**Pembelajaran Drama Berbasis Pendidikan Karakter dan Kearifan Lokal untuk Sekolah Menengah Pertama**

Oleh:

Prof. Dr. Maryaeni

Indra Suherjanto S.Pd, M.Sn

Musthofa Kamal S.Pd, M.Sn

**BAB 1**

**PENDAHULUAN**

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal

1 ayat 1 menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sebagai tujuan pendidikan nasional, kemampuan siswa mengembangkan diri jika dikaji secara sederhana sebenarnya dapat dilihat dari dua aspek yaitu aspek keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan aspek kemampuan guru mengembangkan pembelajaran. Aspek keterlibatan siswa dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakanoleh guru sedangkan aspek kemampuan guru mengembangkan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh tingkat penguasaan guru terhadap materi pembelajaran yang akan disampaikan. Aspek kedua inilah sebenarnya hakikat dari kompetensi profesional yang harus dimiliki oleh seorang guru.

Kompetensi guru, sebagai agen pembelajaran merupakan, syarat utama yang harus dipenuhi guru melalui kualifikasi dan profesionalisme dalam melaksanakan tugas. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan mempersyaratkan kompetensi guru sebagai agen pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah serta pendidikan usia dini meliputi: (a) kompetensi pedagogik; (b) kompetensi kepribadian; (c) kompetensi profesional; dan (d) kompetensi sosial (pasal 28 ayat 3). Lebih lanjut, dipersyaratkan bahwa kualifikasi akademik untuk semua jenjang tersebut minimum diploma empat (D-IV) atau sarjana (S1).

Memperhatikan dan mencermati amanat tersebut maka upaya pengembangan profesionalisme guru merupakan langkah awal untuk: (a) membantu kelayakan guru dalam melakasanakan tugas profesionalnya; (b) meningkatkan kompetensi guru; dan (c) mengangkat harkat dan martabat guru. Upaya ini diharapkan dapat berdampak langsung terhadap peningkatan mutu pembelajaran dan mutu pendidikan secara berkelanjutan. Oleh sebab itu, upaya pengembangan profesionalisme guru merupakan program payung (*grand design*) dan berkelanjutan (*multiyears*) yang pada setiap periode selalu dilakukan monitoring dan evaluasi untuk menentukan

langkah-langkah kebijakan dan prioritas yang diambil. Program ini merupakan program kolaborasi antara Tim Pengembangan dengan pada stakeholder di setiap wilayah.

Kondisi obyektif di lapangan, berdasarkan studi pendahuluan, menunjukkan bahwa (1) terdapat kelangkaan sumber pustaka yang berkaitan dengan bahan ajar drama/teater, (2) terjadi kebimbangan atau ketidakpercayaan diri ketika seorang guru harus mengajarkan dan melatih drama/teater, (3) mayoritas guru menghindar dari materi sastra-drama-teater, dan (4) sulitnya mencari guru kesenian yang mau membina keterampilan bermain drama.

Kelangkaan sumber bahan ajar drama/teater yang berisi modul teori drama, petunjuk bermain drama, dan teknik mengajarkan drama di sekolah menjadi alasan utama penelitian dilakukan. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah (1) meningkatkan kualitas sumber daya bidang kependidikan yang secara tidak langsung dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan, (2) meningkatkan kompetensi guru dalam hal merancang, merencanakan, menyusun, dan mempraktikan pembelajaran drama/teater di sekolah, dan (3) terwujudnya produk bahan ajar drama/teater Sekolah Menengah Pertama.

Mengingat tujuan akhir penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk pengembangan bahan ajar drama/teater, metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Tujuan penelitian pengembangan adalah menyelidiki pola dan urutan pertumbuhan, perubahan, perkembangan suatu subjek penelitian dalam suatu rentang waktu.

Penelitian ini memiliki data yang sangat bergantung pada metodologi yang digunakan dan sumber data yang diteliti. Validitas data yang diperoleh sangat ditentukan oleh kecermatan pelaksanaan metode dan teknik yang digunakan. Langkah-langkah pokoknya meliputi: perumusan masalah, perumusan tujuan, pengumpulan acuan teori, penyusunan rancangan, pelaksanaan pengembangan/pengamatan, evaluasi hasil, dan penyusunan laporan.

