

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI  
METODE BERMAIN PERAN PADA SISWA KELAS VII-1  
SMP NEGERI 2 KALUKKU KECAMATAN KALUKKU  
KABUPATEN MAMUJU**

SKRIPSI



Oleh

**ROSTIAH**  
NIM 4511102223

UNIVERSITAS

**BOSOWA**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS "45" MAKASSAR  
2013**

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI  
METODE BERMAIN PERAN PADA SISWA KELAS VII-1  
SMP NEGERI 2 KALUKKU KECAMATAN KALUKKU  
KABUPATEN MAMUJU**

SKRIPSI

Oleh

UNIVERSITAS  
ROSTIAH  
NIM 4511102223

**BOSOWA**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS "45" MAKASSAR  
2013**

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI  
METODE BERMAIN PERAN PADA SISWA KELAS VII-1  
SMP NEGERI 2 KALUKKU KECAMATAN KALUKKU  
KABUPATEN MAMUJU**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

**UNIVERSITAS**

**BOSOWA**

Oleh

**ROSTIAH**  
**NIM 4511102223**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS "45" MAKASSAR  
2013**

FKIP

FKIP

**SKRIPSI**

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI METODE BERMAIN  
PERAN SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 KALUKKU**

Disusun dan diajukan oleh

**ROSTIAH**  
NIM 4511102223

Telah dipertahankan di depan panitia ujian skripsi  
pada tanggal 25 November 2013

Menyetujui

Pembimbing I

**Drs. Lutfin Ahmad, M.Hum.**  
NIDN. 093 1126 006

Pembimbing II

**Drs. H. Mas'ud Muhammadiyah, M.Si.**  
NIDN. 091 0106 304

Mengetahui

Dekan,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**Prof. Dr. Muhammad Yunus, M. Pd.**  
NIDN. 0031126204

Ketua Program Studi  
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

**Dr. Muhammad Bakri, S.Pd., M.Pd.**  
NIDN. 000 2086 708

FKIP

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Peningkatan Hasil Pembelajaran Berbicara Dengan Menerapkan Model Pengajaran Kolaborasi Siswa Kelas IX-3 SMP Negeri 2 Kalukku Kec. Kalukku Kab. Mamuju" beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, bukan karya hasil plagiat. Saya siap menanggung risiko/sanksi apabila ternyata ditemukan adanya perbuatan tercelah yang melanggar etika keilmuan dalam karya saya ini, termasuk adanya klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Makassar, 24 Juli 2013

Yang membuat pernyataan,

ROSTIAH

## ABSTRAK

**ROSTIAH. 2013.** *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kalukku Kec. Kalukku Kab. Mamuju* (dibimbing oleh Drs. Lutfin Ahmad, M.Hum dan Asdar, S.Pd., M.Pd.)

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran tentang keterampilan berbicara siswa, permasalahan tersebut dapat diselesaikan dengan teknik bermain peran. Dengan teknik bermain peran siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran keterampilan berbicara, dan kualitas hasil belajar mereka dapat ditingkatkan sehingga memperoleh hasil yang maksimal. Adapun subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kalukku Kec. Kalukku Kab. Mamuju yang berjumlah 34 orang dengan rincian 24 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kalukku Kec. Kalukku Kab. Mamuju. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari siklus I mencapai rata-rata 61,17 atau hanya 64,7%, sedangkan pada siklus II peningkatan keterampilan berbicara pada siswa meningkat menjadi 74,26%.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, karena atas berkenaan dan izin dari-Nyalah sehingga penulis dapat merampungkan dan menyelesaikan Skripsi ini. Salam dan Salawat kami haturkan atas junjungan Nabilullah Muhammad SAW, yang menjadi uswatun hasanah bagi seluruh pengikutnya.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat utama dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas "45" Makassar.

Penulis sangat menyadari bahwa dalam proses penyelesaian Skripsi ini, tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu ucapan terima kasih dengan segala kerendahan dan ketulusan hati, penulis haturkan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan bimbingan terkhusus kepada Bapak Drs. Lutfin Ahmad, M.Hum. selaku pembimbing I, dan bapak Asdar, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II yang dengan penuh kesabaran dan ketulusan memberikan bantuan sebagai wujud manifestasi dari penyempurnaan Skripsi ini.

Ucapan terima kasih juga penulis haturkan kepada Prof. DR. Abd. Rahman, S.H., M.H. selaku Rektor Universitas "45" Makassar, Dra. Hj. Andi

Hamsiah, M.Pd. selaku ketua jurusan, yang memberi izin untuk melaksanakan penelitian, Drs. H. Herman Mustafa, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas "45" Makassar selama menjadi mahasiswa Universitas "45" Makassar. Demikian halnya kepada segenap para dosen Universitas "45" Makassar yang telah memberikan motivasi dan dorongan untuk mengkaji ilmu pengetahuan kepada penulis selama mengikuti pendidikan.

Ucapan terima kasih pula penulis sampaikan kepada Ibunda tercinta dan saudara-saudaraku yang telah memberikan seluruh cinta dan kasih sayangnya serta doa restu yang tiada henti-hentinya diberikan kepada penulis, para sahabat-sahabatku yang telah memberi warna dalam menjalani hari-hari selama di kampus tercinta, doa restu serta dorongan dengan penuh kesabaran, sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan. Mudah-mudahan dengan bantuan yang telah diberikan kepada penulis selama penyelesaian Skripsi ini, mendapatkan Rahmat dan Berkah di Sisi Allah SWT. Amin. Teriring doa *Jazaa kumullahu Khaeran Katsiran.*

Makassar,

2013

**ROSTIAH**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
PERNYATAAN .....	iii
ABSTRAK .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR GRAFIK .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat penelitian .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Pembahasan Teori .....	9
B. Kerangka Pikir .....	52

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis dan Lokasi Penelitian .....	53
B. Variabel dan Desain Penelitian .....	53
C. Definisi Operasional Variabel .....	56
D. Subjek Penelitian .....	56
E. Teknik Pengumpulan Data .....	56
F. Teknik Analisis Data .....	58

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....	60
B. Pembahasan .....	73

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	75
B. Saran .....	75

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>80</b>
-----------------------------	-----------

### **DAFTAR LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Nomor	Halaman
1. Kategori hasil belajar hasil belajar siswa .....	60
2. Hasil belajar Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran pada siswa Kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kalukku Kec. Kalukku Kab. Mamuju pada siklus pertama .....	65
3. Hasil belajar keterampilan berbicara melalui metode bermain peran pada siswa kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kalukku Kec. Kalukku Kab. Mamuju pada siklus kedua .....	71

**BOSOWA**

## DAFTAR GAMBAR

Nomor

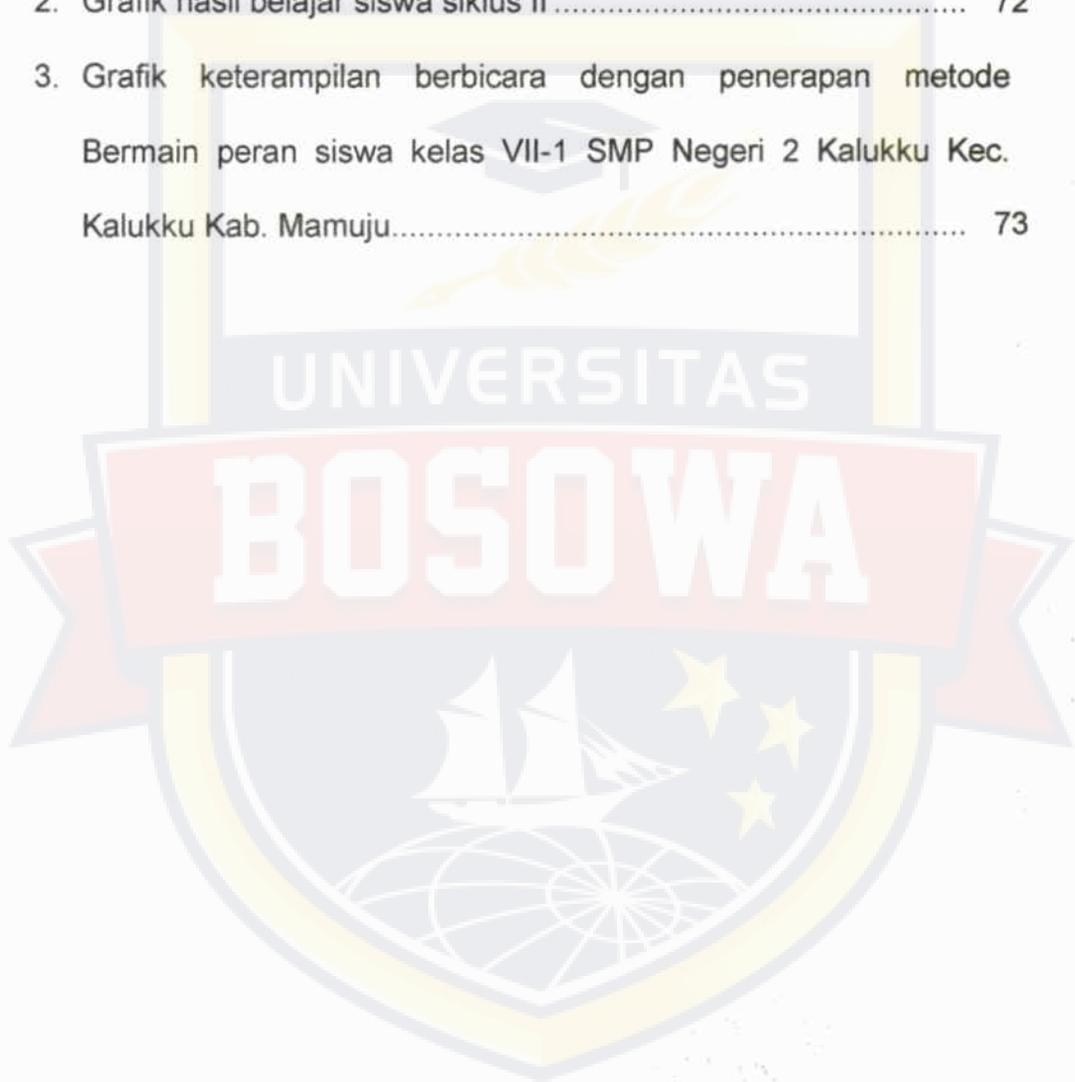
Halaman

1. Bagan kerangka pikir ..... 52



## DAFTAR GRAFIK

Nomor	Halaman
1. Grafik hasil belajar siswa siklus I .....	65
2. Grafik hasil belajar siswa siklus II .....	72
3. Grafik keterampilan berbicara dengan penerapan metode Bermain peran siswa kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kalukku Kec. Kalukku Kab. Mamuju.....	73

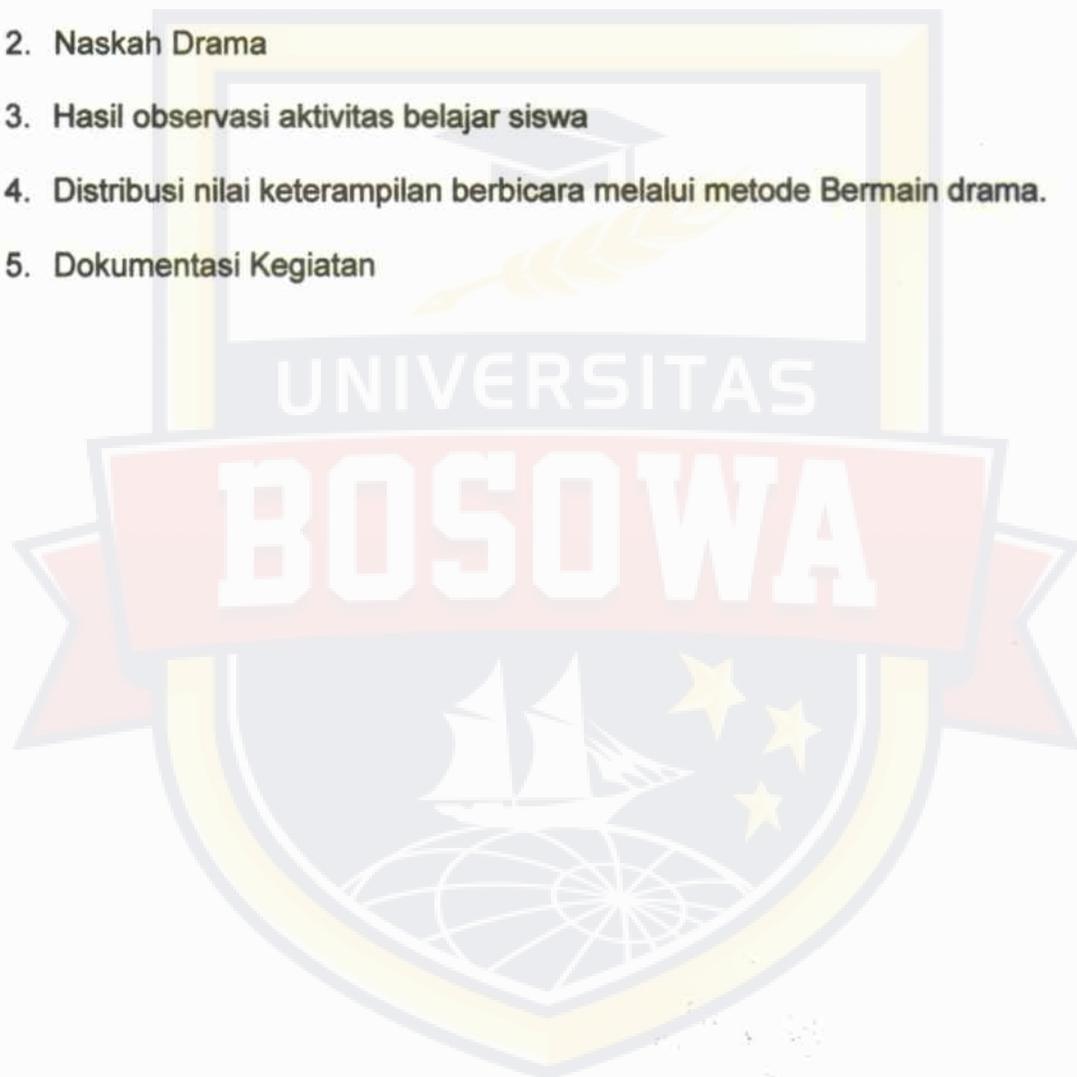


## DAFTAR LAMPIRAN

**Nomor**

**Halaman**

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
2. Naskah Drama
3. Hasil observasi aktivitas belajar siswa
4. Distribusi nilai keterampilan berbicara melalui metode Bermain drama.
5. Dokumentasi Kegiatan



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pada umumnya tujuan pendidikan adalah untuk menciptakan manusia yang berkualitas. Salah satu faktor yang perlu diperhatikan untuk mencapai tujuan yang dimaksud adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran. Pendidikan bukan hanya berlaku selama bersekolah tetapi pendidikan itu berlangsung seumur hidup dan dilaksanakan di lingkungan keluarga, masyarakat serta di sekolah. Oleh karena itu, pendidikan merupakan tanggung jawab keluarga, masyarakat dan pemerintah. Pendidikan yang berlangsung di sekolah pada dasarnya untuk melatih, mendidik, membina agar peserta didik mampu berpikir. Melalui latihan berpikir inilah mereka memperoleh berbagai macam pengetahuan dalam memecahkan masalah yang timbul balik itu masalah yang terdapat di lingkungan keluarga maupun masyarakat. Peningkatan mutu pendidikan anak didik bukan hanya memperoleh pengetahuan melalui pemberian masalah tetapi menemukan sendiri masalah. Untuk mencapai mutu pendidikan utamanya pendidikan formal pada jenjang pendidikan dasar, sekolah lanjutan tingkat pertama dan sekolah menengah umum dilaksanakan berupa pembaharuan penyempurnaan dan kebijakan di bidang pendidikan. Proses belajar mengajar akan terjadi interaksi timbal

balik antara guru dan siswa dan antara siswa dengan siswa itu sendiri. Berhasil tidaknya proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh keberhasilan guru dalam mengajar.

Salah satu hakikat bahasa ialah sebagai alat komunikasi yang digunakan oleh manusia untuk berinteraksi dengan sesamanya. Bahasa sangat penting artinya bagi manusia, baik sebagai makhluk individu, maupun sebagai makhluk sosial, sehingga pada pemakai bahasa dituntut untuk mengetahui, memahami dan menguasai bahasa yang digunakan agar dapat berbahasa Indonesia dengan baik dan benar.

Dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, siswa diharapkan memiliki keterampilan berbahasa yang terdiri dari menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan dasar tersebut saling berkaitan dan merupakan satu kesatuan.

Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang bersifat produktif, artinya suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan gagasan, pikiran atau perasaan sehingga gagasan-gagasan yang ada dalam pikiran pembicara dapat dipahami orang lain.

Kesadaran betapa pentingnya berbicara dalam kehidupan manusia yang bermasyarakat dapat mewujudkan bermacam aneka bentuk. Kehidupan manusia setiap hari dihadapkan dalam berbagai kegiatan yang menuntut keterampilan berbicara. Contohnya dalam lingkungan keluarga, dialog selalu terjadi antara Ayah dan Ibu, orang tua dan anak, serta anak-

anak itu sendiri.

