**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang**

 Pendidikan secara bahasa berasal dari kata “pedagogi” yakni “*paid*” yang berarti anak dan “*agogos*” yang berarti membimbing anak. Sedangkan secara istilah definisi pendidikan ialah suatu proses pengubahan sikap dan prilaku seseorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan manusia atau peserta didik melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan merupakan suatu penentu bagi kualitas suatu bangsa. Kegagalan yang terjadi pada pendidikan juga pasti berdampak pada gagalnya suatu bangsa, begitupun dengan sebaliknya. Pada dunia pendidikan, hendaknya harus memperhatikan unsur pendidikan yang ada, diantaranya yaitu : peserta didik, pendidik, software, manajemen, sarana dan prasarana, dll. Aset yang diperlukan dalam dunia pendidikan pun tidak lain adalah sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya yang berkualitas dapat berupa dari siswa, masyarakat maupun dari pendidik. Oleh karena itu, proses pendidikan merupakan perjalanan yang tak pernah terhenti sepanjang hidup manusia dan merupakan hal yang sangat signifikan dalam kehidupan manusia (Basri, 2013:13).

 Kenyataan yang ada sekarang adalah manajemen pendidikan di Negara ini dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya yaitu sering berubahnya kurikulum sampai saat ini. Hingga akhirnya, kurikulum yang diberlakukan oleh pemerintah pada saat ini ialah kurikulum 2013, dengan di berlakukannya kurikulum tersebut diharapkan mampu memajukan sistematika pendidikan di Indonesia. Pengembangan kurikulum 2013 merupakan bagian dari strategi meningkatkan capaian pendidikan. orientasi kurikulum ini adalah untuk meningkatkan dan menyeimbangkan antara kompetensi sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*), dan pengetahuan (*knowledge*). Hal ini sejalan dengan sebagaimana tersurat dalam penjelasan pasal 35 yaitu kompetensi lulusan merupakan kualifikasi kemampuan lulusan yang mencangkup sikap, Pengetahuan, dan keterampilan sesuai dengan standar nasional yang telah disepakati ( UU No.20 Tahun 2003 ).

 Kebijakan berlakunya kurikulum 2013 sekarang ini dirasa cukup baik dalam pembelajaran, apalagi pembaharuan yang dilakukan juga demi tercapainya tujuan pendidikan, yaitu untuk mengamati setiap perubahan baik dalam proses berfikir maupun perubahan tingkah laku setiap peserta didik, termasuk dalam hal menyusun soal tes sebagai alat evaluasi. Komponen dalam pembelajaran itu sendiri terdiri dari tujuan pembelajaran, proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Oleh karena itu, untuk mengetahui apakah tujuan yang ditetapkan oleh kurikulum telah tercapai atau tidak maka dalam kegiatan pembelajaran juga diperlukan suatu alat penilaian( UU No.20 Tahun 2003 ).

 Berdasarkan peraturan pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang standar Nasional Pendidikan, evaluasi hasil belajar dilakukan dengan penilaian hasil belajar yang bertujuan untuk memantau proses kemajuan dan perbaikan hasil belajar serta untuk menilai pencapaian kompetensi peserta didik, sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian hasil belajar itu sendiri pun dapat berupa ulangan harian, ulangan semester, ulangan akhir semester yang materinya dapat diambil dari bahan ajar untuk siswa yang selama ini telah disediakan oleh pihak sekolah, salah satu contoh alat yang digunakan sebagai sarana untuk penilaian hasil belajar selama ini adalah berupa tes. Jadi, tes menunjukkan bagaimana keberhasilan sebuah pembelajaran.

 Menurut Ehrens dan Lehmann (Ngalim Purwanto, 2003: 8) mengatakan “*to teach without testing is unthinkable”* yaitu pembelajaran tanpa melakukan tes tidak masuk akal. Ungkapan ini menunjukkan betapa erat kaitannya antara pembelajaran dengan evaluasi. Jadi, tes menunjukkan bagaimana keberhasilan sebuah pembelajaran.