Sebagai sebuah penelitian kualitatif, subjek yang diteliti adalah guru dan siswa. Sementara fokus penelitian ini adalah mewujudkan sebuah produk seperangkat bahan ajar drama/teater di SMP. Produk ini diasumsikan sangat bermafaat bagi guru dalam rangka meningkatkan profesionalisme, kualitas, dan kompetensi sesuai dengan bidangnya.

**Tujuan Penelitian**

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan materi ajar drama/teater berbasis pendidikan karakter dan kearifan lokal di lembaga pendidikan (SMP) di Kabupaten Malang. Bahan ajar dimaksud berisi seperangkat materi pembelajaran drama di SMP, modul teori drama, petunjuk bermain drama, dan teknik mengajarkan drama di sekolah. Dengan terciptanya materi drama tersebut diharapkan agar guru-guru bidang studi dan guru kesenian memiliki kompetensi yang memadai untuk mengajarkan bermain drama.

Kelangkaan sumber bahan ajar drama/teater yang berisi modul teori drama, petunjuk bermain drama, dan teknik mengajarkan drama di sekolah menjadi alasan utama penelitian ini dilakukan.

**Urgensi Penelitian**

Pengembangan materi ajar drama/ teater diharapkan bermanfaat untuk (1) meningkatkan kualitas sumber daya bidang kependidikan yang secara tidak langsung dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan, (2) meningkatkan kompetensi guru dalam hal merancang, merencanakan, menyusun, dan mempraktikan pembelajaran drama/teater di sekolah, dan (3) mewujudkan produk bahan ajar drama/teater Sekolah Menengah Pertama.

**Drama sebagai Karya Seni**

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Secara ringkas tentang seni drama (teater) dapat dikemukakan sebagai berikut. Drama pada hakekatnya adalah *life presented in action* (Moulton melalui Harymawan, 1993: 1). Dasar drama adalah konflik kemanusiaan yang selalu menguasai perhatian dan minat umum. Dasar itulah yang selanjutnya disebut *the law of drama* (Ferdinand Brunetiere melalui Harymawan, 1993: 9) yang berpokok bahwa lakon harus menghidupkan pernyataan kehendak manusia menghadapi dua kekuatan yang saling beroposisi, yang secara teknis disebut ‘kisah dari protagonis’ (yang menginginkan sesuatu) dan ‘antagonis’ (yang menentang dipenuhinya keinginan tersebut). Seni drama bisa ditarik masuk ke dua dunia, yakni ke dunia sastra (*literature*) dan ke dunia seni pertunjukan (*performance art*).

Drama bisa ditarik masuk ke dunia sastra, mengingat bahwa sebelum ada peristiwa teater (teatrikal), drama berbentuk lakon atau tertulis (sering disebut naskah drama). Drama tertulis (lakon) adalah salah satu bentuk sastra yang sengaja ditulis atau dibuat khusus untuk dipanggungkan (Oemarjati, 1971:12). Setiap lakon merupakan cerita yang dikarang dan disusun untuk dipertunjukkan oleh para pelakunya di atas panggung di depan publik (Brahim, 1968: 52).

Elemen-elemen sastra dalam drama harus dipandang pada tiga sendi, yakni isi, bentuk, dan kerangka (Tambajong, 1981: 24-37). Dari sendi isinya, drama harus mengandung persoalan-persoalan inti kehidupan. Ungkapan ini akan menentukan kuat tidaknya pengarang terhadap masalah yang diusungnya. Dari sendi bentuknya, setiap drama dari kurun ke kurun setidaknya mengandung gaya dan cara menyajikan cerita yang berbeda-beda dan cenderung mandiri. Dari berbagai bentuk yang ada, dikenal tiga modus yang penting, yaitu modus bahasa (: gaya yang dipakai dalam penulisan, terikat atau tidak pada kaidah-kaidah bahasa), modus aliran (: gaya yang ditentukan oleh sikap yang tumbuh pada kurun-kurun tertentu yang kemudian menjadi pola), dan modus sajian (: bentuk dramatiknya, apa yang terkandung dalam jalinan perasaan yang menunjang cerita).