Berbicara berarti mengemukakan ide atau pikiran lisan secara aktif melalui lambang-lambang bunyi agar terjadi kegiatan komunikasi antar penutur dan mitra tutur. Sehingga berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang bersifat produktif, artinya suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan gagasan, pikiran atau perasaan sehingga gagasan-gagasan yang ada dalam pikiran pembicara dapat dipahami orang lain.

Oleh karena itu, pelajaran berbicara seharusnya mendapat perhatian dalam pengajaran keterampilan berbahasa di sekolah. Dengan kata lain, dalam kehidupan sehari-hari siswa selalu melakukan dan dihadapkan pada kegiatan berbicara. Namun pada kenyataannya pembelajaran berbicara di sekolah-sekolah belum dikatakan maksimal, sehingga keterampilan siswa dalam berbicara pun masih rendah.

Dalam pembelajaran sastra, keterampilan berbicara khususnya drama dapat dilakukan dengan bermain peran. Hal ini dapat memotivasi untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasi. Salah satu latihan pengembangan keterampilan berbicara adalah bermain drama atau bermain peran. Bermain drama merupakan kegiatan memerankan tokoh yang ada dalam cerita yang berbentuk dialog. Menurut Akhadiyah, dkk (putra 2009 :12 ) "Bermain drama adalah peragaan tingkah laku manusia secara mendasar yang dihayati oleh pemainnya dan diterima oleh

penonton yang merasakannya sebagai suatu penghayatannya”.

Berdasarkan fakta di lapangan, menunjukkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara, siswa masih banyak mengalami kesulitan. Hambatan lain yang dialami siswa dalam pembelajaran keterampilan berbicara, khususnya bermain peran adalah kurangnya semangat mereka dalam bermain peran akibat metode pembelajaran yang digunakan guru masih kurang menarik bagi siswa. Pembelajaran drama yang terjadi pada tataran praktis seringkali belum menghasilkan pembelajaran yang efektif. Hal tersebut terlihat dari kurangnya pemberian materi yang berkaitan dengan kemampuan memerankan drama itu sendiri.

Seringkali guru memberikan tugas pada siswa untuk membaca atau memahami suatu naskah drama, kemudian siswa diminta memerankan tokoh drama tersebut dengan asal-asalan dan cenderung hanya untuk memenuhi tugas dari guru. Masalah yang muncul tersebut tidak lepas dari berbagai faktor. Salah satunya adalah wawasan tentang teknik bermain peran terutama yang dimiliki oleh guru, akan banyak berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran drama yang dilakukan di kelas.

Dari uraian di atas, tidak ada alasan untuk mengesampingkan pembelajaran drama di sekolah. Dalam mempelajari drama khususnya aspek memerankan tokoh drama, memang sering kali menemui

hambatan. Hambatan itu sering muncul karena kurangnya pengetahuan tentang bermain drama baik dari guru maupun dari siswanya. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti menerapkan metode bermain peran.

Adapun alasan pemilihan metode tersebut adalah dengan pertimbangan bahwa metode ini dirasa lebih efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Dikatakan efektif karena penerapan metode bermain peran melalui drama akan lebih menghemat waktu, hal ini disebabkan karena siswa dapat menghilangkan perasaan takut dan malu karena mereka dapat tampil dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya.

Dengan bermain drama, beberapa kemampuan dapat dikembangkan seperti kemampuan berkomunikasi, kemampuan menghafal, dan kemampuan mengaktualisasikan diri kedalam situasi yang dihadapi dan sebagai langkah awal untuk mengetahui bagaimana tingkat kemampuan berbicara siswa, khususnya siswa SMP terhadap karya sastra yaitu drama, maka penulis tertarik dan termotivasi untuk mengadakan penelitian dengan judul "Peningkatan keterampilan berbicara Siswa Kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kalukku Kec. Kalukku Kab. Mamuju melalui metode bermain peran".

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian sebagai berikut: "Bagaimana tingkat keterampilan berbicara siswa Kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kalukku Kec. Kalukku Kab. Mamuju melalui metode bermain peran?"

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah dengan metode bermain peran melalui Drama dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran keterampilan berbicara pada siswa Kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kalukku Kec. Kalukku Kab. Mamuju
2. Untuk Mengetahui apakah siswa terampil sebagai akibat dari kurangnya latihan berbicara.

## **D. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

### **1. Manfaat teoritis**

Mengetahui peningkatan keterampilan berbicara siswa dengan penerapan metode bermain peran

## 2. Manfaat praktis

### a. Bagi siswa

- 1) Kemampuan siswa dalam memerankan tokoh drama meningkat.
- 2) Minat dan motivasi siswa belajar memerankan tokoh drama meningkat.
- 3) Siswa lebih memiliki keberanian tampil memerankan tokoh dalam drama di depan orang banyak.

### b. Bagi peneliti

Sebagai pedoman bagi peneliti dalam rangka melaksanakan tugas sebagai pendidik yang akan terjun langsung untuk mengamalkan segala ilmu yang telah dipelajari dan diterapkan dalam sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari.

### c. Bagi guru

- 1) Sebagai tolak ukur tentang keberhasilan pengajaran sastra, Khususnya karya sastra drama di SMP Negeri 2 Kalukku Kec. Kalukku Kab. Mamuju.
- 2) Sebagai bahan acuan bagi guru mata pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Indonesia dan apresiasi siswa khususnya terhadap karya sastra.
- 3) Meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi drama

d. Bagi sekolah

- 1) Sebagai masukan dalam rangka pembinaan dan peningkatan profesionalisme guru
- 2) Dapat menumbuhkan iklim pembelajaran yang kondusif sehingga tercipta kualitas pembelajaran yang baik, aktif, efektif, dan inovatif.

e. Bagi masyarakat

Hasil penelitian sebagai umpan balik serta kontrol dari masyarakat dalam pengembangan profesionalisme guru. Penelitian yang telah dilakukan memberi gambaran umum kepada masyarakat tentang kondisi peserta didik dan calon guru meningkatkan prestasinya. Selain itu, dengan meningkatnya kemampuan bermain peran maka dapat diketahui bakat dan minat belajar siswa. Dengan demikian masyarakat maupun orang tua siswa mengetahui bahwa guru senantiasa mengembangkan pembelajaran agar lebih optimal meningkatkan potensi siswa.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Pembahasan Teori

##### 1. Keterampilan berbicara

Dalam berkomunikasi kita menggunakan keterampilan berbahasa yang kita miliki, seberapapun tingkat atau kualitas keterampilan itu. Ada orang yang memiliki keterampilan berbahasa secara optimal sehingga setiap tujuan komunikasinya mudah tercapai. Namun, ada pula orang yang sangat lemah tingkat keterampilannya sehingga bukan tujuan komunikasinya tercapainya, tetapi malah terjadi salah pengertian yang berakibat suasana komunikasi menjadi buruk. Keterampilan berbahasa Indonesia mencakup: Keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan menulis, dan keterampilan membaca.

Berbicara adalah bentuk komunikasi dengan menggunakan media bahasa, berbicara juga merupakan proses penuangan gagasan dalam bentuk ujaran-ujaran yang muncul dan merupakan perwujudan dari gagasan, pikiran, perasaan menjadi wujud ujaran.

Linguis berkata bahwa "*Speaking is language*" Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada

masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari (Ide Said, 2009:23).

Berbicara sangat erat hubungannya dengan perkembangan kosakata yang diperoleh sang anak melalui kegiatan menyimak dan membaca. Kebelum-matangan dalam perkembangan bahasa juga merupakan suatu keterlambatan dalam kegiatan-kegiatan berbahasa. Perlu kita sadari bahwa keterampilan-keterampilan yang diperlukan bagi kegiatan berbicara secara efektif banyak persamaannya dengan yang diperlukan bagi kegiatan berbicara secara efektif dalam keterampilan-keterampilan berbahasa yang lainnya itu (Grenne Pretty, 2001 : 39-40).

Sehubungan dengan keterampilan berbicara secara garis besar ada tiga jenis situasi berbicara, yaitu *interaktif*, *semi aktif*, dan *noninteraktif*. Situasi-situasi berbicara interaktif, misalnya percakapan secara tatap muka dan berbicara lewat telepon yang memungkinkan adanya pergantian antara berbicara dan mendengarkan, dan juga memungkinkan kita meminta klarifikasi, pengulangan atau kiat dapat meminta lawan berbicara, memperlambat tempo bicara dari lawan bicara. Kemudian ada pula situasi berbicara yang semi aktif, misalnya dalam berpidato di hadapan umum secara langsung. Dalam situasi ini, audiens memang tidak dapat melakukan interupsi terhadap pembicaraan, namun pembicara dapat melihat reaksi pendengar dari

ekspresi wajah dan bahasa tubuh mereka. Beberapa situasi berbicara dapat dikatakan bersifat noninteraktif, misalnya berpidato melalui radio atau televisi.

Pada hakikatnya berbicara merupakan ungkapan dan perasaan seseorang dalam bentuk bunyi-bunyi bahasa. Kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Pendengar menerima pesan atau informasi melalui rangkaian nada, tekanan, dan penempatan persendian. Jika komunikasi berlangsung secara tatap muka, berbicara itu dapat dibantu mimik dan pontomimik pembicara.

Kemampuan berbicara merupakan tuntutan utama yang harus dikuasai oleh seorang guru. Jika seorang guru menurut siswanya dapat berbicara dengan baik, maka guru harus memberi contoh berbicara yang baik hal ini menunjukkan bahwa di samping menguasai teori berbicara juga terampil berbicara dalam kehidupan nyata. Guru yang baik harus dapat mengekspresikan pengetahuan yang dikuasainya secara lisan.

Ada beberapa hal yang berkaitan dengan batasan berbicara berdasarkan teori yang dikemukakan oleh para pakar komunikasi yaitu:

- a. Berbicara merupakan ekspresi diri.
- b. Berbicara merupakan kemampuan mental motorik.

- c. Berbicara merupakan proses simbolik.
- d. Berbicara terjadi dalam konteks ruang dan waktu.
- e. Berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang produktif.

## 2. Pengertian Karya Sastra

Karya adalah pekerjaan, hasil perbuatan (ciptaan) , asli hasil yang bukan saduran, salinan, atau terjemahan. Lain halnya dengan sastra adalah hasil kebudayaan lisan dalam masyarakat tradisional yang isinya dapat disejajarkan dengan sastra tulis dalam masyarakat modern. Jadi, karya sastra ialah hasil sastra baik berupa puisi, prosa, maupun lakon; ciptaan yang dapat menimbulkan rasa indah bagi orang yang melihat, mendengar, atau merasakannya (KBBI, 2003 : 511).

Secara etimologis sastra atau sastera berasal dari bahasa Sansekerta yang terdiri akar kata Cas atau sas dan tra. Cas dalam bentuk kata kerja yang diturunkan memiliki arti mengarahkan, mengajar, memberikan suatu petunjuk ataupun intruksi. Akhiran -tra menunjukkan satu sarana atau alat. Sastra secara harfiah berarti alat untuk mengajar, buku petunjuk, buku intruksi ataupun pengajaran. Istilah susastra sendiri pada dasarnya berasal dari awalan su yang memiliki arti "indah, baik" sehingga susastra dibandingkan atau disejajarkan dengan belles letters. Sastra juga sering dipersamakan dengan bentuk-bentuk fisik seperti buku atau kitab yang berisi tulisan

yang indah, mendidik, ataupun kitab-kitab pengajaran. (Teeuw, 2003: 20-21)

Istilah kesusastraan kemudian diartikan sebagai tulisan atau karangan yang mengandung nilai-nilai kebaikan yang ditulis dalam bahasa yang indah.

Berdasarkan definisi tersebut, dapatlah dirumuskan ciri-ciri kesusastraan sebagai berikut:

- a. Bahasanya terpelihara baik.
  - b. Isinya menggambarkan kebenaran dalam kehidupan manusia
  - c. Cara menyajikannya menarik, sehingga berkesan di hati pembacanya.
- a. Fungsi dan Nilai Karya Sastra

Secara umum, fungsi sastra dapat digolongkan dalam lima golongan besar.

- 1) Fungsi kreatif, yaitu memberikan rasa senang, gembira, serta menghibur.
- 2) Fungsi didaktif, yaitu mendidik para pembaca karena nilai-nilai kebenaran dan fungsi kebaikan yang ada di dalamnya.
- 3) Fungsi estetis, yaitu memberikan nilai-nilai keindahan
- 4) Fungsi moralitas, mengandung nilai moral yang tinggi sehingga para pembaca dapat mengetahui moral yang baik dan buruk.
- 5) Fungsi religius, mengandung ajaran agama yang dapat

dijadikan teladan bagi para pembacanya.

Ketika membaca sebuah karya sastra, baik itu yang berupa puisi, cerpen, novel, ataupun drama, maka kita akan memperoleh hiburan, karena lewat karya sastra kita mendapatkan kesenangan dan kepuasan batin. Kita merasakan kenikmatan estetika. Kita sebagai pembaca dihadapkan pada dunia rekaan yang mempesona, antara lain berupa tokoh-tokoh yang menakjubkan, rentetan peristiwa yang mencekam dan menegangkan, atau kata-kata puitis yang indah dan sarat makna. Karya sastra yang baik akan selalu menggugah emosi pembacanya.

Membaca karya sastra memang tidak hanya untuk kesenangan. Sebabnya, karya sastra sesungguhnya juga merupakan miniatur kehidupan dengan berbagai persoalannya. Dari karya sastra itulah kita dapat pula menjadikannya sebagai cermin kehidupan serta memperoleh pelajaran, karena karya sastra itupun mengandung ajaran moral (didaktif), estetika, dan berbagai hal yang menyangkut tata pergaulan sesama umat Islam.

Karya-karya bermutu selalu akan menampilkan unsur hiburan dan pelajaran secara seimbang. Unsur hiburan dan pelajaran disajikannya secara kental dan menyatu dengan semua unsur intrinsik karya sastra yang bersangkutan. Namun demikian,

tidak sedikit pula karya sastra yang lebih menonjolkan salah satu unsurnya saja. Jika unsur hiburannya yang lebih dipentingkan, maka karya sastra itu termasuk ke dalam sastra populer. Dalam jenis karya sastra ini pembaca hanyalah memperoleh hiburan murahan. Karya semacam ini tidak membuat pembacanya berpikir dan meningkatkan kualitas unsur ajarannya, maka karya-karya seperti itu termasuk kedalam sastra propaganda. Pembaca akan merasa terganggu penikmatannya karena seringnya pengarang menyampaikan nasihat, ajaran, atau doktrin atau ideologi.

Dalam karya sastra yang baik, pengarang selalu berusaha untuk menampilkan unsur hiburan dan ajarannya secara tersembunyi. Setiap karya sastra tidak bisa tercipta tanpa melibatkan unsur-unsur kebudayaan. Semua karya sastra akan terkait dan melibatkan dinamika suatu kehidupan masyarakat, yang punya adat dan tradisi tertentu. Misalnya saja, sebuah puisi yang dicipta oleh orang sunda, maka bila ditinjau dari unsur-unsur budaya yang ada didalamnya sedikit banyak akan berbeda dengan puisi yang diciptakan oleh orang padang. Dalam puisi orang sunda misalnya dijumpai peristilahan kesundaan ataupun sebutan-sebutan nama geografis yang hanya ada di daerah sunda; demikian halnya dengan puisinya orang padang.

Munculnya unsur-unsur ekstrinsik semacam itu dalam suatu

karya sastra memang sangatlah masuk akal. Sebabnya, karya sastra itu dicipta atas dasar kekayaan rohani, imajinasi, dan pengalaman pengarang, dipengaruhi struktur kehidupan, kebiasaan, dan sejarah masyarakat dan budayanya.

Karya-karya sastra, baik itu yang berbentuk puisi, prosa, maupun drama, tidak lepas dari nilai-nilai budaya, sosial, ataupun moral.

- 1) Nilai-nilai budaya berkaitan dengan pemikiran, kebiasaan, dan hasil karya cipta manusia.
- 2) Nilai-nilai sosial berkaitan dengan tata laku hubungan antara sesama manusia (kemasyarakatan).
- 3) Nilai –nilai moral berkaitan dengan perbuatan baik dan buruk yang menjadi dasar kehidupan manusia dan masyarakatnya. Hanya saja kadang-kadang kita tidak mudah untuk menggalinya. Karya-karya semacam itu perlu kita hayati benar-benar untuk menggalinya.

**b. Ragam sastra**

- 1) Berdasarkan bentuknya

Berdasarkan bentuknya, sastra terbagi atas empat bagian.

- a) Prosa, yaitu bentuk sastra yang dilukiskan dalam bahasa yang bebas dan panjang dengan penyampaian secara naratif (bercerita). Contohnya novel dan cerpen.

b) Puisi, yaitu bentuk sastra yang dilukiskan dalam bahasa singkat, padat, serta indah. Dalam puisi lama, bentuknya selalu terikat oleh aturan-aturan baku, antara lain:

- (1) Jumlah larik tiap bait,
- (2) Jumlah suku kata atau kata dalam tiap-tiap larik,
- (3) Pola irama pada setiap larik atau bait,
- (4) Persamaan bunyi kata atau rima.

c) Prosa liris, yaitu sastra berbentuk puisi, namun isinya berupa cerita. Prosa liris dapat pula diartikan sebagai prosa yang dipuisikan.

d) Drama, bentuk sastra yang dilukiskan dalam bahasa bebas dan panjang serta dilukiskan dengan menggunakan dialog atau monolog.

