutradara. Hal yang harus dilakukan oleh sutradara, yaitu menentukan nada dasar, menentukan *casting*, merencanakan cara dan teknik pementasan, menyusun *mise en scene*, (e) menguatkan atau melemahkan *scene*, menciptakan aspek-aspek laku, mempengaruhi jiwa pemain.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dasar-dasar *acting* itu ada tiga, yaitu bakat, kemauan, dan latihan. Ketiga hal ini sama-sama memberikan pengaruh terhadap kemampuan *acting* pemain. Selain pemain yang turut berperan dalam pementasan drama adalah sutradara. Sutradaralah yang bertugas memberi pengarahan kepada pemain. Karena pementasan drama ini dilakukan secara berkelompok, maka dibutuhkanlah kerjasama dari masing-masing anggota. Dalam menjadi pemain yang akan memerankan tokoh ada beberapa hal yang harus dikuasai, yaitu lafal, intonasi, kelenturan tubuh/*gesture*, dan mimik atau ekspresi.

2. Indikator

Alex Suryanto dan Agus Haryanto (2007:193) menyatakan indikator dalam memerankan tokoh dalam pementasan drama adalah sebagai berikut: (1) ucapan terdengar jelas oleh penonton, (2) intonasi bervariasi sesuai tuntutan naskah, (3) dapat mengatur jeda dengan tepat sehingga maksud kalimat mudah ditangkap penonton, (4) intensitas kelancaran berbicara tidak berkurang sampai akhir pementasan, (5) kemunculan pertama mantap dan memberikan kesan yang baik, (6) ekspresi wajah sesuai dengan karakter tokoh, (7) memanfaatkan ruang yang ada untuk memosisikan tubuh (*blocking*) dalam pementasan, (8) pandangan

mata, ekspresi wajah, dan gerak anggota tubuh sesuai dengan karakter tokoh, dan (9) gerakan bersifat alamiah.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menentukan indikator yang digunakan dalam penilaian memerankan tokoh dalam pementasan drama sebagai berikut. (1) pengucapan dialog dengan pelafalan dan vokal yang sesuai dengan artikulasi yang tepat dan sempurna. (2) Ekspresi wajah sesuai dengan watak tokoh. (3) Gerak-gerik. (4) Memanfaatkan ruang yang ada untuk memosisikan tubuh (blocking) dalam pementasan.

3. Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

a. Pengertian Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Bermain peran (*role playing*) adalah metode pengajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasikan peristiwa sejarah, peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang akan muncul pada masa mendatang (Sanjaya, 2008:161). Simatupang (2011) menyatakan bahwa metode bermain peran (*role playing*) adalah metode pembelajaran yang dapat dilakukan dengan mengemas berbagai masalah sosial dalam bentuk permainan yang memberikan pengalaman belajar bagi siswa. Menurut Trianto (2013), metode bermain peran atau *role playing* adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari situasi yang diartikan untuk mengkreasikan peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang memungkinkan muncul pada masa mendatang.

Pada umumnya kebanyakan siswa sekitar usia sembilan atau yang lebih tua, menyenangi penggunaan strategi ini karena berkenaan dengan isu-isu sosial dan kesempatan komunikasi interpersonal dalam kelas. Dalam bermain peran guru

menerima peran nonginterpersonal di dalam kelas. Siswa menerima karakter, perasaan, dan ide-ide orang lain dalam situasi yang khusus (Hamalik, 2011:214).

Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa metode bermain peran (*role playing*) merupakan bagian dari metode simulasi yang menggambarkan sebuah peristiwa atau kejadian, dalam hal ini tidak menutup kemungkinan metode ini digunakan untuk menjelaskan suatu materi. metode *role playing* ini sering disebut juga dengan metode bermain peran. Hal ini dikarenakan metode ini mendramakan sebuah peristiwa atau kejadian yang ingin diangkat atau dibahas.

b. Keuntungan Penggunaan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Menurut Hamalik (2011:214), ada beberapa keuntungan penggunaan pendekatan instruksional ini dalam kelas, yaitu pada waktu dilaksanakannya bermain peran, siswa dapat bertindak serta mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi. Siswa dapat mendiskusikan isu-isu yang ada tanpa adanya kecemasan. Bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dengan ide-ide lain. Identifikasi tersebut merupakan cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain. Dengan cara ini, siswa dilengkapi dengan cara yang aman dan kontrol untuk meneliti masalah-masalah yang ada diantara kelompok atau individu.

Djariyo dkk (2012) menyatakan bahwa melalui metode bermain peran (*role playing*) dapat membuat siswa melakukan peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya serta perilaku orang lain dapat mempermudah siswa

dalam memahami materi. Bermain peran memungkinkan siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain. Dengan cara ini, siswa dilengkapi dengan cara yang aman dan kontrol untuk meneliti dan mempertunjukkan masalah-masalah yang ada. Iin Purnama Sari dkk (2012) menyatakan bahwa metode *role playing* dapat menyebabkan timbulnya keberanian menyatukan pendapat, meningkatkan kesadaran akan adanya hubungan antara yang diperankan dengan masalah kehidupan masyarakat yang sebenarnya dan juga memudahkan mengingat materi pelajaran.

Simatupang (2011) juga mengemukakan keuntungan bermain peran (*role playing*) antara lain, secara alamiah memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan tertarik akan dunia sekitar yang mengelilingi diri siswa sendiri, membuat siswa merasa senang, siswa dapat mengatur dirinya untuk mengalami berbagai hal, mengeksplorasi suatu situasi dan mencoba usaha-usaha baru, siswa dapat tergetar perasaannya dan terdorong untuk berprestasi, siswa belajar secara efektif ketika siswa merasa puas dengan situasi yang terjadi, dan siswa belajar dengan cara bekerja, mengobservasi, berinisiatif, dan mengajar siswa lainnya.

Jadi, metode bermain peran (*role playing*) dapat mengukuhkan pemahaman siswa terhadap sebuah materi. Dengan metode ini siswa juga lebih dapat berperan aktif, dan dapat merasakan langsung peristiwa-peristiwa yang didramakan tersebut.

c. Langkah-langkah Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Suyatno (2009:123) langkah-langkah *role playing* adalah sebagai berikut.

- 1) Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario sebelum KBM.
- 3) Guru membentuk siswa yang beranggotakan lima orang.
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang akan dicapai.
- 5) Memanggil siswa yang telah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang telah dipersiapkan.
- 6) Setiap siswa duduk di kelompoknya, sambil memperhatikan dan mengamati skenario yang sedang diperankan.
- 7) Setelah selesai dipentaskan setiap siswa diberikan lembar kerja untuk membahas.
- 8) Setiap kelompok menyampaikan hasil diskusi. *Kesembilan*, guru memberikan kesimpulan secara umum.
- 9) evaluasi.

Hamalik (2011: 216-217) mengemukakan langkah-langkah bermain peran atau *role playing* sebagai berikut.

1) Tahap persiapan

- a) Guru memiliki masalah dalam bermain peran situasi-situasi masalah yang dipilih harus dijadikan sosiodrama, yang menitik beratkan pada jenis peran, masalah, dan situasi familier, serta pentingnya bagi siswa. Keseluruhan situasi harus dijelaskan, yang meliputi deskripsi tentang keadaan peristiwa individu-individu yang dilibatkan, dan posisi-posisi dasar yang diambil oleh pelaku khusus.
- b) Sebelum pelaksanaan bermain peran siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif.
- c) Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas.

Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan.