Drama bisa ditarik masuk ke dunia seni pertunjukan, mengingat bahwa drama memang pertunjukan kisah hidup dari kehidupan manusia yang diceritakan di atas pentas, disaksikan oleh orang banyak, dengan media percakapan, gerak dan laku, dengan atau tanpa dekor, didasarkan pada naskah tertulis (hasil seni sastra) dengan atau tanpa nyanyian, musik, tarian (Ramelan, 1980: 10). Drama adalah cerita konflik manusia dalam bentuk dialog yang diproyeksikan pada pentas dengan menggunakan percakapan dan action di hadapan penonton (*audience*) (Harymawan, 1993: 2).

**Pendidikan Karakter di Indonesia**

Pendidikan merupakan proses yang paling bertanggung jawab dalam melahirkan warga negara Indonesia yang memiliki karakter kuat sebagai modal dalam membangun peradaban tinggi dan unggul. Karakter bangsa yang kuat merupakan produk dari pendidikan yang bagus dan mengembangkan karakter.

Ketika mayoritas karakter masyarakat kuat, positif, tangguh peradaban yang tinggi dapat dibangun dengan baik dan sukses (Hasanah, 2009). Maka, untuk

‘menyelamatkan’ masa depan bangsa ini, pendidikan karakter menjadi sesuatu yang bersifat imperatif dan harus dipandang tinggi urgensinya.

Bahwa sesungguhnya, karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerjasama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang bisa membuat keputusan dan siap mempertanggungjawabkan tiap akibat dari keputusan yang dibuatnya. Untuk itu, pembentukan karakter merupakan salah satu tujuan pendidikan nasional. Pasal I UU Sisdiknas tahun 2003 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional di antaranya adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kecerdasan, kepribadian, dan akhlak mulia (Suyanto,

2009).

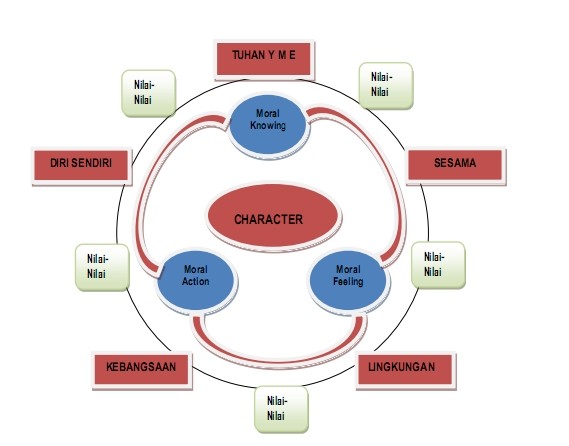
Amanah UU Sisdiknas tahun 2003 itu bermaksud agar pendidikan tidak hanya membentuk insan Indonesia yang cerdas, namun juga berkepribadian atau berkarakter, sehingga nantinya akan lahir generasi bangsa yang tumbuh berkembang dengan karakter yang bernafas nilai-nilai luhur bangsa serta agama. Pendidikan yang bertujuan melahirkan insan cerdas dan berkarakter kuat itu, juga pernah dikatakan Dr. Martin Luther King, yakni: *intelligence plus character . that is the goal of true education* (kecerdasan yang berkarakter . adalah tujuan akhir pendidikan yang sebenarnya) (Suyanto, 2009).

Karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat. Pendidikan karakter, dengan demikian, adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa (YME), diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia insan kamil (Kementerian Pendidikan Nasional, 2010).

Pendidikan karakter dapat diintegrasikan dalam pembelajaran setiap mata pelajaran, termasuk pembelajaran kesenian, dalam hal ini pembelajaran/pendidikan drama/teater. Materi pembelajaran yang berkaitan dengan norma atau nilai-nilai pada setiap mata pelajaran perlu dikembangkan, dieksplisitkan, dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran nilai-nilai karakter tidak hanya pada tataran kognitif, tetapi menyentuh pada internalisasi, dan pengamalan nyata dalam kehidupan peserta didik sehari-hari di masyarakat.