 Parnel (Ngalim Purwanto, 2003:8) mengemukakan pengukuran adalah langkah awal pembelajaran. Tanpa pengukuran tidak dapat terjadi penilaian. Tanpa penilaian tidak akan terjadi umpan balik, tanpa umpan balik tidak akan diperoleh pengetahuan yang baik tentang hasil, tanpa pengetahuan tentang hasil, tidak dapat terjadi perbaikan-perbaikan yang sistematis dalam pembelajaran.

 Pembelajaran bahasa di sekolah mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Sementara itu, pengajaran sastra di sekolah menyangkut seluruh aspek sastra, yang meliputi: teori sastra, sejarah sastra, kritik sastra, sastra perbandingan, dan apresiasi sastra. dalam hal ini peneliti mencoba melibatkan seluruh aspek sastra dalam penelitian ini Kirana dkk (Ismawati, 2013:1).

 Sastra merupakan hasil cipta yang mengungkapkan pribadi manusia berupa pengalaman, semangat, ide, privasi, pemikiran, dan keyakinan dalam suatu gambaran konkret yang mampu membangkitkan gairah yang dapat tersalurkan dengan alat bahasa. Sastra bukan hanya hanya sebuah tulisan tanpa arti melainkan penuangan ide seseorang dalam bentuk sebuah karya. Hal inilah yang membuat karya sastra akan terlihat jika dijiblak oleh orang lain (Sri Rahayu, 2014:1).

 Menurut Lazaar (dalam Al-Ma’ruf, 2011: 18) menjelaskan fungsi sastra adalah sebagai alat untuk merangsang siswa dalam menggambarkan pengalaman, perasaan, dan pendapatnya. Alat untuk membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan intelektual dan emosionalnya dalam mempelajari bahasa dan sebagai alat untuk memberi stimulus dalam pemerolehan kemampuan berbahasa. Dalam sebuah pembelajaran, kegiatan bersastra memiliki tujuan untuk meningbkatkan apresiasi terhadap sastra agar para siswa mempunyai kepekaan terhadap sastra yang baik dan berkualitas dan pada akhirnya berkeinginan untuk membaca dan berdampak pada tumbuhnya kebiasaan membaca yang pada akhirnya mampu meningkatkan pemahaman dan pengetian tentang manusia dan kemanusiaan, melalui nilai-nilai, memperoleh ide-ide baru, meningkatkan kemampuan sosial budaya dan berkembangnya rasa dan karsa, serta terbinanya watak dan kepribadian. Karya yang baik berupa puisi, prosa, dan drama.

 Drama adalah bentuk sastra yang dapat merangsang gairah dan mengasyikkan para pemain dan penonton sehingga sangat digemari masyarakat. Disamping mudah disesuaikan untuk dimainkan dan dinikmati masyarakat segala umur, drama sangat tinggi nilai pendidikannya. Alasan-alasan inilah yang membuat drama disukai semua lapisan masyarakat terutama sekolah Sri Rahayu (Dewojati, 2012: 16).

 Berdasarkan observasi yang saya temukan di sekolah SMPN 1 tanjung bumi. Keterampilan dalam bermain drama masih rendah, yakni sebagian siswa VIII G yang belum dapat bermain dengan lafal, intonasi, penghayatan dan ekspresi yang sesuai karakter tokoh. Beberapa penyebab siswa belum dapat bermain drama dengan benar diantaranya. (1) masih rendahnya keberanian siswa untuk bicara; (2) Kemampuan bahasa yang rendah; (3) Guru melakukan pembelajaran drama melalui metode penugasan, yakni membentuk kelompok belajar dan menugaskan pada setiap siswa pada tiap-tiap kelompok untuk membaca teks dan menghafalkannya; (4) siswa hanya membaca dan menghafalkan naskah dramanya saja tanpa memahami karakter tokoh yang diperankan; (5) siswa kurang megetahui cara-cara mengekspresikan dan menghayati karakter tokoh yang di perankan; (6) dalam pembelajaran siswa kurang antusias mengikutinya; (7) siswa tidak serius dan lebih bersenda gurau dengan lawan mainnya. KKM disekolah tersebut untuk pelajaran bahasa indonesia adalah 73. Pembelajaran berpusat guru sehingga, siswa tidak diberi kesempatan untuk mengeksplor lebih banyak lagi tentang pembelajaran drama. Hal tersebut menjadikan siswa enggan untuk bertanya dan berbicara mengenai materi yang terkait. Pembelajaran bahasa yang memprihatinkan mengharuskan guru untuk melakukan perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Misalnya guru melakukan kegiatan inovatif, menggunakan metode yang sesuai dengan materi yang diajarkan, serta media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan siswa.