- d) Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada para *audience*. Para *audien* diupayakan mengambil bagian secara aktif dalam bermain peran itu. untuk itu kelas dibagi menjadi dua kelompok, yakni kelompok mengamati dan kelompok spekulator, masing-masing kelompok tersebut melaksanakan fungsinya. Kelompok I bertindak sebagai pengata yang bertugas mengamati karakter yang diinginkan dalam situasi, dan alasan terjadinya respon. Kelompok ke II bertindak sebagai spekulator yang berupaya menanggapi bermain peran itu dari tujuan dan analisis pendapat. tugas kelompok ini mengamati garis besar rangkaian tindakan yang telah dilakukan oleh karakter-karakter khusus.

2) Tahapan Tindakan Dramatik dan Diskusi

- a) Para aktor terus melakukan peran sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para *audience* berpartisipasi dalam penguasaan awal kepada pemeran.
- b) Bermain peran harus berhenti pada titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikan permainan tersebut.
- c) Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada situasi bermain peran. Masing-masing kelompok *audience* diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil obeservasi dan reaksi-reaksinya.

3) Evaluasi Bermain Peran

- a) Siswa memberikan keterangan baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran. Siswa diperkenankan memberikan komentar evaluatif tentang bermain peran yang telah dilaksanakan.
- b) Guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran. Dalam melakukan evaluasi ini, guru dapat menggunakan komentar evaluatif dari siswa, catatan yang diberikan oleh guru selama berlangsungnya bermain peran.
- c) Guru membuat bermain peran yang telah dilaksanakan dan telah dinilai tersebut dalam sebuah jurnal sekolah (kalau ada) , atau pada buku catatan guru. hal ini penting untuk pelaksanaan bermain peran atau untuk perbaikan bermain peran selanjutnya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran (role playing) ini dilaksanakan dalam tiga tahapan, yaitu tahapan persiapan, tahapan tindakan dramatik, dan tahapan evaluasi. Pada tahapan awal di sini guru menulis skenario dan mengarahkan siswa terlebih dahulu. Pada tahapan kedua, yaitu tindakan dramatik barulah guru kegiatan bermain peran dilakukan. Pada tahapan terakhir, yaitu pengevaluasian, siswa dan guru sama-sama melakukan penilaian. Guru melihat penggunaan metode ini efektif atau tidak dalam pembelajaran yang dilaksanakan dan siswa menilai penampilan rekannya dalam bentuk diskusi.

4. Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam Pembelajaran Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama

Bermain peran (*role playing*) adalah metode pengajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasikan peristiwa sejarah, peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang akan muncul pada masa mendatang (Sanjaya, 2008:161). Simatupang (2011) menyatakan bahwa metode bermain peran (*role playing*) adalah metode pembelajaran yang dapat dilakukan dengan mengemas berbagai masalah sosial dalam bentuk permainan yang memberikan pengalaman belajar bagi siswa. Menurut Trianto (2013), metode bermain peran atau *role playing* adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari situasi yang diartikan untuk mengkreasikan peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa aktua, atau kejadian-kejadian yang memungkinkan muncul pada masa mendatang.

Pada umumnya kebanyakan siswa sekitar usia sembilan atau yang lebih tua, menyenangi penggunaan strategi ini karena berkenaan dengan isu-isu sosial dan kesempatan komunikasi interpersonal dalam kelas. Dalam bermain peran guru menerima peran nonginterpersonal di dalam kelas. Siswa menerima karakter, perasaan, dan ide-ide orang lain dalam situasi yang khusus (Hamalik, 2011:214).

Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa metode bermain peran (*role playing*) merupakan bagian dari metode simulasi yang menggambarkan sebuah peristiwa atau kejadian, dalam hal ini tidak menutup kemungkinan metode ini digunakan untuk menjelaskan suatu materi. metode *role playing* ini sering disebut juga dengan metode bermain peran. Hal ini dikarenakan metode ini mendramakan sebuah peristiwa atau kejadian yang ingin diangkat atau dibahas.