2) Berdasarkan isinya

Berdasarkan isinya, sastra terdiri atas empat macam, yaitu sebagai berikut:

- a) Epik, karangan yang melukiskan sesuatu secara objektif tanpa mengikutkan pikiran dan perasaan pribadi pengarang.
- b) Lirik karangan yang berisi curahan perasaan pengarang secara subjektif.
- c) Didaktif, karya sastra yang isinya mendidik penikmat/pembaca tentang masalah moral, tata krama,

masalah agama, dan lain-lain.

- d) Dramatik, karya sastra yang isinya melukiskan sesuatu kejadian (baik atau buruk) dengan pelukisan yang berlebihan.

c. Ciri-ciri karya sastra

Pada tataran karya sastra, faktor, dan fenomena kehidupan yang diangkat itu menjadi fiksi makna. Meskipun ia menggunakan bahan dari kenyataan objektif (realita hidup di masyarakat), kenyataan imajinatif dalam karya sastra tidak identik lagi dengan kenyataan objektif tadi. Ungkapan pengalaman manusia dalam bentuk bahasa yang ekspresif dan mengesankan terdiri dari berbagai bentuk. Tiap bentuk sastra memiliki syarat dan ciri tersendiri, bahkan ciri tiap bentuk karya sastra memang tidak mudah untuk dibedakan. Pengertian sastra tidak dapat diterapkan secara menyeluruh terhadap semua jenis atau bentuk karya sastra. Jenis sastra ada bermacam-macam, baik jenis ataupun ragamnya, semua menuntut untuk dinamai "karya sastra".

Ciri karya sastra menuntut adanya nilai seni boleh dikatakan tidak ada permasalahan, sebab semuanya karya sastra memiliki nilai seni atau estetikanya. Namun disisi lain, ada hal yang harus diperhatikan yakni sifat khayati dan penggunaan bahasa yang memiliki beberapa perbedaan sehingga perlu adanya dua

penggolongan sastra.

Ada tiga hal yang membedakan karya sastra dengan karya-karya tulis lain yang bukan karya sastra yaitu:

1) Sifat khayali

Karya sastra merupakan akibat dari kenyataan bahwa karya sastra dicipta dengan daya khayali dan karya sastra membicarakan tentang masalah-masalah kehidupan yang nyata. Karya sastra terlebih dahulu menciptakan dunia khayali sebagai latar belakang kenyataan dan masalah yang dapat direnungkan dan dapat dihayati oleh pembaca.

2) Nilai-nilai seni

a) Keutuhan

Keutuhan adalah suatu karya sastra harus utuh artinya, setiap bagian atau unsur yang ada pada karya sastra menunjang usaha isi hatinya.

b) Keseimbangan

Keseimbangan adalah unsur-unsur atau bagian-bagian karya sastra, baik dalam ukuran maupun bobotnya, harus sesuai atau seimbang dengan fungsinya.

c) Keselarasan

Keselarasan berkaitan dengan hubungan satu unsur atau bagian karya sastra dengan unsur atau bagian lain. Artinya,

unsur atau bagian itu harus menunjang daya ungkap unsur atau bagian lain, dan bukan mengganggu atau mengaburkannya.

d) Tekanan yang tepat

Tekanan yang tepat adalah unsur atau bagian yang penting mendapat penekanan yang lebih daripada unsur atau bagian yang kurang penting. Unsur yang penting itu akan dimunculkan sastrawan dengan lebih seksama, sedangkan yang kurang penting mungkin hanya berupa garis besar dan skematik saja.

3) Cara penggunaan bahasa yang khas

Penggunaan bahasa secara khusus sangat jelas tampak pada karya-karya puisi. Walaupun begitu, didalam novel dan drama pun penggunaan bahasa seperti itu dilakukan para sastrawan dengan sadar dan seksama.

### 3. Pengertian Drama

a. Pengertian Antara Drama, Sandiwara dan Teater

Secara etomologi, istilah drama berasal dari akar tunjang "drama" dari bahasa Greek (Yunani Kuno) drau yang berarti melakukan (*action*) atau berbuat sesuatu (Akhmadi, 1990). Berbuat berarti memang layak dilihat. Wiyanto (2002: 1) sedikit berbeda, katanya drama dari bahasa Yunani, dram artinya bergerak.

Tindakan dan gerak adalah ciri utama dalam drama. Tiap drama mesti ada gerak dan aksi, yang menuntun lakon.

Kata kunci drama adalah gerak. Setiap drama akan mengandalkan gerak sebagai ciri khusus drama. Kata kunci ini yang membedakan dengan puisi dan prosa fiksi. Dalam bahasa Perancis drama disebut *dramae* (Soemanto, 2001: 3) yang artinya lakon serius. Serius yang dimaksud, tidak berarti drama melarang adanya humor. Serius dalam hal ini cenderung merujuk pada aspek penggarapan. Drama perlu garapan yang matang. Dikatakan serius berarti drama butuh penggarapan tokoh yang mendalam dan penuh pertimbangan. Drama adalah bentuk karya sastra yang bertujuan menggambarkan kehidupan dengan menyampaikan pertikaian dan emosi melalui lakuan dan dialog. Lakuan dan dialog dalam drama tidak jauh beda dengan lakuan serta dialog yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Drama merupakan penciptaan kembali kehidupan nyata atau menurut istilah Aristoteles, adalah peniruan gerak yang memanfaatkan unsur-unsur aktivitas nyata. Bahasa merupakan unsur utama dalam drama. Namun demikian, masih ada unsur lainnya yang tidak kalah pentingnya, yakni gerak, posisi, isyarat, dan ekspresi wajah. Dalam drama, bahasa harus dioptimalkan dengan sebaik-baiknya, tidak hanya berkenaan dengan kata-kata itu sendiri, melainkan juga intonasi dan tempo

kalimat, pelafalan, volume suara, tekanan, serta aspek-aspek kebahasaan lain, agar dapat menyampaikan pesan secara sempurna.

Selain sandiwara dan drama, ada lagi yang disebut teater. Wiyanto (2002: 2) dan Soemanto (2001: 9) dan Padmodarmaya (1988: 21) mencoba merunut etimologi teater dari bahasa Yunani *theatron*, bahasa Inggris *theater*, yang berarti pertunjukan atau dunia sandiwara yang spektakuler. Teater adalah pertunjukan drama yang menarik, biasanya di panggung. Belakangan ini, teater lebih mewarnai jagad pertunjukan, hingga muncul teater jeprek, teater Laskar, teater ganrik, teater Rendra, teater kampus, dan lain-lain. Kelompok teater itu tidak lain mengolah drama sebagai pertunjukan. Teater tergolong drama yang mengutamakan akting, dialog dan gerak. Ketiga hal ini yang akan dipentaskan lakon hingga akhir cerita, penonton selalu dibuat penasaran.

Cikal bakal drama ditemukan pada dinding piramida Mesir, 3.500 Sebelum Masehi. Disana terlukis, seorang pendeta berdiri di antara para jemaah. Wajahnya bertopeng. Sementara itu, tubuhnya berayun seperti tengah menceritakan sesuatu. Rupanya pendeta Mesir konu itu sedang melukiskan keagungan Sang pencipta Langit dan Bumi. Ia memanfaatkan seni peran dalam menyampaikan ajarannya.

## b. Struktur Drama

Kadang-kadang struktur drama itu tidak atau kurang menjadi perhatian penulis teksdrama dan pelakunya. Struktur seakan-akan hanya menjadi wilayah kajian pemerhati drama saja. Padahal, sebenarnya struktur pula yang ikut membangun lakon menjadi semakin menarik. Sebagaimana karya prosa fiksi memiliki struktur, drama pun sebenarnya demikian. Drama merupakan lakon yang memiliki aliran cerita. Aliran cerita atau sering dinamakan lakon, mempunyai struktur yang jelas. Inilah yang dinamakan struktur drama. Setiap orang bebas memberikan nama tiap struktur. Namun, hampir semua struktur selalu bertalian satu sama lain membentuk kesatuan padu.

Drama adalah permainan yang penuh artistik. Drama selalu mengikuti struktur alur yang tertata. Setiap penulis naskah, akan membayangkan ada perjalanan cerita, ada tema, nilai yang ditanamkan dan sebagainya. Walaupun drama itu ditata dengan cara *flash back*, tetap mewujudkan suatu struktur yang rapi. Melalui struktur orang dapat memahami keindahan drama. Sumarjo (1985) banyak memberikan perhatian pada struktur drama. Menurut dia, drama dapat dibagi ke dalam babak-babak. Setiap babak dapat dibagi dirinci ke dalam struktur yang lebih kecil. Pembagian ke dalam babak-babak itu tidak dilakukan pengarang dengan semena-

mena, melainkan bersandar pada alasan yang kuat. Dengan kata lain, pengarang membagi-bagi naskahnya didorong oleh kebutuhan nyata. Kebutuhan ini berhubungan erat dengan pelaksanaan pementasan naskah tersebut.

Struktur drama sebagai berikut:

1) Babak

Biasanya kalau dalam prosa ada yang disebut episode, drama mengenal babak. Setiap babak akan membentuk keutuhan kecil. Untuk memudahkan pekerjaan para awak pentas, pengarang memberikan petunjuk kepada mereka, yaitu dengan menyatukan semua peristiwa yang terjadi di satu tempat dan pada satu urutan waktu dalam satu babak. Dengan kata lain, suatu babak dalam naskah drama adalah bagian dari naskah drama itu yang merangkum semua peristiwa yang terjadi di satu tempat urutan waktu.

- 2) Suatu babak biasanya dibagi-bagi lagi dalam adegan-adegan. Suatu adegan adalah bagian dari babak yang batasnya ditentukan oleh perubahan peristiwa terhubung datang atau perginya seorang atau lebih tokoh cerita ke atas pentas. Sebagai contoh, dalam suatu adegan tampak si A sedang berbicara dengan si B. Adegan ini selesai dan cerita memasuki adegan baru kalau si C datang bergabung atau sebaliknya, yaitu

si A atau si B meninggalkan pentas dan dengan demikian keadaan atau suasana akan berubah.

### 3) Dialog

Bagian lain yang sangat penting dan secara lahiriah membedakan sastra drama dari jenis fiksi lain adalah dialog. Dialog adalah bagian dari naskah drama yang berupa percakapan antara satu tokoh dengan tokoh yang lain. Begitu pentingnya kedudukan dialog dalam sastra drama, sehingga tanpa kehadirannya karya sastra ini tidak dapat digolongkan ke dalam karya sastra drama. Kekuatan dialog, terletak pada kecakapan pemain yang selalu tanggap. Pemain yang lincah berdialog, penuh dengan muatan filosofi tentu akan penonton.

### 4) Prolog

Sebagaimana prosa, drama juga mengenal bagian awal, tengah, dan solusi serta peleraian. Bagian naskah lainnya adalah prolog. Prolog adalah bagian naskah yang ditulis pengarang pada bagian awal. Biasanya memuat pengenalan permainan. Pemain dengan ekspos yang berbeda-beda keluar panggung, dikenalkan oleh pembawa acara. Pada dasarnya prolog merupakan pengantar naskah yang dapat berisi satu atau beberapa keterangan atau pendapat pengarang tentang cerita yang disajikan.

### 5) Epilog

Epilog adalah penutup drama. Biasanya diisi oleh pembawa acara atau *announcer*. Hal ini membuat kilas balik dan sekedar menyimpulkan isi drama. Biarpun hal ini sering kurang diinginkan penonton, drama yang lengkap tentu ada epilog. Epilog akan memberikan simpulan nilai drama.

### c. Jenis-jenis Drama

#### 1) Ditinjau dari Bentuk Penampilan

##### a) Drama Komedi

Pembagian ragam drama amat banyak ragamnya. Hal ini tergantung cara pandang masing-masing. Setiap sudut pandang bisa melahirkan ragam drama yang bermacam-macam. Goenoprawiro (1985:89) mengklasifikasikan drama komedi sebagai hiburan, seperti yang dikenal sebagai lawak. Garapan drama komedi tidak mudah. Kadang-kadang sulit dirancang sebelumnya.

Komedi adalah drama ringan yang sifatnya menghibur dan didalamnya terdapat dialog kocak yang bersifat menyindir dan biasanya berakhir dengan kebahagiaan. Drama ini bersifat humor dan pengarangnya berharap akan menimbulkan kelucuan atau tawa riang. Kelucuan bukan tujuan utama, maka nilai dramatik dari komedi (meskipun

bersifat ringan) masih tetap terpelihara. Nilai dramati tidak dikorbankan untuk kepentingan mencari kelucuan. Orang Jawa menyebutnya *ger-geran*. Artinya, menyebabkan tertawa terpingkal-pingkal. Hal ini berbeda dengan *dagelan (farce)* yang mudah mengorbankan nilai dramatik dari lakon demi kepentingan mencari kelucuan itu.

b) Pantomim

Pantomim adalah drama gerak. Yang diutamakan adalah kelucuan. Walaupun ada ajaran di dalamnya, namun disampaikan dengan gerak-gerak humor. Pantomim adalah drama komedi yang mengutamakan permainan ragawi. Walaupun drama pantomim itu hanya berupa gerak fisik, ternyata sering memukau penonton. Gerakan lucu, porno, romantik, seringkali memunculkan imajinasi luar biasa bagi penonton. Apalagi didukung dengan tata rias khas, tentu memukau. Sukses mengocok perut penonton adalah target pantomim.

c) Drama Tragedi dan Melodrama

Drama tragedi, tokohnya adalah *tragic hero* artinya pahlawan yang mengalami nasib tragis. Dalam sejarah drama, kita mengenal drama-drama Tunjari yang bersifat duka. Diceritakan pertentangan antara tokoh protagonis

dengan kekuatan yang luar biasa dan berakhir dengan keputusan, kehancuran atau kematian tokoh protagonis itu. Drama trilogi karya Sophocles merupakan contoh yang paling tepat mewakili drama Yunani. Ketiga tragedi Sophocles itu, *Oedipus Sang raja*, *Oedipus di kolonus*, dan *Antigone*. Drama duka juga dapat dibatasi sebagai drama duka yang berupa dialog bersajak yang menceritakan tokoh utama yang menemui kehancuran karena kelemahannya sendiri, seperti keangkuhan dan sifat iri hati. Drama-drama shakespeare di samping memenuhi kriteria jenis drama lain juga diklasifikasikan sebagai drama tragedi. *Hamlet*, *Macbeth*, dan *Romeo-Juliet* termasuk drama duka.

Melodrama adalah lakon yang sangat sentimental, dengan tokoh dan cerita yang mendebarkan hati dan mengharukan. Penggarapan alur dan penokohan yang kurang dipertimbangkan secara cermat, maka cerita seperti dilebih-lebihkan sehingga kurang meyakinkan penonton. Tokoh dalam melodrama adalah tokoh yang ternama (bukan tokoh agung seperti dalam tragedi). Dalam kehidupan sehari-hari, sebutan melodramatik kepada seseorang seringkali merendahkan martabat orang tersebut, karena dianggap berperilaku yang melebih-lebihkan perasaannya.

#### d) Drama Eksperimental

Penamaan dram eksperimental disebabkan oleh kenyataan bahwa drama tersebut merupakan hasil eksperimen pengarangnya dan belum memasyarakat. Biasanya jenis drama eksperimental ini adalah drama non konvensional yang menyimpang dari kaidah-kaidah umum struktur lakon, baik dalam hal struktur tematik maupun dalam hal struktur kebahasaan.

Tokoh-tokoh drama eksperimental misalnya: Rendra (dengan teater mini kata dan improvisasinya), Putu Wijaya (dengan eksperimennya dengan drama tanpa identitas pelaku), Arifin C.Noer (drama kata-kata yang melukiskan kehidupan para gelandangan); N. Riantiarno (melukiskan kehidupan rakyat gembel di pinggiran kota metropolitan dengan bentuk opera; yaitu opera rakyat gembel; yang dilukiskan sebagai kecoa dan ikan asin); Akhudiat (mencoba menyusun dekonstruksionisme lewat ceritanya" Joko Tarub" dan sesudah lakon itu); Iwan Simatupang (dengan lakon absurd dan tokoh-tokoh gelandangan); teater Jeprik (yang memelopori akting model ketoprak dan memadukan faktor lakon dengan selera publik); dan sebagainya.

#### e) Sosio Drama

Sosio drama adalah bentuk pendramatisan peristiwa-peristiwa kehidupan sehari-hari yang terjadi dalam masyarakat. Bentuk sosio drama merupakan bentuk drama yang paling elementer. Simulasi dan role playing dapat diklasifikasikan sebagai sosio drama. Latihan-latihan dasar penulisan lakon dan pemeranan tokoh biasanya dapat efektif dilakukan melalui sosio drama. Dalam sosio drama, tokoh-tokoh dan peristiwa sudah seringkali dihayati oleh calon pemain. Oleh karena itu, pemain akan lebih mudah mengidentifikasi dirinya dengan lakon dan dengan permainan yang dibawakan.