Secara lebih spesifik, ada sembilan pilar karakter yang berasal dari nilai-nilai luhur universal, yaitu: pertama, karakter cinta Tuhan dan segenap ciptaan-Nya; kedua, kemandirian dan tanggungjawab; ketiga, kejujuran/amanah, diplomatis; keempat, hormat dan santun; kelima, dermawan, suka tolong-menolong dan gotong royong/kerjasama; keenam, percaya diri dan pekerja keras; ketujuh,

kepemimpinan dan keadilan; kedelapan, baik dan rendah hati, dan kesembilan, karakter toleransi, kedamaian, dan kesatuan (Suyanto, 2009).



Bagan 1: Diagram keterkaitan komponen moral dalam pembentukan karakter

Sumaryadi (Universitas Negeri Yogyakarta)

**Kearifan Lokal**

Kearifan lingkungan menurut pandangan Jawa dalam kajian ini terkait dengan nilai kemapanan alam, nilai keselarasan alam, kebersamaan dengan alam, kebijaksanaan terhadap alam dan, kasih sayang terhadap alam. Kemapanan alam adalah kemantapan alam secara kodrati yang tidak boleh diganggu, dilanggar, apalagi dirusak oleh manusia. Sebaliknya, manusia dituntut untuk menjaga dan melindungi kemapanan tersebut secara terus-menerus (Kayam, 1987:103).

Dalam budaya Jawa, kemapanan alam dicirikan oleh adanya kepastian alam (tetep, pepesthen, dan pinasthi), keteraturan alam (kabeh wis bares amargo wis ono sing ngatur) ,dan keajegan alam (ajeg, lumintu) (bandingkan Saryono, 1997). Amrih (2008) juga mengungkapkan bahwa sifat mapan alam menuntut manusia Jawa agar arif bertindak selaras dengan hukum Tuhan tersebut. Implementasinya adalah bahwa setiap perilaku, sikap, dan kesadaran manusia Jawa harus didasari atas kemauan melihat dan bertindak sesuai alur hukum alam dan didasari kemauan melihat wahyu

Tuhan.

Nilai kebersamaan manusia Jawa dengan alam berkenaan dengan kekomunalan, keterpaduan, keseiringan, kebarengan segala sesuatu (alam dan manusia). Nilai kebersamaan ini dianggap sangat penting dan dihargai tinggi dalam budaya Jawa. Ungkapan-ungkapan Jawa yang popular di kalangan masyarakat Jawa juga banyak yang menekankan pentingnya kebersamaan dalam kehidupan, misalnya urip sing guyup. Orang Jawa percaya bahwa segenap unsur alam dan manusia pada dasarnya berada dalam satu keluarga besar. Hal ini tampak,

misalnya, pada konsep sedulur papat lima pancer untuk menyebut unsur-unsur dalam diri manusia (Saryono, 2007).

Lebih lanjut, Saryono mengungkapkan bahwa nilai kebijaksanaan manusia Jawa berkaitan dengan kearifan, kebajikan, kecermatan, kecakapan, kecendekiaan, dan kepandaian budi manusia Jawa dalam hidup dan kehidupannya. Pitoyo (2008) menyampaikan bahwa kemampuan orang Jawa dalam menangkap, memahami, menyelami, dan merasakan isyarat alam merupakan sebuah kearifan. Kearifan memaknaipertanda alam terwujud dalam perilaku, sikap, dan kesadaran manusia Jawa yang peka dalammelihat sebuah perubahan—yang mengikuti sebuah siklus tertentu. Untuk mencapai derajat‘mengerti’ (pangerten), setiap orang Jawa perlu mencari pengetahuan dan menjalani laku utama (ngangsu kawruh, ngelmu, laku utama). Kemengertian makin mantap apabiladitunjang oleh kelapangdadaan (ekhlas, lega, rila, legawa, sabar).

**Kebersinggungan Drama dengan Pendidikan Karakter dan Kearifan Lokal**

Salah satu cara yang tepat dalam melaksanakan pendidikan karakter kepada siswa adalah melalui kesenian. Dalam setiap kesenian (lokal) terdapat pesan-pesan moral yang bisa disampaikan dengan cara yang menyenangkan (*dulce et utile*), atau suka, senang, bahagia karena menikmati tontonan (yang dikemas dengan tatanan) dan tanpa sadar atau tanpa terasa kemasukan tuntunan.