 Pada proses pembelajaran drama salah satunya menggunakan metode bermain peran (*role playing*) pada pembelajaran ini diharapkan dapat menumbuhkan kreativitas, aktif dalam pembelajaran saling menghargai dan bekerja sama dengan kelompok. Melalui pembelajaran drama di harapkan siswa dapat mengembangkan kemampuan komunikasi kepekaan sosial yang tinggi dan dapat memerankan tokoh drama sesuai wataknya. Pembelajaran drama dengan menggunakan metode bermain peran dilakukan sebagai upaya untuk mencapai hasil belajar yang lebih efektif. Namun, tidak bisa dipungkiri keberhasilan dan kemunduran mutu pendidikan selalu dikembalikan kepada guru walaupun demikian, keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor seperti: siswa, metode, alat, dan sarana pengajaran, serta situasi belajar Sri Rahayu (Satina dalam Sulfiani, 2004:2).

 Metode pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam pengorganisasikan pengalajar untuk mencapai tujuan belajar. Keefektifan metode bermain peran adalah suatu keberhasilan, pengaruh dari akibat perlakuan metode dan media dalam proses pembelajaran, pengaruh sebagai akibat dari perlakuan metode dan media dalam proses pembelajaran, perlakuan yang dimaksud dalam hal ini adalah penggunaan metode bermain peran dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran drama, khususnya mengekspresikan dialog dalam pementasan drama Sri Rahayu (Djamarah dan Zain, 2010:89-90).

 Menurut Sri Rahayu (Djamarah dan Zain, 2010:89-90) kelemahan metode bermain peran (role playing) adalah sebagai berikut: sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka kurang kreatif, banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan ajar maupun pada pelaksanaan pertunjukan, memerlukan tempat yang cukup luas jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas. Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya.

 Sekolah SMPN 1 tanjung bumi adalah sekolah negeri yang berada di kecamatan tanjung bumi kabupaten bangkalan. Berdasarkan observasi awal di smp tanjung bumi materi pembelajaran yang akan disampaikan pada Bulan maret tepatnya mengenai materi drama, dimana drama itu identik dengan sebuah pertunjukan yang menarik untuk diteliti. Dalam pembelajaran drama siswa akan lebih tertarik dan cepat memahami dengan menggunakan metode bermain peran dari pada metode yang lain dan cara-cara sebelumnya yang sudah dipakai oleh guru pengajar di SMPN 1 tanjung bumi. Efektifitas merupakan suatu ukuran yang berhubungan dengan tingkat keberhasilan dari suatu proses pembelajaran, maka dari itu penelitian ini ingin mengukur sejauh mana efektifitas pembelajaran drama menggunakan metode bermain peran berpengaruh sangat baik atau tidak pada siswa. Siswa kelas VIII merupakan siswa yang sudah pernah diajarkan tentang materi drama, begitu pula dengan cara dan metode pembelajaran yang berbeda. Maka dari itu untuk meneliti kelas VIII merupakan objek yang sangat tepat dan menarik untuk diteliti. SMPN 1 tanjung bumi merupakan sasaran yang tepat untuk diteliti, proses pembelajaran di SMPN 1 tanjung bumi masih menggunakan metode konvensional (diskusi dan ceramah) maka dari itu pada penelitian ini ingin menerapkan metode bemain peran supaya kemauan belajar siswa di SMPN 1 tanjung bumi lebih mempunyai semangat yang tinggi.