#### f) Drama Absurd

Nama absurd sebenarnya berhubungan dengan sifat lakon dan sifat tokoh-tokohnya. Drama absurd sesungguhnya merupakan drama simbolik yang membutuhkan perenungan mendalam. Selain itu, menurut Gassner (1955: 13) "*dramatic symbolic, a style that was all nuance and suggestion was next acclaimed*". Drama absurd yang simbolik itu memiliki nuansa sugestif. Semakin dalam pemaknaan simbol, semakin kuat pula daya sugestinya.

Penulis drama absurd berpandangan bahwa

kehidupan di dunia ini bersifat absurd, oleh sebab itu tokoh-tokohnya juga haruslah bersifat absurd pula. Absurditas adalah sifat yang muncul dari aliran filsafat eksistensialisme, yang memandang kehidupan ini mencekam, tanpa makna, memuakkan. Jika manusia sadar akan keberadaannya seperti dalam eksistensialisme, maka manusia akan merasa bahwa hidup itu absurd.

g) Drama Improvisasi

Kata "improvisasi" sebenarnya berarti spontanitas. Drama-drama tradisional dan drama klasik kebanyakan bersifat improvisasi. Dalam teater Mutakhir kata "improvisasi" digunakan untuk memberi nama jenis drama Mutakhir yang mementingkan gerak-gerakan (akting) yang bersifat tiba-tiba dan penuh kejutan. Menurut Gassner (1955: 7) "*acting and staging became arts requiring thorough preparation and design. Theatre became more fully aware of style than it had been for centuries*". Atas dasar ini, maka akting dan panggung tidak bisa terpisahkan. Akting dan panggung dalam tuntunan pentas, yang membutuhkan persiapan dan rancangan matang, pementasan teater yang sadar akting dan panggung, akan sukses dalam pertunjukan.

## 2) Ditinjau dari Aspek Konteks dan Tempat Pentas

### a) Drama Pendidikan

Istilah drama pendidikan sebenarnya tidak tepat. Sebab, hampir seluruh drama itu berisi pendidikan. Istilah drama pendidikan disebut juga drama ajaran atau drama didaktis. Pada abad pertengahan, lakon menunjukkan pelaku-pelaku yang dipergunakan untuk melambangkan kebaikan atau keburukan, kematian, kegembiraan, persahabatan, permusuhan, dan sebagainya. Pelaku-pelaku drama dijadikan cermin bagi penonton dengan maksud untuk mendidik. Lakon yang mengungkapkan kehidupan di akhirat menunjukkan kepada manusia bahwa akhirnya semua orang akan sampai kesana. Adegan di akhirat biasanya menunjukkan keindahan akhirat dan juga penderitaan para pendosa.

### b) Closed drama (untuk dibaca)

Drama jenis ini hanya indah untuk bahan bacaan. Para sastrawan yang tidak berpengalaman mementaskan drama biasanya menulis *closed* drama yang tidak mempunyai kemungkinan pentas atau kemungkinan pentasnya kecil. Para penulis drama yang sekaligus sutradara atau aktor biasanya menulis drama yang tidak

hanya memerhatikan struktur atau keindahan bahasa, akan tetapi yang terpenting adalah kemungkinannya untuk dipentaskan.

c) Drama Teatrikal (untuk dipentaskan)

Menurut kodratnya seharusnya semua naskah drama dapat dipentaskan. Akan tetapi dalam *closed* drama, kemungkinan untuk dipentaskan itu kecil karena struktur lakon dan cakupannya yang tidak mendukung pementasan. Dalam drama teatrikal mungkin nilai literernya tidak tinggi, tetapi kemungkinan untuk dapat dipentaskan sangat tinggi.

Drama teatrikal memang diciptakan untuk dipentaskan.

Naskah drama yang ditulis oleh para sutradara atau para pekerja teater tidak hanya memerhatikan dialog untuk dipentaskan. Dalam menulis drama teatrikal, penulis membayangkan panggung dan proses pementasan.

d) Drama Lingkungan

Drama lingkungan disebut juga teater lingkungan, yaitu jenis drama modern yang melibatkan penonton. Dialog drama dapat ditambah oleh pemain sehingga penonton dilibatkan dengan lakon. Tujuan utama teater lingkungan adalah membuat tontonannya akrab dengan penonton.

#### e) Drama Radio

Drama radio mementingkan dialog yang diucapkan lewat media radio. Jenis drama ini biasanya direkam melalui kaset pada tahun 1970-an, drama radio berbahasa Jawa pimpinan Sumarjono dari RRI Yogyakarta sangat terkenal. Tahun 1980-an drama radio berbahasa Indonesia dengan judul seperti: *Sahur Sepuh*, *Babat Tanah Leluhur*, *Pedang Naga Puspa*, dan sebagainya melebihi popularitas drama-drama Sumarjono. Drama radio berbahasa Indonesia tersebut dapat merebut hati para penggemar dari berbagai lapisan masyarakat. Bahkan kemudian drama radio tersebut diangkat ke layar lebar, yang kemudian menjadi sinetron laga dengan hadirnya stasiun televisi swasta di Indonesia seperti RCTI, SCTV, TPI, Indosiar, Anteve, dan sebagainya sejalan dengan kehancuran perfilman di Indonesia.

#### 3) Para Pelaku dan Fasilitas-fasilitas Pementasan

##### a) Para pelaku pementasan yaitu:

Suatu pementasan terlahir berkat kerja sama yang baik. Riuh rendahnya tepukan penonton bukan untuk satu orang saja. Sebabnya, dibalik suatu pementasan, terdapat para pekerja seni yang piawai di bidangnya.

### (1) Naskah, Penonton, dan panggung

Pentas drama adalah inti penampilan. Keberhasilan drama ditentukan saat pementasan. Maka pemilihan waktu, tempat, dan penonton perlu dipertimbangkan. Dunia pentas ini merupakan sebuah tiruan dunia lain, yang diusung ke atas panggung. Tiruan yang cermat, bisa menghidupkan suasana pentas. Dunia pentas biasanya tergantung seluk beluk naskah. Tuntutan naskah akan mewarnai panggung.

Naskah menjadi acuan tata pentas. Kejelian naskah, akan memudahkan tata-panggung. Namun, tidak berarti seluruh isi dunia dan alam harus dimasukkan panggung, biarpun naskah menuntutnya. Panggung adalah fakta imajinatif. Panggung bukan dunia sesungguhnya. Oleh karena itu, perlu cermat menata panggung. Panggung menjadi area pentas yang super-kompleks. Oleh karena hanya satu tempat, maka bagaimana upaya mengubah imajinasi penonton, perlu diciptakan melalui aksesoris panggung.

Naskah drama adalah kesatuan teks yang membuat kisah. Naskah atau teks drama dapat digolongkan menjadi dua, yaitu: (1) *part text*, artinya yang

ditulis dalam teks hanya sebagian saja, berupa garis besar cerita. Naskah semacam ini biasanya diperuntukkan bagi Pemain yang sudah mahir, (2) *full text*, adalah teks drama dengan penggarapan komplet, meliputi dialog, monolog, karakter, iringan, dan sebagainya. Bagi pemain yang masih tahap berlatih, teks semacam ini patut dijadikan pegangan. Hal ini juga akan memudahkan pertunjukan. Hanya saja, sering membatasi kreativitas pentas.

Naskah adalah karya fiksi yang memuat kisah atau lakon. Naskah yang lengkap, terbagi atas babak dan adegan-adegan. Ada beberapa macam kategori naskah pentas, yaitu: (a) naskah kiasan, artinya teks drama yang sengaja diciptakan sejak awal sudah berupa naskah drama. Naskah semacam ini biasa ditulis oleh seorang sutradara, aktor, dan spesialis naskah, (b) naskah garapan, artinya teks drama yang berasal dari olahan cerita prosa atau puisi, diubah ke dunia drama. Biasanya, penggarap naskah terikat oleh jalan cerita sebelumnya, hingga bagian kecil saja yang diubah. Hal ini memang lebih mudah, sebab penggarap tidak harus berimajinasi dari awal; (c) naskah terjemahan, artinya

drama yang berasal dari bahasa lain, diperlukan adopsi dan penyesuaian dengan budayanya.

Pentas tanpa penonton juga tidak ramai. Sukses tidaknya pementasan, sebagian besar tergantung animo penonton. Apakah penonton merasa ngeri, iba, terpesona, tergantung garapan drama itu. Sebagian sukses pementasan, juga ditentukan oleh kualitas naskah. Naskah juga perlu dikaitkan dengan keinginan penonton. Naskah-naskah drama yang ditulis dengan nilai sastranya cukup tinggi, tetapi kemungkinan pentasnya tidak meyakinkan, akan menjemukan. Naskah yang bagus, tentu harus bersifat komunikatif. Apabila penonton yang serba heterogen, sering memusingkan penulis naskah.

Dunia panggung akan menentukan keberhasilan penonton menikmati drama. Begitu pula pemain akan ditentukan oleh kualitas panggung. Ada beberapa jenis panggung antara lain; (1) panggung *proscenium*, yaitu panggung pentas yang konvensional. *Proscenium* adalah bingkai gambar yang terfocus, agar penonton bebas menyaksikan. Biasanya terbentuk empat persegi panjang. Biasanya menggunakan penutup buka atau

layar, yang bisa digerakkan naik turun atau ke kiri dan kanan, sehingga bergantian adegan lebih manis; (2) panggung portable, artinya panggung tanpa layar muka. Pergantian adegan dengan mematikan lampu. Kelemahannya jika ada setting yang diubah, agak kasar dan kelihatan oleh penonton, (3) panggung arena (*on the round*), biasanya sering dipakai oleh pemain teater di luar ruangan. Di dalam ruangan pun ada panggung arena, (4) panggung terbuka, biasanya terletak di luar gedung. Panggung ini cocok untuk drama film.

## (2) Sutradara

Sutradara adalah pimpinan pentas drama. Dia bertanggung jawab penuh dari awal hingga akhir pertunjukan. Sutradara yang bagus bukan diktator, memaksakan, melainkan demokratis. Setelah bertugas membaca teks berulang-ulang, dia akan berimajinasi lebih jauh dari naskah. Perenungan awal akan menentukan keberhasilan sutradara. Bahkan sutradara perlu ketekunan dan kesabaran, melatih pemain. Dia akan berhadapan dengan dunia kompleks. Tugas sutradara, yaitu (1) mengkoordinasikan segala persiapan pementasan, sejak latihan dimulai sampai dengan

pementasan selesai, (2) menciptakan rime permainan drama, agar tidak membosankan; (3) mengeplot pemain yang sesuai dengan karakteristik; (4) memimpin latihan demi latihan, agar tetap semangat; (5) menyiapkan beberapa perubahan naskah, jika perlu, dan tambahan improvisasi sebagai kemungkinan artistik; (6) mengevaluasi pertunjukan secara keseluruhan; (7) melatih akting para pemain, agar tidak menyimpang dari rel naskah; (8) mempertimbangkan kualitas naskah, artistik, dan teknis pementasan; (9) mengusulkan iringan apa dan bagaimana yang dibutuhkan, pentas seperti apa yang harus diatur, penyinaran, tata rias, kostum, dan sebagainya, semua diatur atas persetujuan sutradara.

Sutradara juga bertugas membaca, mencermati naskah secara seksama. Sutradara, menurut Kadarsih (2010: 2) selain sebagai pimpinan pertunjukan, juga sebagai konseptor, koordinator, organisator, motivator, selektor, dan sekaligus pembimbing. Memilih tokoh menjadi tugas penting sutradara. Sutradara yang akan membeberkan seluruh cerita, mengatur jadwal latihan, dan semestinya bersikap demokratis menentukan strategi keberhasilan pertunjukan.

### (3) Narator

Narator juga disebut dalang. Tugasnya menceritakan kepada penonton mengenai isi cerita. Meskipun berakting di atas panggung, tetapi seorang narator berada di luar alur cerita. Pemunculannya untuk membuka juga menutup suatu cerita. Di tengah-tengah alur cerita, ia biasa muncul untuk mengomentari cerita yang sedang dimainkan. Kehadiran narator membuat suasana lebih komunikatif bahkan sering mengundang gelak tawa. Karena itulah, seorang narator harus mempunyai kekuatan akting yang maksimal.

### (4) Pemain

Pemain drama disebut juga aktor atau aktris. Pemain mendapatkan peran yang sesuai dengan kemampuan beraktingnya. Setiap orang berhak mengikuti *casting* (pemilihan peran) dan dari situlah sutradara memilih yang terbaik dari mereka. Saat *casting*, selalu dipilih dua orang sekaligus untuk satu peran. Yang satu pemain utama dan yang lain cadangan. Setelah menerima pesan mereka menghafal naskah. Mereka juga melakukan diskusi dengan lawan main. Tak jarang mereka melakukan observasi mengenai peran

yang akan dimainkannya.

#### (5) Tata Rias

Tata rias adalah perkara seni yang kompleks, manusia dapat dirias sesuka hati. Manusia dalam teater, menurut Dahana (2000: 175) adalah *homo aestheticus*, artinya insan yang *nyeni*. Konsekuensi dari julukan ini berdampak pada kekuatan jiwa manusia untuk mengolah jagad seni. Yang dibayangkan manusia tidak lain sebuah seni. Manusia cinta seni, selalu mendambakan keindahan. Itulah sebabnya segala sesuatu dalam drama akan dibuat seni. Tata rias drama pun dikreasi sebagai seni khusus.

#### (6) Tata kostum

Peneta kostum menerjemahkan karakter suatu pran ke dalam rancangan busananya. Kostum yang dibuat haruslah sesuai dan mendukung naskah cerita. Kalau perlu, seorang penata kostum melakukan pengamatan satu per satu terhadap peran para pemain. Gerakan-gerakan yang dilakukan pemain menjadi pertimbangan dalam pemilihan bahan dan model kostum.

#### (7) Tata lampu

Dalam drama, lampu harus ditata dengan baik dan

bukan hanya sebagai penerangan, tetapi mempunyai fungsi lainnya. Lampu yang berwarna tentu mempunyai tujuan tertentu. Kapan harus redup, merah, hijau, dan lain-lain tergantung artistik panggung. Oleh karena itu penata lampu diharapkan mengikuti latihan pemain.

b) Fasilitas-fasilitas Pementasan

(1) Panggung Hidrolik

Sebuah bidang panggung dapat dinaik-turunkan sampai di kedalaman empat meter. Cara kerjanya mirip dengan elevator, yaitu dengan sistem hidrolik yang memanfaatkan tekanan untuk menggerakkan kuas. Dorongan inilah yang menyebabkan panggung bisa dinaik-turunkan bahkan dimiringkan sampai derajat tertentu. Sistem operasi panggung hidrolik ini dilengkapi televisi monitor. Walau operator berada di bawah panggung, ia dapat melihat keadaan di atas panggung.

(2) Kontrol cahaya

Pencahayaan panggung dilakukan oleh penata cahaya. Ia mendapat skrip naskah yang menyertakan keterangan cahaya adegan per adegan. Dari naskah itulah ia mengetahui kapan lampu harus menyala atau padam. Pengoperasian tata cahaya dapat pula

menggunakan sistem komputerisasi. Dengan bantuan alat status cue, penata cahaya memprogram data cahaya ke sebuah file. Dengan alat ini, saat pertunjukan berlangsung, seorang pengatur cahaya tinggal mengklik tombol yang ada pada layar komputer.

### (3) Kontrol Suara

Dalam pementasan, suara yang keluar dari atas panggung tidak langsung terdengar oleh penonton, ditangkap oleh alat penerima gelombang atau receiver. Dari receiver, suara dikirim ke alat penyeimbang suara, yaitu mixer. Alat penyeimbang tersebut berguna supaya tak ada suara yang terlalu keras atau terlalu lemah sehingga penonton dapat menikmati isi teater dengan nyaman. Setelah diolah, mixer mengirim suara-suara tersebut kepada penonton melalui speaker atau pengeras suara. Proses menangkap, mengolah, dan mengirim suara tersebut berlangsung dalam bilangan sepersekian detik saja sehingga mimik muka dan suara bisa diterima oleh panca indera penonton pada saat yang bersamaan.

### (4) Ruang gantung

Layar pada panggung memang bisa diganti-ganti sesuai dengan tuntutan cerita. Layar-layar itu tergantung

di atas panggung. Ruang gantung tempat menyimpan set dekor ini di sebut *flybar*. Cara kerjanya manual, yaitu dengan sistem katrol. Taka hanya dari arah atas ke bawah saja, *flybar* juga punya fasilitas *slings*, yang menggerakkan benda dari kiri ke kanan.

Untuk meringankan beban, beban, pada pengait yang lain diberi pemberat penyeimbang. Istilahnya *counter weight*. Set dekor yang tergantung di atas tidak hanya layar berbahan kain atau kertas. Namun bisa juga potongan dinding.

#### (5) Sistem Akustik

Ada banyak teknologi yang bisa dipakai untuk sebuah gedung pertunjukan, tetapi ada satu hal yang wajib dimiliki, yaitu akustik yang baik. Gedung pertunjukan selayaknya mempunyai kekedapan suara yang tinggi. Fungsinya, agar suara-suara dari luar tidak masuk ke dalam. Bunyi hujan, deru kendaraan, dan lain-lain tidak seharusnya terdengar dari ruangan. Hal ini akan mengganggu pementasan.

#### c) Mengekspresikan Perilaku dan Dialog Tokoh

Salah satu cara menghidupkan dialog dalam drama adalah pengeksresiannya melalui gerak dan mimik tokoh.