Sebuah karya seni yang baik biasanya mempunyai pesan yang ingin disampaikan kepada kita semua, apakah itu bersifat moral, estetik, gagasan pemikiran, atau politik. Karena pesan itu berupa ‘imbauan’ yang bisa mempengaruhi sikap dan perilaku manusia, maka seni sungguh-sungguh memegang peranan penting dalam pendidikan moral dan budi pekerti sebuah bangsa (Suriasumantri,

1984: 106-107).

Dalam kaitan dengan pendidikan drama, pembelajaran drama, atau pergelaran drama di lingkungan sekolah atau siswa, diperlukan dua syarat utama, yakni syarat seni dramanya dan syarat pedagogisnya, yang kedua bersifat komplementer. Untuk itu, diperlukan lakon atau cerita yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan dan sesuai dengan alam kejiwaan anak. Lakon mesti yang dapat ‘dimainkan’ oleh anak-anak dan pengemasannya (dekor, properti, dan lain- lain) tidak terlampau sulit.

Kegiatan drama atau teater bisa membantu anak ke arah pembentukan pribadinya yang erat hubungannya dengan pembentukan sikap sosial anak. Anak semakin menyadari bahwa masing-masing individu terjadi atas tiga dimensi, yakni sebagai makluk ciptaan Tuhan, sebagai makhluk individu, dan sebagai makhluk sosial. Anak-anak tidak hanya terbentuk menjadi manusia-manusia materialistis semata-mata, melainkan menjadi manusia-manusia yang mampu menghargai dan mengimplementasikan nilai-nilai budi pekerti dalam kehidupan sehari-hari.

Bimbingan dan pendidikan estetika (drama) cukup signifikan untuk menyalurkan emosi anak-anak ke arah yang menguntungkan pembentukan pribadi

yang baik. Pendidikan estetika menjadikan anak-anak mampu menghargai keindahan, kehalusan, dan ketertiban/kedisiplinan.

Anak-anak memiliki pandangan yang relatif mendalam tentang sifat-sifat watak manusia serta hidup dan kehidupannya. Melalui lakon atau pergelaran drama, anak-anak mendapatkan pemahaman tentang psikologi watak-watak manusia. Berangkat dari itu, anak-anak akan mendapatkan pengetahuan yang lebih mendasar tentang sifat-sifat manusia lain (pada umumnya) dan tentang dirinya sendiri.

Drama atau teater menyediakan kesempatan kepada anak-anak untuk mempelajari psikologi manusia dengan berbagai perilakunya, dengan pelbagai tingkah lakunya. Anak-anak mempunyai kesempatan memerankan tokoh. Peran tokoh itu tentu saja dihayatinya dengan baik, sehingga tanpa sadar prosesi itu akan sangat membantu anak-anak dalam proses pendewasaan diri. Anak-anak mengidentifikasikan diri mereka dengan tokoh-tokoh yang dibawakannya, pun mengenal secara baik problem-problem tokoh tersebut.

Demikian pula, anak-anak tahu secara persis nilai-nilai (moral) yang diperjuangkan oleh tokoh-tokoh, sehingga anak-anak cukup terlatih dalam upaya memecahkan problemnya sendiri dalam kehidupan sehari-hari. Drama memberikan peluang secara strategis kepada anak-anak untuk berkenalan dan mengenal manusia yang sangat boleh jadi perwatakannya jauh lebih hebat dibanding dengan dirinya sendiri. Dengan begitu, anak-anak menemukan ‘hero’ di dalam drama yang digaulinya secara intensif, yang mau tidak mau, itu akan berpengaruh dalam pembinaan dan pengembangan pribadi dan pematangan jiwa anak.

Berkegiatan drama/teater yang dilakukan secara rutin atau berkesinambungan bisa berdampak positif bagi anak-anak karena mereka cenderung menjadi betah bergaul dengan orang lain tanpa memandang status sosial. Mereka bisa saling menghormati pendapat orang lain, sabar mendengarkan pembicaraan orang lain. Anak-anak menjadi terbiasa dengan ‘pertentangan pendapat’ di antara mereka, berjiwa toleran, berani menentang hal-hal yang tidak baik, demikian seterusnya.