 Kurikulum yang dipakai pada sekolah SMPN 1 tanjung bumi kelas VIII G menggunakan kurikulum K13 lebih menekankan pada isi pembelajaran, cara penyampaian, termasuk penyiapan dan penyediaan buku ajarnya. Ruang lingkup pelajaran bahasa indonesia mencakup kemampuan berbahasa dan kemauan bersastra yang meliputi aspek-aspek mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis yang diuraikan melalui standart kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa. Standart kompetensi dan kompetensi dasar tersebut dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk melihat kemampuan siswa. Dalam pengajaran sastra disekolah-sekolah, drama masih mendapat perhatian penuh. Hal ini dapat dibuktikan dalam kurikulum K13 untuk kelas VIII menuntut siswa mampu memerankan tokoh dalam drama. 3.15 Menginterpretasi drama (tradisional dan modern) yang dibaca dan ditonton/didengar. 3.16 Menyajikan drama dalam bentuk pentas atau naskah.

* 1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

* + - 1. Bagaimana respon siswa kelas VIII G SMPN 1 tanjung bumi terhadap metode bermain peran pada pembelajaran drama?
			2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas VIII G SMPN 1 tanjung bumi sebelum dan sesudah pembelajaran drama dengan menggunakan metode bermain peran?
			3. Bagaimana efektivitas pembelajaran drama dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas VIII G SMPN 1 tanjung bumi?
	1. **Tujuan Penelitian**
		1. **Tujuan Umun**

Sesuai dengan perumusan masalah yang dikemukakan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Respon siswa kelas VIII G SMPN 1 tanjung bumi terhadap metode bermain peran pada pembelajaran drama.
2. Hasil belajar siswa kelas VIII G SMPN 1 tanjung bumi sebelum dan sesudah pembelajaran drama dengan menggunakan metode bermain peran.
3. Efektivitas pembelajaran drama dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas VIII G SMPN 1 tanjung bumi.
	* 1. **Tujuan Khusus**

Tujuan ini dirinci dengan lebih khusus menjadi tujuan khusus penelitian. Tujuan khusus penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan Hasil belajar siswa kelas VIII G SMPN 1 tanjung bumi sebelum dan sesudah pembelajaran drama dengan menggunakan metode bermain peran.
2. Mendesripsikan respon siswa kelas VIII G SMPN 1 tanjung bumi terhadap metode bermain peran pada pembelajaran drama.
3. Mendeskripsikan efektivitas pembelajaran drama dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas VIII G SMPN 1 tanjung bumi.
	1. **Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dapat berhasil dengan baik, karena dapat mencapai tujuan secara optimal bisa menghasilkan sebuah laporan yang sistematis dan dapat bermanfaat bagi pembaca dan masyarakat umum.

* + 1. **Manfaat Teoritis**

Secara teoritis tulisan ini diharapkan bermanfaat secara teoritis dalam mengkaji metode-metode pengajaran sastra, khususnya pembelajaran drama.

* + 1. **Manfaat Praktis**

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman atau wawasan tentang metode bermain peran, dan memberikan sumbangan pikiran terhadap tenaga pengajar, khususnya pada pembelajaran drama.

* 1. **Definisi Operasional**

Perlu adanya pendefinisian secara operasional terhadap istilah-istilah penting yang digunakan dalam penelitian ini agar permasalahan dapat dipahami dan agar tidak terjadi salah tafsir atau salah persepsi terhadap pokok-pokok masalah, juga untuk menghindari meluasnya masalah yang akan dibahas dalam penelitian.

1. *Respon.* Respon adalah suatu reaksi atau jawaban yang tergantung pada stimulus atau merupakan hasil stimulus tersebut.
2. *Hasil belajar.* Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar.
3. *Efektivitas pembelajaran.* Efektivitas pembelajaran adalah suatu ukuran yang berhubungan dengan tingkat keberhasilan dari suatu proses pembelajaran.