Pengekspresian itu tentu saja harus sesuai gerak dan mimik tokoh. Oleh karena itu pemahaman atas karakter tokoh wajib sifatnya. Misalnya bila yang akan diperankan itu seorang suami yang sedang memiliki masalah. Untuk itu, kita harus memahami betul suasana jiwa tokoh tersebut. Kita harus meresapi bagaimana tokoh itu ketika berbicara, berjalan, dan berperilaku-prilaku lainnya.

(1) Kita harus dapat menjiwai karakter tokoh yang diperankan. Untuk itu, perlu diresapi gerak-gerik, emosi, dan sikap tokoh itu dengan cermat.

(2) Penuturan tokoh harus diekspresikan dengan gerak-gerik dan mimik yang menggambarkan karakter tokoh yang dimainkan. Dalam hal inilah perlunya kemampuan meniru-niru tingkah laku orang lain. Seorang pemain peran yang baik adalah orang yang dapat menirukan tokoh yang diperankannya dengan wajar, apa adanya.

Terdapat beberapa teknik penghayatan yang dapat kita lakukan dalam melatih kemampuan dalam menghayati suatu peran antara lain sebagai berikut:

(1) Konsentrasi, yakni pemusatan pikiran dan perhatian pada suatu objek. Misalnya, pengkonsentrasian pada suara burung atau pada sosok teman. Dengan cara ini

diharapkan kita dapat mendalami objek itu secara lebih mendetail.

(2) Imajinasi, dengan menciptakan hal-hal yang mungkin ada atau mungkin terjadi. Misalnya, dengan memejamkan mata; kemudian membayangkan bahwa diri kita sedang berada di sebuah kapal terbang yang oleh karena mesinnya rusak atau bayangkanlah bahwa kita sedang di planet lain.

(3) Tindakan fisik, yakni dengan cara melakukan latihan-latihan konkret yang mungkin dilakukan oleh seorang tokoh, misalnya menunduk, berjalan, menyemir sepatu, dan tindakan-tindakan konkret lainnya.

Di luar teknik-teknik tersebut, terdapat beberapa latihan lainnya yang harus dilakukan seorang pemain drama agar penampilannya bisa optimal. Latihan-latihan tersebut berkenaan dengan kesiapan fisik.

(4) Olah tubuh, misalnya dengan memutar panggul, memutar bahu, meregangkan lengan, melakukan senam mulut, mengerut-ngerutkan jidat.

(5) Olah suara, yakni berupa latihan berkenaan dengan pelafalan, intonasi, atau tempo dalam pengucapan bunyi bahasa, kata, atau kalimat.

#### (6) Observasi

Observasi adalah cara untuk mengamati seorang tokoh; tingkah laku, cara hidup, kebiasaan, pergaulan, cara bicara, dan sebagainya. Setelah mengenal banyak hal tentang tokoh yang akan diperankan itu, kita perlu berusaha menirukannya. Kita merefleksikan karakter tokoh itu secara wajar, apa adanya.

#### (7) Ilusi

Ilusi merupakan bayangan atas suatu peristiwa yang akan terjadi maupun yang telah terjadi, baik yang dialami sendiri atau oleh orang lain. Pembayangan itu dapat berupa hasil pengalaman hasil observasi, mimpi, angan-angan, kemungkinan-kemungkinan, ramalan, dan sebagainya.

#### (8) Imajinasi

Imajinasi merupakan untuk menganggap sesuatu yang tidak ada menjadi seolah-olah ada. Kalau ilusi objeknya adalah peristiwa maka objek imajinasi adalah benda atau sesuatu yang dibedakan. Tujuannya adalah agar kita tidak hanya selalu menggantungkan diri pada benda-benda yang konkret. Kita pun perlu dilatih untuk "menjelmakan" sesuatu yang tidak terlihat. Kemampuan

dalam berimajinasi benar-benar diuji ketika kita sedang memainkan sebuah pantomim

#### (9) Emosi

Emosi diartikan sebagai ungkapan perasaan. Emosi dapat berupa perasaan sedih, marah, benci, bingung, gugup, dan sebagainya. Dalam drama, seorang pemain harus dapat mengendalikan dan menguasai emosinya. Hal ini penting untuk memberikan warna dan menunjang karakter bagi tokoh yang diperankannya. Emosi juga mempengaruhi tingkah laku, rona muka, ekspresi, pengucapan, pernapasan, niat. Dalam hal ini niat dapat timbul karena hadirnya emosi. Misalnya, setelah marah maka timbul niat untuk memukul.

#### (10) Gerak-gerak

Dalam bermain drama, seorang aktor harus melakukan sejumlah gerakan yang sesuai dengan tuntutan naskah drama. Gerakan itu pun harus sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan.

Gerak yang dipakai dalam teater (gerak teaterikal) ada bermacam-macam, di antaranya:

(a) *Business* adalah gerak-gerak kecil yang kita lakukan tanpa penuh kesadaran. Gerak ini kita lakukan secara

spontan, tanpa terpikirkan (refleks). Misalnya sewaktu kita sedang mendengar alunan musik, secara tak sadar kita menggerak-gerakkan tangan atau kaki mengikuti irama musik. Sewaktu kita sedang membaca, kaki kita digigit nyamuk. Secara refleks tangan kita akan memukul kaki yang tergigit nyamuk tanpa kehilangan konsentrasi kita pada belajar.

(b) *Gesture* adalah gerak yang kita lakukan secara sadar. Gerak yang terjadi setelah mendapat perintah.

Untuk melakukan sesuatu, misalnya saja menulis, mengambil gelas atau jongkok.

(c) *Movement* adalah gerak perpindahan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain. Gerak ini tidak hanya terbatas pada berjalan saja, tetapi dapat juga berupa berlari, bergulung-gulung, melompat, dan sebagainya.

(d) *Guide* adalah cara berjalan. Cara berjalan bermacam-macam. Cara berjalan orang tua akan berbeda dengan cara berjalan seorang anak kecil, berbeda pula dengan cara berjalan orang yang sedang mabuk, dan sebagainya.

#### 4. Metode Bermain Peran

Metode sosiodrama dan bermain peran merupakan dua buah metode mengajar yang mengandung pengertian yang dapat dikatakan sama dan karenanya dalam pelaksanaan sering disilih gantikan. Istilah sosiodrama berasal dari kata sosio = sosial dan drama. Kata drama adalah suatu kejadian atau peristiwa dalam kehidupan manusia yang mengandung konflik kejiwaan, pergolakan, clash atau benturan antara dua orang atau lebih. Sedangkan bermain peranan berarti memegang fungsi sebagai orang yang dimainkannya, misalnya berperan sebagai Lurah, penjudi, nenek tua renta dan sebagainya. Sosio drama dimaksudkan adalah suatu cara mengajar dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial. Pada metode bermain peran, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Kedua istilah ini (sosio drama dan bermain peran), kadang juga disebut metode dramatisasi. Hanya bedanya kedua metode tersebut tidak disiapkan terlebih dahulu naskahnya.

Kedua metode tersebut biasanya disingkat menjadi metode "sosiodrama" yang merupakan metode mengajar dengan cara mempertunjukkan kepada siswa tentang masalah-masalah hubungan sosial, untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu.

Peranan sosiodrama dapat digunakan apabila:

- a. Pelajaran dimaksudkan untuk melatih dan menanamkan untuk melatih pelajaran yang dimaksudkan untuk melatih dan menanamkan pengertian dan perasaan seseorang.
- b. Pelajaran dimaksudkan untuk menumbuhkan rasa kesetiakawanan sosial dan rasa tanggung jawab dalam memikul amanah yang telah dipercayakan.
- c. Jika mengharapkan partisipasi kolektif dalam mengambil suatu keputusan
- d. Apabila dimaksudkan untuk mendapatkan ketrampilan tertentu sehingga diharapkan siswa mendapatkan bekal pengalaman yang berharga, setelah mereka terjun dalam masyarakat kelak.
- e. Dapat menghilangkan malu, dimana bagi siswa yang tadinya mempunyai sifat malu dan takut dalam berhadapan dengan sesamanya dan masyarakat dapat berangsur-angsur hilang, menjadi terbiasa dan terbuka untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya
- f. Untuk mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki oleh siswa sehingga amat berguna bagi kehidupannya dan masa depannya kelak, terutama yang berbakat bermain drama, lakon film dan sebagainya.

Sesungguhnya tidak ada teknik bermain peran yang baku.

Seluruh permainan drama selalu berusaha "mencari bentuk" yang paling bagus. Konsep bagus ini analog dengan kata indah, mempesona, dan menarik. Oleh sebab itu, bermain drama memang senantiasa berusaha menampilkan yang terbaik untuk penonton. Drama adalah sebuah seni tontonan yang dipertunjukkan kepada *audience*. Howes (1968) mengajak kita merenungkan bagaimana drama harus dipertunjukkan. Seharusnya, drama yang disajikan mampu memberi makna pada penonton. Drama dikatakan baik apabila memenuhi selera penonton. Maka teknik bermain drama perlu dikuasai seoptimal mungkin.

#### B. Kerangka Pikir



Gambar. 1 Kerangka Pikir

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Jenis dan Lokasi penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*class room action research*). Yang meliputi pelaksanaan tindakan berulang yaitu, perencanaan, pelaksanaan tindakan observasi, refleksi, kemudian jika target yang diharapkan belum tercapai maka dilaksanakan perencanaan ulang dan seterusnya sampai apa yang diharapkan tercapai.

Lokasi penelitian ini adalah SMP Negeri 2 Kalukku Kec. Kalukku Kab. Mamuju yaitu pada bulan Maret-Mei tahun 2013.

##### B. Variabel dan Desain Penelitian

###### 1. Variabel penelitian

Variabel merupakan indikator terpenting yang menentukan keberhasilan penelitian. Hal ini disebabkan karena variabel penelitian yang menjadi titik perhatian suatu penelitian, yaitu

- a. Pembelajaran dengan metode bermain peran
- b. Peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia.

###### 2. Desain penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus masing-masing siklus terdiri atas empat kegiatan yaitu, perencanaan tindakan, observasi tindakan dan refleksi tindakan, Anonim (Rusdi 2010). Pada

akhir setiap siklus diadakan tes hasil belajar untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Tahap yang dilakukan sebelum siklus satu yaitu melaksanakan observasi awal yang dilakukan oleh penelitian bersama dengan guru bidang studi dan tujuan penelitian yang akan dilaksanakan.

Setelah observasi awal dilakukan, tahap selanjutnya adalah sebagai berikut :

### **Siklus I**

#### a) Perencanaan Tindakan (*planning*)

Merencanakan pembelajaran dengan metode bermain peran melalui dialog. Membuat lembar pengamatan dan evaluasi.

#### b) Pelaksanaan (*acting*)

Pelaksanaan dilakukan sesuai dengan apa yang telah direncanakan sebagai berikut :

- 1) Memberikan informasi
- 2) Menyuruh siswa berkelompok sesuai anggota kelompok yang telah dibentuk sebelum KBM.
- 3) Pemfokusan konsep dan informasi

Dalam langkah ini, siswa yang telah membaca naskah drama diminta memikirkan kembali bersama anggota kelompoknya, untuk merumuskan bermain peran yang baik. Masukkan informasi dapat pula berupa penjelasan singkat hakikat drama, unsur drama,

dan hal yang akan dinilai dalam bermain drama.

Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk saling bertanya jawab antar kelompok, dan bertanya jawab antara guru dengan siswa tentang kesulitan yang dihadapi dalam pementasan drama.

1) Siswa berdiskusi kelompok untuk membagi peran sesuai karakter tokoh anggotanya.

2) Pementasan drama

Disini terjadi proses simulasi bermain peran sesuai dengan tokoh yang disandangnya. Setiap kelompok secara bergantian menampilkan atau mementaskan drama.

c) Observasi atau pengamatan (*observing*)

Selama siklus satu berlangsung, kolaborator mengamati tindakan dan mendata hasil dan kemajuan yang dicapai oleh siswa dengan menggunakan perangkat monitoring dan evaluasi. Pengamatan kemajuan bermain drama juga dilakukan oleh anggota kelompok yang lain terhadap kelompok yang sedang melakonkan scenario drama.

d) Refleksi

Hasil pengamatan dikoordinasikan dengan peneliti untuk mengetahui sejauh mana kemajuan siswa dalam bermain drama. Jika kemajuan atau keberhasilan dipandang belum berarti, peneliti

akan melakukan tindakan pada siklus kedua.

### **Siklus II**

Siklus kedua dilaksanakan selama tiga kali pertemuan pada dasarnya langkah-langkah yang dilakukan dalam siklus dua ini telah memperoleh refleksi selanjutnya dikembangkan dan dimodifikasi tahapan-tahapan yang ada pada siklus satu dengan beberapa perbaikan dan penambahan sesuai dengan kenyataan yang ditemukan.

### **C. Definisi Operasional Variabel**

Secara operasional, definisi variabel yang dikaji dalam penelitian ini adalah metode bermain peran yakni suatu cara mengajar dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial.

### **D. Subjek penelitian**

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kalukku Kec. Kalukku Kab. Mamuju dengan jumlah siswa 34 orang.

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Pada penelitian ini data-data yang diperoleh melalui beberapa cara, yaitu :

1. Observasi, dilakukan oleh peneliti Kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kalukku Kec. Kalukku Kab. Mamuju yang digunakan untuk mengamati siswa

dalam interaksi pelajaran Bahasa Indonesia dapat dengan lembar pengamatan maupun dengan catatan lapangan yaitu catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dianalisis siswa dalam rangka pengumpulan data.

## 2. Tes

Tes merupakan instrumen utama penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian guna mengukur keterampilan berbicara pada siswa kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kalukku Kec. Kalukku Kab. Mamuju melalui penerapan metode bermain peran.

Instrumen digunakan untuk mendapatkan data primer tentang keterampilan berbicara siswa Kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kalukku Kec. Kalukku Kab. Mamuju adalah tes pementasan drama. Karya drama yang diperankan adalah karya yang dimuat dan diakses melalui internet <http://jawaposting.blogspot.com/2011/01/contoh-naskah-drama-5-orang.html>

Dalam naskah drama tersebut terdapat penilaian tingkat keterampilan berbicara dalam bermain peran dan didasarkan pada 5 kriteria utama, yaitu :

- a. Penjiwaan terhadap tokoh yang diperankan.
- b. Intonasi/nada pengucapan dialog.
- c. Pelafalan
- d. Mimik wajah

e. Akting.

Tes ini berupa tes pementasan drama yang diberikan pada pertemuan ketiga. Perhitungan perolehan nilai siswa menggunakan rumus berikut :

$$\text{Nilai Perolehan} = \frac{\text{Jumlah Bobot yang Diperoleh}}{\text{Jumlah bobot maksimal}} \times 100$$

3. Teknik dokumentasi

Kegiatan dokumentasi dimaksudkan untuk memperoleh data jumlah siswa kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kalukku Kec. Kalukku Kab. Mamuju, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia pada semester genap.

**F. Teknik Analisis Data**

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif yang terdiri dari rata-rata nilai maksimal dan minimum yang diperoleh siswa pada setiap alur pembelajaran. Analisis deskriptif- kualitatif merupakan suatu teknik yang menggambarkan dan menginterpretasikan arti data-data yang data yang telah terkumpul dengan memberikan perhatian dan merekam sebanyak mungkin aspek situasi yang diteliti saat itu, sehingga memperoleh gambaran secara umum dan menyeluruh tentang keadaan sebenarnya.

Tujuan deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran

atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. Sedangkan hasil tes untuk mengukur keterampilan berbicara melalui metode bermain peran pada siswa Kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kalukku Kec. Kalukku Kab. Mamuju berdasarkan hasil tes setiap siklus dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan distribusi frekuensi dan persentase. Selanjutnya menghitung nilai rata-rata hasil belajar siswa berdasarkan hasil tes setiap siklus. Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan nilai rata-rata hasil tes antara tes pertama dan kedua. Kategori hasil belajar siswa diklasifikasikan atas 5 kategori, yaitu: baik sekali, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Tingkat penguasaan dan kemampuan siswa dilakukan dengan target pencapaian nilai maksimal yakni 85% - 100%.

Dengan hasil penelitian ini akan menunjukkan apakah siswa mengalami peningkatan kemampuan berbicara dengan metode bermain peran.