Berdasarkan pengertian metode bermain peran (*role playing*) di atas, dalam hal ini dapat digunakan untuk materi pembelajaran. Materi pembelajaran yang akan diajarkan kepada siswa adalahh keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama yang akan diterapkan kepada kelas XI SMA N I Sawahlunto. Metode ini memiliki beberapa langkah dalam pelaksanaanya. Suyatno (2009:123) langkah-langkah *role playing* adalah sebagai berikut.

- 1) Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario sebelum KBM.
- 3) Guru membentuk siswa yang beranggotakan lima orang.
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang akan dicapai.
- 5) Memanggil siswa yang telah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang telah dipersiapkan.
- 6) Setiap siswa duduk di kelompoknya, sambil memperhatikan dan mengamati skenario yang sedang diperankan.
- 7) Setelah selesai dipentaskan setiap siswa diberikan lembar kerja untuk membahas.
- 8) Setiap kelompok menyampaikan hasil diskusi. guru memberikan kesimpulan secara umum.
- 9) evaluasi.

Dengan langkah-langkah penggunaan metode bermain peran (*role playing*) yang telah dikemukakan ahli di atas dan dikombinasikan dengan pengertian metode bermain peran (*role playing*) itu sendiri jika diterapkan dalam pembelajaran atau materi keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama, langkah-langkah yang harus dilakukan adalah sebagai berikut.

- a. Guru mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- b. Guru membagi siswa menjadi dua kelompok.
- c. Guru memberikan tema yang akan dilakukan siswa dalam pembelajaran bermain peran

- d. Siswa yang tidak memerankan tokoh menjadi pengamat dan siswa yang menjadi pengamat ini nantinya akan memerankan sebuah peran sesuai dengan tema yang telah diberikan oleh guru.
- e. Guru menjadi fasilitator dalam diskusi yang dilakukan siswa dalam pembelajaran keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama
- f. Guru melakukan evaluasi bermain peran (*role playing*)

B. Penelitian yang Relevan

Ada pun penelitian yang relevan dengan penelitian yang tengah dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut. *Pertama*, penelitian yang dilakukan oleh Syawal Simatupang (2011) dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran terhadap Kompetensi Sosial Kognitif Siswa STEKIP Aisyiyah Riau. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, (1) penerapan pembelajaran metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa dalam pembelajaran, (2) pengaruh penerapan metode pembelajaran bermain peran terhadap kompetensi sosial kognitif siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional menunjukkan perbedaan yang signifikan.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Eviwati (2012) “Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Metode *Role Playing* di Rahdatul Athfal (RA) Darul ‘Ulum PGAI Padang Jurusan PGPAUD Fakultas Ilmu Pendidikan”. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata-rata persentase kemampuan bahasa anak melalui metode *role playing* dengan kategori sangat tinggi sebelum tindakan adalah 14,5%. Pada siklus I rata-ratanya 22,6%, sedangkan pada siklus II rata-

ratanya mencapai 59,3%. Jadi dapat disimpulkan bahwa bermain peran dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Yuhelni (2012) "Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode *Role Playing* di Kelas IV SDN Kayu Aro Kecamatan Bungus Kota Padang Jurusan PG-PAUD. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang." Hasil penelitian yang diperoleh setelah menggunakan metode *role playing*, yaitu penilaian perencanaan siklus I, yaitu 73, meningkat siklus II, yaitu 88, sedangkan pada pelaksanaan pembelajaran siklus I aspek guru 69 dan aspek siswa 66. Pada siklus II aspek guru 87 dan aspek siswa 85. Selanjutnya hasil belajar siswa mengalami peningkatan, pada siklus I aspek kognitif 68, afektif 61, dan psikomotor 73 dengan hasil rata-rata 64, sedangkan siklus II aspek kognitif 80, afektif 77, dan psikomotor 91 dengan hasil rata-rata 78. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan pada penelitian pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 17 Kayu aro kec. Bungus teluk Kabung Kota Padang.

Dari ketiga penelitian yang telah dilakukan oleh para ahli di atas, peneliti sama-sama menggunakan metode *role playing*. Ketiga penelitian ini menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian peneliti mengambil kesimpulan bahwa metode *role playing* efektif digunakan terhadap keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama siswa kelas XI SMA N I Sawahlunto.