Adapun langkah-langkah dari analisis data tersebut adalah sebagai berikut:

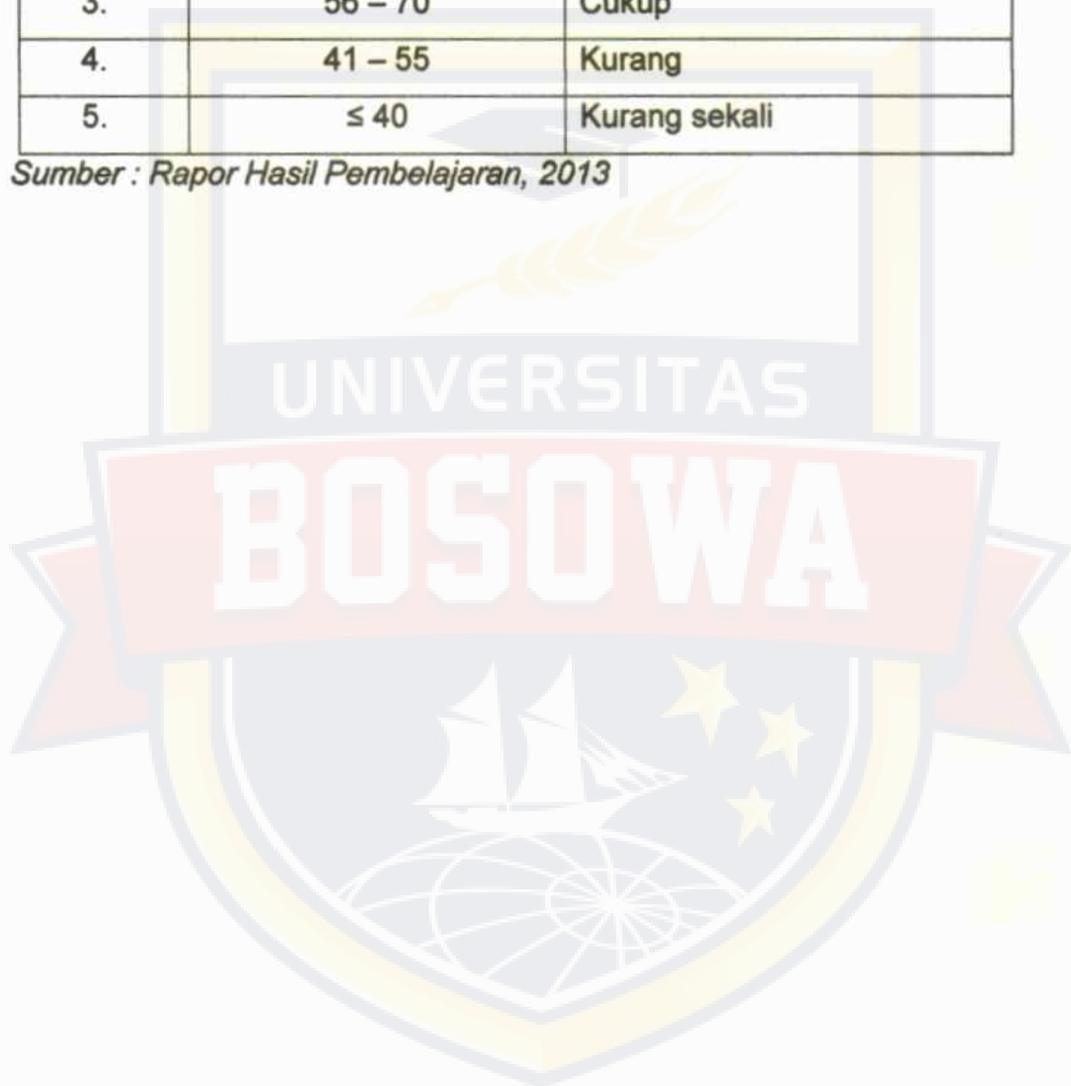
1. Identifikasi penjiwaan bagaimana siswa dalam memerankan drama.
2. Identifikasi intonasi bagaimana siswa berbicara.
3. Identifikasi artikulasi bagaimana siswa melafalkan suatu kalimat dalam drama.

Selanjutnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.1 : Kategorisasi Hasil Belajar Siswa**

No.	Nilai	Kategori
1.	86 – 100	Baik sekali
2.	71 – 85	Baik
3.	56 – 70	Cukup
4.	41 – 55	Kurang
5.	≤ 40	Kurang sekali

Sumber : Rapor Hasil Pembelajaran, 2013



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Data Kualitatif

Data kualitatif merupakan data sikap Kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kalukku Kec. Kalukku Kab. Mamuju. Dalam mengikuti pembelajaran langsung dengan menggunakan pembelajaran langsung dengan metode bermain peran, dari hasil pengamatan pada lembar observasi. Dalam mengamati aktivitas siswa dilakukan sebanyak 2 siklus yakni siklus I dan siklus II.

##### Siklus I

Pada siklus I terdapat dua kali pertemuan yaitu pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua dilakukan proses belajar mengajar. Pada pertemuan pertama dan kedua dilakukan pembahasan tentang materi pementasan drama pada siswa Kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kalukku Kec. Kalukku Kab. Mamuju. Proses Belajar mengajar pada pertemuan pertama dihadiri oleh 32 orang siswa dan pada pertemuan kedua dihadiri 33 orang siswa. Siklus pertama dilakukan dalam 4 tahap yaitu, perencanaan, tindakan, observasi, refleksi dan evaluasi.

##### a. Tahap perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyusun rencana pelaksanaan

pembelajaran drama, menyusun format observasi aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa, menyusun lembar kerja, dan tes hasil belajar. Selain itu, ditetapkan kegiatan pembelajaran sebanyak tiga kali pertemuan, dengan perincian dua kali pertemuan untuk proses pembelajaran dan satu kali pertemuan untuk tes hasil belajar, dan menetapkan indikator keberhasilan pembelajaran yaitu nilai rata-rata minimal sesuai standar KKM yaitu 65.

b. Tahap tindakan

Pada tahap ini kegiatan pertemuan diadakan sebanyak tiga kali pertemuan, dengan perincian yaitu dua kali pertemuan untuk proses pembelajaran dan satu kali pertemuan untuk tes hasil belajar. Kegiatan awal proses pembelajaran keterampilan berbicara melalui metode bermain peran pada Kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kalukku Kec. Kalukku Kab. Mamuju, yaitu: diawali dengan salam kemudian berdoa dipimpin oleh ketua kelas, dilanjutkan dengan absensi siswa, kemudian apersepsi dengan melakukan tanya jawab tentang sejauh mana pemahaman siswa tentang drama. Selain itu, disampaikan tujuan pembelajaran drama melalui kegiatan kelompok.

Kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara melalui metode bermain peran di Kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kalukku Kec.

Kalukku Kab. Mamuju yaitu, menjelaskan secara singkat tentang materi drama, kemudian mengelompokkan siswa, dan membagikan teks drama atau naskah dengan judul "Nilai Persahabatan". Peneliti memberi kesempatan kepada tiap kelompok untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan sekilas isi drama agar dapat mengetahui pemahaman siswa dan memancing mereka untuk secara tidak langsung membaca naskah drama secara berulang-ulang. Siswa diajak untuk memperhatikan lafal, tekanan, jeda, dan ekspresi wajah tokoh-tokoh yang akan diperankan. Kemudian tiap kelompok bergantian memerankan drama, sementara kelompok lain menanggapi. Sedangkan kegiatan akhir guru dan siswa membuat kesimpulan, memberikan motivasi kepada siswa dan mengemukakan materi yang akan diajarkan pada pertemuan berikutnya.

c. Tahap observasi

Pada tahap observasi, peneliti melakukan pengamatan pada saat proses pembelajaran berlangsung melalui lembar observasi langsung yang dilakukan oleh peneliti.

d. Hasil observasi aktivitas belajar siswa

Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar siswa dalam mengikuti pelajaran, maka dapat disajikan sebagai berikut :

1) Siswa aktif menyimak penjelasan guru tentang pelajaran drama

sebesar 73,52%.

- 2) Siswa aktif mencatat materi pelajaran sebesar 64,70%.
- 3) Siswa aktif dalam kerja kelompok adalah 82,35%
- 4) Siswa aktif bertanya jawab dengan guru dan antar siswa sebanyak 76,47%
- 5) Siswa aktif menyimpulkan materi pelajaran sebesar 85,29%.

Berdasarkan hasil observasi di atas, tampak bahwa tidak semua siswa aktif mengikuti pelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan adanya siswa yang kurang aktif menyimak penjelasan guru, masih banyak diantaranya yang keluar masuk kelas pada saat PBM berlangsung, kurangnya siswa yang mencatat materi pelajaran, dan menyimpulkan materi pembelajaran di sekolah.

***Hasil belajar siswa dalam keterampilan berbicara melalui metode bermain peran***

Hasil belajar keterampilan berbicara melalui penerapan metode bermain peran di Kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kalukku Kec. Kalukku Kab. Mamuju, diklasifikasikan atas lima kategori, yaitu : baik sekali, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut :

**Tabel 4.1. Hasil belajar pada Keterampilan berbicara melalui metode bermain peran pada siswa kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kalukku Kec. Kalukku Kab. Mamuju pada siklus pertama.**

Interval	Hasil Belajar Siswa	Frekuensi	Persentase
86 – 100	Baik sekali	0	0
71 – 85	Baik	4	11,76
56 – 70	Cukup	18	52,94
41 – 55	Kurang	8	23,52
≤ 40	Sangat kurang	4	11,76
Jumlah		34	98,22

Sumber : Hasil tes pertama

**Grafik 4.1 Grafik hasil belajar siklus 1**



Berdasarkan Tabel 4.1 tampak bahwa dari 34 subjek penelitian, terdapat 18 siswa atau 52,94% memiliki hasil belajar pada kategori cukup, disusul kategori kurang sebanyak 8 siswa atau 23,52%, kategori baik sebanyak 4 siswa atau 11,76%, kategori sangat kurang sebanyak 4 siswa atau 11,76% persen,

dan tidak ada siswa yang memiliki kategori baik sekali. Jadi, berdasarkan Tabel 4.1 tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara siswa Kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kalukku Kec. Kalukku Kab. Mamuju melalui penerapan metode bermain peran pada siklus pertama dalam kategori cukup, tetapi masih ada sebagian siswa memiliki hasil belajar kategori kurang dan sangat kurang mencapai 23,52%, dan 11,76% yang dinyatakan belum tuntas atau tidak tuntas berdasarkan standar KKM 65.

e. Refleksi

Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran drama melalui penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa Kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kalukku Kec. Kalukku Kab. Mamuju pada siklus pertama, maka dilakukan refleksi sebagai berikut:

- 1) Pada saat pembelajaran drama pada siklus pertama melalui metode bermain peran, langkah-langkah penerapan metode bermain peran pada hakikatnya telah diterapkan walaupun masih kurang maksimal. Hal ini berdasarkan hasil observasi yaitu siswa masih kurang memiliki rasa percaya diri dalam mengemukakan pendapatnya atau bertanya tentang materi drama yang diberikan oleh guru yang secara tidak langsung melatih siswa untuk mengembangkan keterampilan berbicara

mereka. Oleh karena itu, peneliti memberi motivasi kepada siswa agar berani untuk tampil memerankan drama di hadapan teman-temannya tanpa ada rasa malu ataupun kurang percaya diri.

Dengan menerapkan pembelajaran metode bermain peran diharapkan dapat mendukung peningkatan kemampuan berbicara siswa dan mendukung kemampuan belajar dan hasil belajar siswa.

- 2) Adanya siswa yang kurang aktif mengikuti pelajaran melalui penerapan metode bermain peran, seperti: kurang aktif menyimak penjelasan guru, mencatat materi pelajaran, bertanya jawab, dan menyimpulkan materi. Oleh karena itu, pada siklus kedua diperlukan pemberian bimbingan, motivasi, dan penguatan secara intensif agar siswa dapat berperan secara aktif melakukan kerjasama secara kelompok agar lebih memahami materi pelajaran drama.
- 3) Meningkatkan siswa akan manfaat kerjasama dalam kelompok agar siswa dapat saling memotivasi dan bertukar pikiran dalam belajar drama, mengintensifkan kegiatan tanya jawab agar semua siswa dapat lebih memahami materi pelajaran drama sekaligus meningkatkan keaktifan dalam belajar drama sehingga dapat secara aktif mengikuti pelajaran dalam bentuk

kelompok.

## **Siklus II**

Kegiatan penelitian tindakan kelas tentang peningkatan keterampilan berbicara metode bermain peran pada siklus kedua merupakan tindak lanjut dari hasil refleksi siklus pertama, meliputi: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Masing-masing diuraikan sebagai berikut :

### **a. Perencanaan**

Perencanaan siklus kedua merupakan tindak lanjut dari hasil refleksi siklus pertama sebagai upaya menyempurnakan kegiatan siklus kedua dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara melalui metode bermain peran pada siswa kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kalukku Kec. Kalukku Kab. Mamuju. Jadi, perencanaan disusun dengan mengacu refleksi siklus pertama untuk meningkatkan keterampilan berbicara dalam memerankan drama pada siklus kedua.

Perencanaan siklus kedua, berupa: menyusun RPP Bahasa Indonesia, menyusun lembar kerja dan tes hasil belajar. Selain itu, diterapkan kegiatan pembelajaran sebanyak 3 kali pertemuan, dengan perincian 2 kali pertemuan untuk proses pembelajaran dan 1 kali pertemuan untuk tes hasil belajar.

b. Pelaksanaan tindakan

Kegiatan pertemuan sebanyak 3 kali pertemuan, dengan perincian yaitu 2 kali pertemuan untuk proses pembelajaran dan 1 kali pertemuan untuk tes hasil belajar. Proses pembelajaran keterampilan berbicara dengan memerankan sebuah drama pada siswa Kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kalukku Kec. Kalukku Kab. Mamuju melalui metode bermain peran, kegiatan awal yaitu: berdoa dipimpin oleh ketua kelas, absensi siswa, apersepsi dengan melakukan tanya jawab materi tentang drama. Selain itu, disampaikan tujuan pembelajaran dalam mengembangkan keterampilan berbicara melalui permainan drama.

Kegiatan inti dalam pembelajaran keterampilan berbicara melalui metode bermain peran pada siswa Kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kalukku Kec. Kalukku Kab. Mamuju yaitu: menjelaskan secara singkat materi tentang drama disertai tanya jawab, mengelompokkan siswa sesuai naskah drama dan membagikan naskah drama. Guru memberi kesempatan setiap kelompok mempelajari naskah drama itu melalui bimbingan guru, setiap kelompok memerankan naskah drama di depan kelas sementara kelompok lain menanggapi. Setelah itu, guru memberikan pertanyaan sebagai upaya meningkatkan pemahaman terhadap drama. Sedangkan kegiatan akhir yaitu guru dan siswa membuat

kesimpulan, memberikan motivasi kepada siswa, dan menutup pelajaran.

c. Observasi

Hasil observasi aktivitas belajar siswa, kemudian hasil belajar keterampilan berbicara melalui metode bermain drama disajikan sebagai berikut :

**Hasil observasi belajar siswa**

Hasil observasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran keterampilan berbicara melalui metode bermain peran, disajikan sebagai berikut:

- 1) Siswa aktif menyimak penjelasan guru tentang pelajaran drama sebesar 94,11%.
- 2) Siswa aktif mencatat materi pelajaran sebesar 85,29%.
- 3) Siswa aktif dalam kerja kelompok adalah 79,41%
- 4) Siswa aktif bertanya jawab dengan guru dan antar siswa sebanyak 70,58%
- 5) Siswa aktif menyimpulkan materi pelajaran sebesar 97,05%.

Berdasarkan hasil observasi di atas, tampak bahwa sebagian besar siswa aktif mengikuti pelajaran dari awal hingga akhir pelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan tingginya persentase siswa aktif pada setiap aspek yang di observasi, berupa: aktif menyimak penjelasan guru, mencatat materi pelajaran, bertanya

jawab, dan menyimpulkan materi pelajaran.

**Hasil belajar siswa dalam keterampilan berbicara melalui metode bermain peran**

Hasil belajar siswa dalam keterampilan berbicara melalui penerapan metode bermain peran pada siswa Kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kalukku Kec. Kalukku Kab. Mamuju pada siklus kedua disajikan sebagai berikut:

**Tabel 4.2 : Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Melalui Penerapan Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kalukku Kec. Kalukku Kab. Mamuju Pada Siklus Kedua.**

Interval	Hasil Belajar Siswa	Frekuensi	Persentase
86 – 100	Baik sekali	4	11,76
71 – 85	Baik	22	64,70
56 – 70	Cukup	5	14,70
41 – 55	Kurang	2	5,88
≤ 40	Sangat kurang	1	2,94
<b>J u m l a h</b>		<b>34</b>	<b>99,98</b>

Sumber : Hasil tes kedua

Berdasarkan tabel 4.2 tersebut tampak bahwa dari 34 subjek, terdapat 5 siswa atau 14,70% memiliki hasil belajar pada kategori baik, disusul kategori cukup sebanyak 22 siswa dengan persentase 64,70%, dan kategori baik sekali sebanyak 4 siswa atau 14,70%. Jadi, kemampuan siswa dalam keterampilan berbicara pada siswa Kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kalukku Kec. Kalukku Kab. Mamuju pada siklus kedua dalam kategori baik,

meskipun masih ada 2 siswa berada dalam kategori kurang dan seorang lagi pada kategori kurang sekali yaitu dengan persentase kategori kurang 5,88% dan kategori sangat kurang sebanyak 2,94%. Sedangkan ketuntasan belajar siswa dalam keterampilan berbicara melalui metode bermain peran mencapai 99,98 atau hanya 0,02% siswa tidak tuntas belajarnya sesuai standar KKM 65 dan telah memenuhi indikator sebesar indikator keberhasilan minimal 85% secara klasikal dari 34 siswa.

**Grafik 4. 2. Grafik hasil belajar siklus 2**



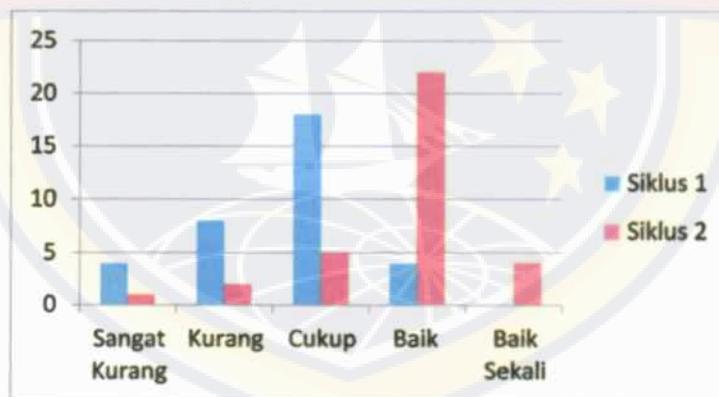
d. Refleksi

Berdasarkan hasil yang dicapai pada siklus kedua melalui pembelajaran metode bermain peran dalam Keterampilan berbicara melalui metode bermain peran pada siswa Kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kalukku Kec. Kalukku Kab. Mamuju mencapai rata-rata 74,16, berarti berada di atas standar KKM yaitu 65. Bahkan terdapat 91,16% siswa yang mencapai ketuntasan belajar secara

leksikal sesuai standar KKM. Selain itu, aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus kedua dibandingkan siklus pertama melalui pembelajaran metode bermain peran, berupa keaktifan menyimak penjelasan guru, keaktifan mencatat materi, keaktifan bekerjasama dalam kelompok, keaktifan bertanya jawab dan menyimpulkan materi pelajaran.

Perbandingan keterampilan berbicara melalui metode bermain peran pada siswa Kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kalukku Kec. Kalukku Kab. Mamuju pada siklus pertama dan siklus kedua, digambarkan sebagai berikut:

**Grafik 4.3. Grafik Tentang Keterampilan Berbicara Melalui Penerapan Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kalukku Kec. Kalukku Kab. Mamuju**



## B. Pembahasan

Kesuksesan proses keterampilan berbicara ditentukan oleh cara guru menyajikan materi pelajaran melalui penerapan metode

pembelajaran yang relevan dengan materi pelajaran. Metode pembelajaran adalah cara-cara atau teknik penyajian bahan pelajaran yang akan digunakan oleh guru pada saat menyajikan pelajaran, baik secara individual atau kelompok. Oleh karena itu, kita sebagai calon guru harus memahami berbagai metode yang dapat untuk menciptakan proses belajar mengajar yang menarik. Salah satu metode pembelajaran yang mengedepankan keaktifan siswa belajar secara kelompok adalah penerapan bermain peran. Melalui penerapan metode bermain peran, siswa diharapkan dapat aktif dan termotivasi dalam bekerjasama secara kelompok sehingga dapat mendukung peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajarnya.

Hasil penelitian pada siklus pertama melalui penerapan metode bermain peran di kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kalukku Kec. Kalukku Kab. Mamuju menunjukkan bahwa keterampilan berbicara yaitu rata-rata 61,17 atau pada kategori cukup yang mencapai 53,94%, tetapi masih terdapat pula siswa memperoleh nilai pada kategori kurang sebesar 23,52% dan sangat kurang sebesar 11,76%. Bahkan belum memenuhi standar KKM sebesar 65, karena yang tuntas belajarnya hanya 64,7% sehingga belum memenuhi indikator ketuntasan belajar yang ditetapkan. Hal ini berarti kegiatan kemampuan mengapresiasi teks drama melalui penerapan metode bermain peran harus dilanjutkan pada siklus kedua.

Hasil observasi aktivitas belajar siswa menunjukkan masih adanya

siswa yang kurang aktif mencatat materi pembelajaran, kurang aktifnya siswa untuk bertanya jawab tentang materi drama agar secara tidak langsung dapat mengembangkan keterampilan berbicara pada siswa, masih kurangnya perhatian beberapa siswa selama PBM berlangsung, masih minimnya pemahaman siswa tentang teknik bermain peran diantaranya masih banyak siswa yang kurang dapat memerankan drama dengan ekspresi yang sesuai dengan tokoh yang dibawakannya, lafal yang kurang jelas atau intonasi yang kurang tepat.

Menanggapi keterampilan berbicara dan aktivitas belajar siswa melalui penerapan metode bermain peran pada siklus pertama, maka sebagai bentuk refleksi yang menjadi masukan dalam melakukan perbaikan pada siklus kedua sebagai upaya meningkatkan kemampuan siswa mengapresiasi teks drama, yaitu:

1. Perlu pemberian bimbingan, motivasi agar siswa dapat menumbuhkan rasa percaya diri tampil di hadapan orang banyak pada saat mementaskan drama, dan penguatan secara lebih intensif agar siswa berperan lebih aktif melakukan kerjasama secara kelompok, aktif dalam bertanya jawab, dan aktif menyimpulkan materi agar lebih memahami materi tentang drama, dan aktif dalam berbagai kegiatan belajar agar penguasaan materi dapat lebih maksimal pada siklus kedua. Demikian pula perlunya penerapan langkah-langkah pembelajaran metode bermain peran secara maksimal.

2. Manfaat teknik bermain peran untuk mengembangkan keterampilan berbicara yaitu; siswa dapat menghadapi situasi yang sebenarnya, dapat melatih siswa dalam berbahasa lisan secara intensif, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuannya berkomunikasi, siswa akan lebih berani dalam mengungkapkan pendapatnya. Dan dalam bekerja sama dalam kelompok, agar siswa dapat saling memotivasi dan bertukar pikiran dalam belajar, serta mengintensifkan kegiatan tanya jawab agar semua siswa dapat lebih memahami pelajaran drama sekaligus merangsang keaktifan siswa dalam bermain peran sehingga dapat secara aktif mengikuti pelajaran dalam bentuk kerjasama dalam kelompok.

Hasil tes penelitian pada siklus kedua menunjukkan bahwa kemampuan mengapresiasi teks drama melalui penerapan metode bermain peran pada kategori baik sebesar 64,70% dengan perolehan nilai rata-rata 74,26. Bahkan siswa yang memperoleh keterampilan berbicara melalui metode bermain peran pada kategori kurang dan sangat kurang sudah menunjukkan perubahan dari siklus pertama. Baiknya nilai rata-rata hasil belajar siswa didukung oleh terjadinya peningkatan aktivitas belajar siswa mengikuti pelajaran dengan cara kerjasama dalam kelompok. Aktivitas belajar siswa dalam kerjasama dalam kelompok sudah baik khususnya keaktifan menyimak penjelasan guru, keaktifan mencatat materi pelajaran, bekerjasama secara kelompok, bertanya jawab, dan

menyimpulkan materi pelajaran.

Selain aspek di atas, aktivitas mengajar guru juga mengalami peningkatan, artinya langkah-langkah metode bermain peran dalam keterampilan berbicara pada siswa di Kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kalukku Kec. Kalukku Kab. Mamuju sudah semakin maksimal sehingga mendukung peningkatan aktivitas belajar siswa. Kondisi tersebut berdampak terhadap peningkatan aktivitas hasil belajar siswa dalam keterampilan berbicara siswa.

Penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa Kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kalukku Kec. Kalukku Kab. Mamuju. Hal ini ditandai dengan peningkatan hasil belajar siswa pada siklus kedua dalam kategori baik dengan ketuntasan belajar mencapai 91,16%, sementara siklus pertama hanya pada kategori cukup dengan ketuntasan belajar 64,7% sesuai standar KKM 65. Selain itu, penerapan metode bermain peran juga dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam mengikuti pelajaran drama melalui kegiatan kerjasama dalam kelompok.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Hasil penelitian mengenai keterampilan berbicara melalui metode bermain peran pada siswa kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kalukku Kec. Kalukku Kab. Mamuju, disimpulkan sebagai berikut:

Keterampilan berbicara dapat ditingkatkan melalui penerapan metode bermain peran pada siswa kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kalukku Kec. Kalukku Kab. Mamuju. Hasil belajar pada siklus pertama dalam kategori cukup yang mencapai 53,94%, tetapi masih terdapat pula siswa yang memperoleh nilai pada kategori kurang sebesar 23,52% dan sangat kurang sebesar 11,76% dan belum memenuhi ketuntasan belajar yang diharapkan, kemudian siklus kedua dalam kategori baik dengan nilai sebesar 64,70% dengan perolehan nilai rata-rata 74,26 dan telah memenuhi ketuntasan belajar yang diharapkan.

#### B. Saran

Sehubungan dengan simpulan penelitian di atas, maka diajukan saran sebagai berikut :

1. Disarankan kepada guru sebelum siswa bermain peran supaya memberikan bimbingan yang benar dan mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan dalam pelaksanaan bermain peran tersebut supaya

berjalan optimal untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

2. Guru sebaiknya mengajarkan materi pelajaran agar lebih mengedepankan keaktifan siswa belajar, penerapan metode bermain peran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Siswa sebaiknya selalu aktif dalam setiap pembelajaran melalui penerapan metode bermain peran yang diterapkan oleh guru agar pemahaman terhadap materi pembelajaran drama lebih maksimal, dapat menimbulkan rasa percaya diri dalam diri mereka, interaksi sosial dan keterampilan dalam berkomunikasi (mendengarkan, berpikir, berbicara, dan bekerja sama) serta mendukung peningkatan hasil belajarnya.

**BOSOWA**



## DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiah, dkk. 2009. *Bahasa Indonesia I*. Jakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Ahmadi, Mukhsin. 1990. *Strategi Belajar Mengajar; Keterampilan Berbahasa dan Apresiasi Sastra*. Malang: YA<sub>3</sub>.
- Dahana , Radhar Panca. 2000. *Homo Theatricus*. Magelang: Indonesia Tera.
- Endraswara, Suwardi. 2011. *Metode Pembelajaran Drama*. Yogyakarta. Caps
- Gassner , Jhon. 1955. *The Theatre in Our Time*. New York: Crown Publisher.
- Goenoprawiro, Soesanto, R. 1985. *Lawak, Teori dan Praktek Beserta Likelihoodnya dalam Soedarsono Dkk. (Ed.) gamelan, Drama Tari dan Komedi Jawa*. Yogyakarta: Depdikbud.
- Grenne, Pretty. 2001, *Berbicara dengan menggunakan kosa kata*. Uninus
- Howes, Alan, B. 1968. *Teaching Literature to Adolescents; Plays*. Amerika: Scott Foresman and Company.
- Said, Ide. 2009. *Modul Keterampilan Berbicara*. Makassar. Tanpa penerbit
- Syahrudin. 2011. *Mari Berbahasa Indonesia*. Makassar. CV. Permata Ilmu
- \_\_\_\_\_. 2009. *Metodologi Penelitian*. Makassar. CV. Permata Ilmu
- <http://pelangi-iffah.blogspot.com/2012/04/pengertian-dan-manfaat-keterampilan.html> diakses pada hari Selasa, 10 Juli 2012
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. 2003. Jakarta: Balai Pustaka Kadarsih
- Susanto. Dwi. 2012. *Pengantar Teori Sastra*. Yogyakarta: Caps
- Soemanto, Bakdi, C. 2001. *Jagad Teater*. Yogyakarta: Mespress
- \_\_\_\_\_. 2004. *Beberapa Lakon Teater pada Masa Resah; Sebuah Refleksi pada Abad Nuklir di Inggris dan Amerika*. Yogyakarta: FIB UGM

Sumarjo, Jakob. 1984. *Memahami Kesusastraan*. Bandung: Alumni

Teeuw. A. 2003. *Sastra dan Ilmu Sastra*. Jakarta. Pustaka Jaya

Wiyanto, Asul. 2002. *Terampil Bermain Drama*. Jakarta: Gramedia

Padmodarmaya, Pramana. 1988. *Tata dan Teknik Pentas*. Jakarta: Bali Pustaka.



# Lampiran-Lampiran



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

- Sekolah** : SMP Negeri 2 Kalukku Kec. Kalukku Kab.  
**Mamuju**
- Mata Pelajaran** : Bahasa Indonesia
- Kelas/Semester** : VII/ 2 (dua)
- Standar Kompetensi** :
1. Mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain peran.
- Kompetensi Dasar** :
1. Memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.
- Indikator** :
1. Mampu membaca teks drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.
  2. Mampu memerankan drama sesuai dengan tokoh yang diperankan.
  3. Mampu memerankan drama di depan kelas dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang sesuai.
- Alokasi Waktu** : 6x 40 menit (3x pertemuan)

- I. **Tujuan pembelajaran** : Setelah mengikuti pembelajaran ini, Peserta didik mampu memerankan tokoh

drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.

❖ Karakter siswa yang diharapkan :

Dapat dipercaya (*Trustworthiness*)

Rasa hormat dan perhatian (*respect*)

Tekun (*Diligence*)

Berani (*courage*)

II. Materi pembelajaran : Drama

III. Metode Pembelajaran :

- a. Diskusi
- b. Tanya jawab
- c. Penugasan
- d. demonstrasi

IV. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

**Pertemuan I**

1. Kegiatan Awal

Apersepsi:

- Membuka kembali ingatan peserta didik mengenai materi pembelajaran Drama.

Motivasi:

- Bermain peran

2. Kegiatan Inti

Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- Mampu bercerita dengan urutan yang baik, suara, lafal, gesture dan mimik yang tepat

- Melibatkan siswa dalam terjadinya interaksi antar peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya.
- Melibatkan siswa secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran
- Memfasilitasi siswa dalam memerankan drama lafal, intonasi, mimik sesuai dengan tokoh yang diperankan

#### Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- Memfasilitasi peserta didik membaca teks drama
- Memfasilitasi peserta didik menjelaskan tentang isi dari naskah drama
- Memfasilitasi siswa membentuk kelompok sesuai jumlah tokoh dalam teks drama
- Memfasilitasi siswa menentukan permainan yang memerankan tokoh
- Memfasilitasi siswa dalam memahami watak dalam tokoh drama
- Memfasilitasi siswa dalam mengucapkan dialog dengan :
  1. Lafal yang tepat dan jelas
  2. Intonasi yang sesuai
  3. Jeda yang tepat
  4. Mimik wajah yang sesuai
- Memfasilitasi siswa melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri dalam diri siswa.

## Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan siswa,
  - Memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi peserta didik melalui berbagai sumber
  - Memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan
  - Memfasilitasi siswa untuk memperoleh pengalaman yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar;
    1. Berfungsi sebagai Narasumber dan fasilitator dalam menjawab pertanyaan siswa yang menghadapi kesulitan, dengan menggunakan bahasa baku dan benar;
    2. Membantu menyelesaikan masalah;
    3. Memberikan motivasi kepada siswa yang kurang atau belum berpartisipasi aktif
  - Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui oleh siswa
  - Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan kesimpulan.
3. Kegiatan Akhir
- a. Siswa menerima tugas rumah untuk menghafalkan dan menghayati teks drama
  - b. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran
  - c. Siswa menerima motivasi guru

- d. Bersama-sama dengan peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran

### **Pertemuan II**

#### **1. Kegiatan Awal**

- a. Siswa mengajukan kesulitan mempelajari drama
- b. Siswa menerima penjelasan tentang solusi tersebut

#### **2. Kegiatan Inti**

- a. Siswa berlatih berulang-ulang menghafal dan menghayati teks drama
- b. Siswa memerankan drama di depan kelas
- c. Siswa menerima saran dan kritik atas pementasan tersebut

#### **3. Kegiatan Penutup**

- a. Siswa menerima komentar dari pementasan drama yang dilakukan
- b. Siswa menerima pesan, saran, serta motivasi guru

### **V. Sumber dan Media Pembelajaran**

1. Teks Drama
2. Buku Bahasa dan sastra Indonesia kelas VII SMP

### **VI. Penilaian**

- a. Teknik penilaian : Tes Perbuatan
- b. Bentuk : Performance
- c. Instrument :
  1. Pelajarilah baik-baik teks drama "Nilai Persahabatan" bersama kelompokmu !
  2. Perankan drama tersebut di depan kelas dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat !

**Bentuk tes lisan dan tertulis**

No	Aspek Penilaian	Bobot	Nilai
1.	Pelafalan a. Jelas (3) b. Kurang jelas (2) c. Tidak jelas (1)	5	
2.	Intonasi a. Tepat (3) b. Kurang tepat (2) c. Tidak jelas (1)	5	
3.	Mimik a. Sesuai b. Kurang sesuai c. Tidak sesuai	5	

Keterangan :

Skor maksimum 3 (3x5) =45

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Mamuju,

2013

Mengetahui :  
Guru Bidang Studi

Peneliti

( \_\_\_\_\_ )  
NIP.

Rostiah  
Stambuk : 4511102223

Kepala Sekolah  
SMP Negeri 2 Kalukku Kec. Kalukku Kab. Mamuju

( \_\_\_\_\_ )  
Nip:

## NASKAH DRAMA

### *contoh naskah drama 5 orang*

#### NILAI PERSAHABATAN

Narator : Bobby dan Ade merupakan sahabat baik. Mereka telah bersahabat sejak kecil. Tetapi, suatu hari keluarga Ade jatuh miskin, Bobby pun tak ingin lagi bersahabat dengan Ade. Suatu siang ketika Ade, Bobby, Dilla, Elza dan Dessy sedang berada di kelas untuk bersih-bersih sebelum pulang sekolah. Melihat Bobby, Ade dengan berat hati meminta bantuan kepada Bobby yang piket saat itu juga. Selain itu, menurutnya Bobbylah yang bias menolongnya karena mereka bersahabat. Tetapi di luar dugaan, Bobby malah menghina Ade.