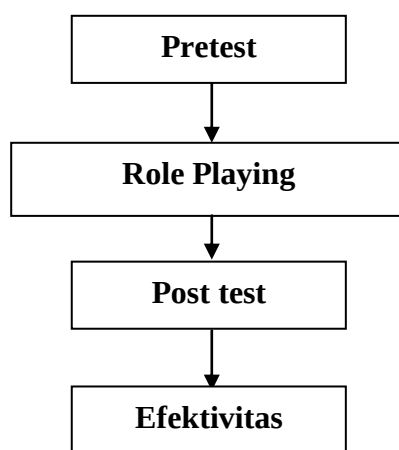
C. Kerangka Konseptual

Secara garis besar hasil karya sastra dikelompokkan menjadi tiga, yaitu prosa, puisi, dan drama. Hasil karya sastra yang berbentuk drama memiliki ciri khusus yang membedakannya dari hasil karya sastra lainnya. Drama memiliki dua dimensi, yaitu dimensi sastra yang berupa naskah drama dan dimensi seni pertunjukan yang berbentuk bermain peran yang dipementaskan dari sebuah naskah drama.

Dalam pembelajaran bermain peran atau memerankan sebuah tokoh dalam pementasan drama ada beberapa hal yang menjadi penilaian dan tujuan dalam pembelajaran di sekolah, yaitu pengucapan dialog pelafalan dan vokal yang sesuai dengan artikulasi yang tepat dan sempurna, *gesture* atau gerak-gerik, ekspresi, dan *blockinng*. Dalam pembelajaran di sekolah banyak cara yang dilakukan untuk mencapai tujuan ini. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan memilih metode yang tepat. Metode yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah metode bermain peran (*role playing*). Metode ini sangat efektif digunakan dalam pembelajaran memerankan tokoh dalam pementasan drama. Untuk melihat keefektivannya peneliti membandingkan hasil pembelajaran sebelum menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dengan hasil pembelajaran setelah menggunakan metode *role playing*.

Pada penelitian ini, peneliti akan melakukan percobaan pada satu kelas sampel dengan menerapkan satu metode pada kelas tersebut. Selanjutnya peneliti akan melihat apakah metode bermain peran (*role playing*) ini efektif digunakan dalam pembelajaran memerankan tokoh dalam pementasan drama dengan melihat

perbandingan hasil belajar sebelum dan setelah menggunakan metode bermain peran (*role playing*). Bentuk kerangka konseptual penelitian ini dapat dilihat pada bagan di bawah ini.



Bagan 1
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka konseptual yang telah dikemukakan tersebut, maka rumusan hipotesis penelitian ini sebagai berikut.

H_0 = tidak adanya efektivitas dalam penggunaan metode bermain peran (*role playing*) terhadap keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama siswa kelas XI SMA N 1 Sawahlunto. Hipotesis diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan derajat kebebasan (Dk) $(n_1 - n_2) - 2$ pada taraf signifikan 95%.

H_1 = adanya efektivitas yang signifikan terhadap penggunaan metode bermain peran (*role playing*) terhadap pembelajaran keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama siswa kelas XI SMA N 1 Sawahlunto. Hipotesis diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan derajat kebebasan (Dk) $(n_1 - n_2) - 2$ pada taraf signifikan 95 %