Ade : "Bobby, bisakah Kau membantuku?"

Bobby : "Apa? Menolongmu? Kau pikir kamu siapa yang harus ku tolong?"

Ade : "Kenapa kamu begitu Bobby? Bukankah kita bersahabat? Masa kau sudah lupa dengan itu?"

Bobby : "Sahabat? Maaf ya..aku tidak mempunyai sahabat sepertimu yang miskin. Aku hanya mau bersahabat dengan orang kaya"

Dilla : "Ada apa dengan kalian berdua? Sepertinya sedang ada masalah."

Ade : "Tidak ada apa-apa kok. Kita berdua baik-baik saja..iya kan Bobby?"

Bobby : "Baik-baik saja? Begini Dilla, tadi si miskin ini memintaku membantunya. Tapi, sayangnya aku tidak ingin membantu orang seperti dia. Malah dia mengaku- ngaku jadi sahabatku. Ih aku tidak sudi bersahabat dengan dia."

(Ade pun pergi karena mendengar perkataan Bobby seperti itu).

Dilla : "Jangan seperti itu Bobby, bukannya kau dan Ade memang bersahabat sejak kecil? Mengapa di saat keluarga Ade jatuh miskin, kau tak mau lagi bersahabat dengannya. Bukannya saat-saat seperti ini kau bias tunjukkan ke dia, kalau kau memang sahabat terbaiknya, bukan malah meninggalkannya".

Dessy : "Betul itu kata Dilla, seharusnya kau sekarang mendukung dia, bukan malah menghina dia seperti itu. Kasihan dia".

Elza : "Betul itu sahabat seperti apa kau ini?"

Bobby : "Kalian pikir siapa kalian berani-beraninya menasihati? Sok baik! Terserah aku dong mau berbuat apa. Urus saja diri kalian masing-masing.

Dessy : "Kita bukannya bermaksud menasihati kamu atau sok baik, tapi kita tidak mau persahabatan kalian berakhir seperti ini."

Bobby : "Haaaalaah..itu bukan urusanku juga kalian. (Bobby pun langsung pulang)

Elza : "Setan apa yang telah merasuli anak itu? Bias-bisanya dia berbuat begitu kepada Ade, bukankah selama ini dia yang selalu saja membela Ade ketika ada masalah?"

Dessy : "Ya, itu hanya dia yang tahu. Tapi satu hal yang akhirnya kita tahu, Bobby hanya mau berteman dengan orang kaya."

Dilla : "Pantas saja.."

Elza : "Pantas apanya?"

Dessy : "Sudahlah jangan dibahas lagi. Mending kita pulang saja"

Dilla : "Betul itu".

Narator : Keesokan harinya Mereka kembali masuk kesekolah seperti biasa, tetapi tidak dengan Ade. Hal ini pun terjadi selama 2 minggu berturut-turut. Pada akhirnya ketika mereka berempat sedang dalam perjalanan ke sekolah, dengan tidak sengaja mereka bertemu dengan Ade di pinggir jalan yang sedang

mencari barang bekas.

Dilla : "Hey, bukannya itu Ade?"

Dessy : "Benar itu Ade. Sedang ngapain dia? Bukannya masuk sekolah malah keluyuran seperti itu.

Dilla : "Iya benar. (Dilla pun langsung menarik Bobby yang sedang jalan di belakangnya dan sedang asyik dengan Iphonenya) Liat itu? Apa yang sahabatmu lakukan?"

Bobby : "Hahaha..pasti sedang mengais-ngais sampah. Namanya juga orang miskin"

Elza : "Apaan sih,,ayo kita kesana!"

Dilla : " Ade, apa yang sedang kamu lakukan? Kenapa kamu tidak masuk dua minggu ini?"

Ade : (Dengan kaget) Aku? Yang seperti kalian lihat"

Bobby : "Aku bilang juga apa. Pasti dia sedang mengais-ngais sampah. Seperti tidak tahu saja kalian kerjaan orang miskin.

Dessy : "Sudahlah Bobby. Meskipun begitu Ade itu sahabatmu".

Dilla : "apa-apaan sih. Kenapa kau tidak masuk sekolah lagi ade?"

Ade : "orang tuaku tidak punya uang untuk membiayai aku dan adikku untuk sekolah. Sedangkan adikku masih mau sekolah, jadi biarlah aku yang mengalah untuk adikku. Biar adikku yang sekolah dan aku yang membantu orang tuaku untuk menyanggah hidup.

Elza : "Mulia benar hatimu sobat"

Bobby : "Hahaha..mulia apanya? Dia Cuma cari muka tahu? Kalian ini gampang sekali dibodohi sama dia"

Ade : "Tega sekali kau berkata begitu padaku. Aku memang sekarang sudah miskin, tapi aku masih punya perasaan. Kalau kamu tidak mau bersahabat lagi dengan ku yah sudah itu tidak jadi masalah buatku, tapi jangan kau hina aku dengan kata-katamu itu. Satu

lagi, aku tidak pernah menyesal pernah berkenalan denganmu. Tapi itu merupakan pembelajaran bagiku. Terima kasih Bobby. (Ade pun lari secepat mungkin meninggalkan mereka berempat dengan perasaan yang bercampur aduk.

Dilla : "Sudah puas kau menyakiti dia? ingat Bobby, suatu hari nanti kau juga akan merasa apa yang Ade rasakan sekarang"

Elza dan Dessy : "Betul itu".

Bobby : "haha. Itu tidak mungkin. Keluargaku tidak mungkin jatuh miskin seperti dia. Toh keluargaku memiliki banyak usaha yang menghasilkan banyak uang. Dan tidak akan habis untuk 5 generasi. Hahaha.."

(sambil tertawa Bobby pun jalan meninggalkan mereka bertiga)

Elza : "Sombong sekali itu anak. Semoga hidupnya baik-baik saja"

Dilla : "ya semoga saja. Memang terkadang kita harus menyadari bahwa ada orang tertentu yang bisa tinggal dihati kita, namun tidak dalam kehidupan kita"

Dessy : "ya betul itu. Dan semoga suatu hari nanti kita bisa bertemu lagi dengan Ade."

(Mereka bertiga akhirnya melanjutkan perjalanan ke sekolah )

Narator : Hari itu merupakan hari terakhir mereka bertemu Ade dan ketika semuanya telah terjadi, Bobby pun merasakan apa yang dulu Ade rasakan. Keluarganya bangkrut karena ditipu oleh orang lain. Tapi sayangnya Bobby tidak terima dengan hidupnya yang miskin, dan ia beranggapan bahwa semua ini salah Ade.

### HASIL OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA

**Nama Sekolah** : SMP Negeri2 Kalukku Kec. Kalukku Kab. Mamuju

**Mata Pelajaran** : Bahasa Indonesia

**Kelas/Semester** : VII-1/II (genap)

**Siklus Ke** : Pertama

No.	Nama Siswa	Pertemuan I					Pertemuan II				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Akbar			√	√		√	√	√		
2	A. Muh. Alfandi	√	√	√			√	√	√		
3	Abdullah			√			√		√	√	
4	Afrilian Wiratama			√	√	√		√	√		√
5	Asrur Gunawan	√	√	√			√	√		√	
6	Harri Kurniawan		√	√					√		√
7	Herawati Hermang			√			√	√	√	√	
8	Ika Wahyuni	√	√	√			√		√		
9	Indah sari	√	√	√			√	√	√	√	
10	Irawati		√	√				√	√	√	√
11	Juniati	√	√	√	√		√	√	√		√
12	Mufida Ismail	√		√	√	√	√		√		
13	Muh. Adrian B		√	√				√		√	
14	Muh. Aswan Arifin	√					√		√		
15	Muh. Fajrin		√	√	√		√	√	√	√	
16	Muh. Fitrah	√		√			√		√		√
17	Muh. Nurkholis			√	√			√			
18	Muh. Ridwan		√	√			√	√	√	√	√
19	Muh. Sultan A. Syahbani			√				√	√		
20	Muh. Takbir	√	√	√			√	√	√		
21	Muhammad			√		√	√		√	√	√

No.	Nama Siswa	Pertemuan I					Pertemuan II				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
	Hidayatullah										
2	Muslimin	√	√	√			√	√		√	
3	Muslimin H.A	√		√		√	√		√		
4	Nur Anita		√	√	√		√	√	√		
5	Nur Indah sari		√	√	√	√		√	√		
6	Nur Rahmi Junianti	√		√			√		√		
7	Nurfadillah Anwar		√	√	√		√	√	√	√	
8	Nurul Aulia		√	√			√				
9	S. Abd. Karim		√	√		√	√	√	√		
0	Sahril			√			√		√		
1	Seri Mulya						√	√			√
2	Sahrul		√	√					√		
3	Umar	√	√	√			√	√	√		√
4	M. Imran			√				√	√	√	
	<b>Jumlah</b>	<b>13</b>	<b>19</b>	<b>32</b>	<b>9</b>	<b>6</b>	<b>25</b>	<b>22</b>	<b>28</b>	<b>12</b>	<b>9</b>
	<b>Persentase</b>	<b>38,23</b>	<b>55,88</b>	<b>94,11</b>	<b>26,47</b>	<b>17,64</b>	<b>73,52</b>	<b>64,70</b>	<b>82,35</b>	<b>35,29</b>	<b>26,74</b>

**Keterangan:**

1. Keaktifan siswa menyimak penjelasan guru
2. Keaktifan siswa mencatat materi pelajaran
3. Keaktifan siswa dalam kerja kelompok
4. Keaktifan siswa dalam bertanya
5. Keaktifan siswa dalam menyimpulkan materi pelajaran

## HASIL OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA

**Nama Sekolah** : SMP Negeri2 Kalukku Kec. Kalukku Kab. Mamuju

**Mata Pelajaran** : Bahasa Indonesia

**Kelas/Semester** : VII-1/II (genap)

**Siklus Ke** : Kedua

No.	Nama Siswa	Pertemuan I					Pertemuan II				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
	Akbar	√		√	√		√	√	√	√	√
	A. Muh. Alfandi	√	√	√			√	√	√	√	√
	Abdullah	√	√		√		√		√	√	
	Afrilian Wiratama		√	√			√	√	√	√	√
	Asrur Gunawan	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
	Harri Kurniawan	√				√	√		√	√	
	Herawati Hermang	√	√	√			√	√	√	√	√
	Ika Wahyuni	√			√	√	√	√	√	√	
	Indah sari	√	√	√			√	√	√	√	√
	Irawati	√	√			√			√		
	Juniati			√	√	√	√	√	√		√
	Mufida Ismail	√	√	√	√	√	√		√		√
	Muh. Adrian B	√	√	√		√	√	√		√	
	Muh. Aswan Arifin	√	√				√				√
	Muh. Fajrin	√		√	√	√	√	√	√	√	√
	Muh. Fitrah	√	√	√			√	√	√		√
	Muh. Nurkholis	√	√	√		√	√	√	√		
	Muh. Ridwan			√	√	√	√	√	√	√	√
	Muh. Sultan Adam Syahbani		√	√	√	√	√	√			√
	Muh. Takbir	√	√		√	√	√	√	√	√	
	Muhammad	√		√			√	√	√	√	√

No.	Nama Siswa	Pertemuan I					Pertemuan II					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
	Hidayatullah											
2	Muslimin	√	√	√	√		√	√				√
3	Muslimin H.A	√		√		√	√	√	√	√		
4	Nur Anita		√	√	√	√	√	√	√			
5	Nur Indah sari	√		√			√					√
6	Nur Rahmi Junianti		√	√	√	√	√	√	√	√		
7	Nurfadillah Anwar	√	√		√	√	√	√				√
8	Nurul Aulia	√	√	√	√			√	√			
9	S. ABD. Karim	√		√		√	√	√		√		
10	Sahril	√		√	√	√	√	√	√	√		√
	Seri Mulya		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
12	Sahrul	√	√	√	√	√	√	√				√
13	Umar		√	√	√			√	√	√	√	√
	M. Imran	√	√	√			√	√	√	√	√	√
	<b>Jumlah</b>	<b>26</b>	<b>23</b>	<b>27</b>	<b>18</b>	<b>20</b>	<b>32</b>	<b>29</b>	<b>27</b>	<b>20</b>	<b>21</b>	
	<b>Persentase</b>	<b>76,47</b>	<b>67,64</b>	<b>79,41</b>	<b>52,94</b>	<b>58,82</b>	<b>94,11</b>	<b>85,29</b>	<b>79,41</b>	<b>58,82</b>	<b>61,74</b>	

**Keterangan:**

1. Keaktifan siswa menyimak penjelasan guru
2. Keaktifan siswa mencatat materi pelajaran
3. Keaktifan siswa dalam kerja kelompok
4. Keaktifan siswa dalam bertanya
5. Keaktifan siswa dalam menyimpulkan materi pelajaran

**DISTRIBUSI NILAI KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI  
METODE BERMAIN PERAN**

**Nama Sekolah : SMP Negeri2 Kalukku Kec. Kalukku Kab. Mamuju**

**Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia**

**Kelas/Semester : VII-1/II (genap)**

No.	Nama Siswa	NIS	Siklus I			Siklus II		
			Nilai	Kategori	Keterangan	Nilai	Kategori	Keterangan
	Akbar	2212358	55	Kurang	Tidak tuntas	70	Baik	Tuntas
	A. Muh. Alfandi	2212359	70	Cukup	Tuntas	85	Baik	Tuntas
	Abdullah	2212360	50	Kurang	Tidak tuntas	65	Cukup	Tuntas
	Afrilian Wiratama	2212362	65	Cukup	Tuntas	75	Baik	Tuntas
	Asrur Gunawan	2212363	55	Kurang	Tidak tuntas	65	Cukup	Tuntas
	Harri Kurniawan	2212364	65	Cukup	Tuntas	80	Baik	Tuntas
	Herawati Hermang	2212365	55	Kurang	Tidak tuntas	70	Baik	Tuntas
	Ika Wahyuni	2212366	65	Cukup	Tuntas	80	Baik	Tuntas
	Indah sari	2212367	65	Cukup	Tuntas	85	Baik	Tuntas
	Irawati	2212368	65	Cukup	Tuntas	65	Cukup	Tuntas
	Juniati	2212369	70	Cukup	Tuntas	100	Baik sekali	Tuntas
	Mufida Ismail	2212370	80	Baik	Tuntas	90	Baik sekali	Tuntas
	Muh. Adrian B	2212371	70	Cukup	Tuntas	80	Baik	Tuntas
	Muh. Aswan Arifin	2212372	55	Kurang	Tidak tuntas	70	Baik	Tuntas
	Muh. Fajrin	2212373	55	Kurang	Tidak tuntas	65	Cukup	Tuntas
	Muh. Fitrah	2212374	65	Cukup	Tuntas	75	Baik	Tuntas
	Muh. Nurkholis	2212375	55	Cukup	Tuntas	70	Baik	Tuntas
	Muh. Ridwan	2212376	65	Cukup	Tuntas	80	Baik	Tuntas
	Muh. Sultan Adam Syahbani	2212377	65	Cukup	Tuntas	85	Baik	Tuntas
	Muh. Takbir	2212378	55	Kurang	Tidak tuntas	70	Baik	Tuntas
	Muhammad Hidayatullah	2212379	40	Sangat kurang	Tidak tuntas	40	Sangat Kurang	Tidak tuntas
	Muslimin	2212380	70	Cukup	Tuntas	80	Baik	Tuntas
	Muslimin H.A	2212381	55	Kurang	Tidak tuntas	65	Cukup	Tuntas
	Nur Anita	2212382	80	Baik	Tuntas	95	Baik sekali	Tuntas
	Nur Indah sari	2212383	80	Baik	Tuntas	100	Baik sekali	Tuntas

No.	Nama Siswa	NIS	Siklus I			Siklus II		
			Nilai	Kategori	Keterangan	Nilai	Kategori	Keterangan
	Nur Rahmi Junianti	2212384	55	Kurang	Tuntas	55	Kurang	Tuntas
7	Nurfadillah Anwar	2212385	70	Cukup	Tuntas	75	Baik	Tuntas
8	Nurul Aulia	2212386	40	Sangat kurang	Tidak tuntas	70	Baik	Tuntas
9	S. ABD. Karim	2212387	75	Baik	Tuntas	80	Baik	Tuntas
0	Sahril	2212388	55	Kurang	Tuntas	70	Baik	Tuntas
	Seri Mulya	2212389	40	Sangat kurang	Tidak tuntas	70	Baik	Tuntas
2	Sahrul	2212390	65	Cukup	Tuntas	75	Baik	Tuntas
3	Umar	2212391	70	Cukup	Tuntas	75	Baik	Tuntas
	M. Imran	2212392	40	Sangat kurang	Tidak tuntas	50	Kurang	Tidak tuntas
	<b>Jumlah</b>		<b>2080</b>			<b>2525</b>		
	<b>Rata-rata</b>		<b>61,2</b>	<b>Cukup</b>		<b>74.26</b>	<b>Baik</b>	
	<b>Tuntas (KKM 65)</b>		<b>22</b>			<b>32</b>		
	<b>Tidak tuntas</b>		<b>12</b>			<b>2</b>		



**DOKUMENTASI**



***Siswa Sedang Mengerjakan Soal Cerita***



***Siswa Sedang Mengerjakan Soal Cerita***