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil temuan penelitian dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.. *Pertama*, nilai rata-rata hitung 51,34 berdasarkan rata-rata nilai yang diperoleh (M), dapat disimpulkan bahwa keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama siswa kelas XI SMA N I Sawahlunto sebelum menggunakan metode bermain peran (*role playing*) secara keseluruhan untuk indikator tergolong hampir cukup, karena berada pada rentang nilai 46—55% pada skala 10. *Kedua*, rata-rata nilai dari keseluruhan hasil keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama siswa kelas XI SMA N I Sawahlunto setelah menggunakan metode bermain peran (*role playing*) secara keseluruhan adalah 82,06, dengan kualifikasi baik, karena berada pada rentan 76—85% pada skala 10. *Ketiga*, pada taraf signifikansi 0,05% dan $dk = n-1$ karena t_{hitung} besar dari t_{tabel} ($1,72514 > 1,68$). Hal ini berarti bahwa, penggunaan metode bermain peran (*role playing*) efektif terhadap keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama siswa kelas XI SMA N 1 Sawahlunto.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini peneliti mengemukakan beberapa saran yang terkait pada pembelajaran keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama siswa kelas XI SMA N I Sawahlunto. *Pertama*, disarankan kepada guru bahasa Indonesia agar lebih variatif lagi dalam memilih metode pembelajaran terutama pada pembelajaran keterampilan memerankan tokoh dalam

pementasan drama siswa kelas XI SMA N I Sawahlunto. Ini dikarenakan pemilihan metode yang tepat akan meningkatkan motivasi dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. *Kedua*, kepada guru bahasa Indonesia disarankan untuk menggunakan metode bermain peran (*role playing*) ini di dalam pembelajaran bahasa Indonesia terutama siswa kelas XI SMA N I Sawahlunto. *Ketiga*, bagi siswa kelas XI SMA N I Sawahlunto agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan dapat lebih bersungguh-sungguh di dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia terutama terhadap keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama.

Keempat, bagi pihak sekolah sebaiknya juga lebih dapat memberikan apresiasi kepada siswa yang telah berprestasi atau menonjol terutama di dalam pembelajaran keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama siswa kelas XI SMA N I Sawahlunto. *Kelima*, kepada pihak sekolah disarankan agar dapat memfasilitasi dan menjadi fasilitator di dalam mengembangkan keterampilan memerankan tokoh dalam pementasan drama siswa.

KEPUSTAKAAN

- Asmanik, Andri. 2012. "Kemampuan Siswa dalam Bermain Drama Malin Kundang pada Siswa Kelas VII A SMP Negeri 1 Mojosari Mojokerto Tahun Pelajaran 2012/2013." *Jurnal Unesa*. Vol 1 No 1.
- Dejariyo dkk. 2012. "Penerapan Model Pembelajaran *Role playing* pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Semester 1 SDN Wonokerto 1 Karangtengah Demak Tahun Ajaran 2011/2012." *Jurnal Ikipgrismg*. Vol 2 No 1.
- Dewojati, Cahya Ningrum. 2010. *Drama: Sejarah, Teori, dan Penerapannya*. Yogyakarta:Gajah Mada university Press.
- Fadhilah, Rizanur. 2013. "Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran dalam Pembelajaran IPA Terpadu untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Tekanan Darah Manusia Kelas VIII SMP Negeri 1 Babat Lamongan." *Jurnal Pendidikan Sains e-Pensa*. Vol 1 No 1.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ibnu, Suhadi dkk. 2003. *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*. Malang: UNM
- Priyatni, Endah Tri. 2010. *Membaca Sastra dengan Ancaman Literasi Kritis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purnamasari, Iin dkk. 2012. "Strategi Pembelajaran *Pole Playing* pada Siswa Kelas III untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di SD Negeri Grogol 2 Kecamatan Karangtengah Tahun Pelajaran 2011/2012". *Jurnal Ikipgrismg*. Vol 2 No 1.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Santosa, Eko. 2008. *Seni Teater: Jilid 1 untuk sekolah menengah kejuruan*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Untuk Menengah Kejuruan, Departemen Pendidikan
- Simatupang, Syawal. 2011. "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran terhadap Kompetensi Sosial Kognitif Siswa". *Jurnal UNRI*. Vol 3. No 2.
- Sumardjo, Jakob. 2008. *Ikhtisar Sejarah Teater Barat*. Bandung: Angkasa.