Anak-anak dengan sering bergaul dengan cerita atau lakon-lakon drama akan banyak mengambil keuntungan karena anak-anak banbetapa seorang tokoh menyusun pikiran dan perasaan dengan sebaik mungkin untuk disampaikan kepada orang (tokoh) lain. Dengan itu, anak-anak akan terbiasa dan secara mudah dan lancar untuk mengemukakan pikiran dan perasaan secara logis dan sistematis di depan orang banyak secara lisan.

Casting pun cukup bermanfaat untuk anak-anak, yakni menumbuhkembangkan kesadaran berkompetisi secara sehat, yang berbuah pada dorongan untuk selalu mau dan mampu berusaha secara optimal. Dalam kegiatan drama (teater), ternyata baik pemain (aktor/aktris) maupun penonton (pemirsa, audience) sama-sama mendapatkan keuntungan. Pemain atau aktor/aktris yang bermain drama adalah orang-orang yang memperoleh kesempatan besar untuk menemukan dirinya (Saleh, 1967: 213).

Nilai-nilai luhur yang dibawa dalam setiap kegiatan pembelajaran di sekolah diharapkan mampu mengantisipasi para pelajar dari berbagai pengaruh negatif dalam pergaulan kesehariannya. Untuk itu, setiap sekolah mesti meningkatkan kegiatan kesenian di masing-masing daerahnya. Mengingat, selain menggali potensi peserta didik, seni dan budaya juga mampu meningkatkan apresiasi siswa terhadap karakter bangsa.

**BAB III METODE PENELITIAN**

**Model Penelitian dan Pengembangan**

Peneliti mengembangkan bahan ajar drama/teater ini mengadaptasi model pengembangan Warsito (2008:226). Adapun langkah-langkahnya, yaitu (1) analisiskebutuhan, (2) perumusan tujuan, (3) mengembangkan materi, (4) perumusan alat-alatpengukur keberhasilan, (5) penulisan naskah, (6) pelaksaan produksi, (7) evaluasi/uji coba,(8) revisi, dan (9) reproduksi dan penyebaran. **Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

Prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini

meliputi:

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan proses mengidentifikasi, mengkaji, atau menelaah.Tujuan analisis kebutuhan adalah mengumpulkan data untuk mempersiapkan penelitian yang akan dilakukukan. Tahap penelitian ini dapat dikatakan sebagai tahap pengumpulan informasi awal atau penelitian prapengembangan. Oleh karena itu, data yang dibutuhkan untuk analisis kebutuhan ini adalah (1) data yang dikumpulkan dari observasi dan wawancara dengan guru, (2) analisis kurikulum, kegiatan yang dilakukan adalah mengkaji standar isi dan standar isi, kompetensi dasar dalam kurikulum, (3) penentuan SK dan KD dalam rangka penyusunan materi ajar, dan (4) menyusun RPP.

2. Perumusan Tujuan dan Mengembangkan Materi

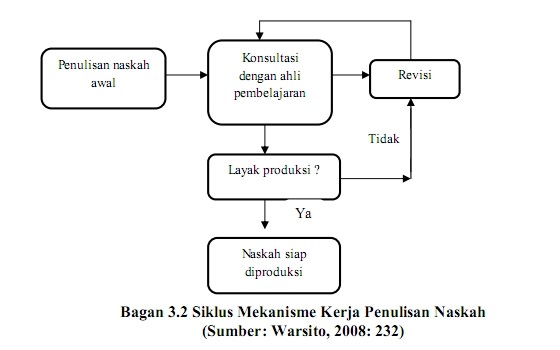
Jabaran dari tujuan penelitian dan pengembangan adalah menghasilkan bahan ajar drama/teater di SMP. Berdasarkan analisis tujuan pembelajaran, materi yang dikembangkan adalah drama/teater.

3. Perumusan Alat Ukur Keberhasilan

Alat pengukur keberhasilan siswa perlu dirancang dengan seksama dan dikembangkan sebelum penulisan bahan ajar drama/teater ditulis atau sebelum kegiatan belajar mengajar dilaksanakan. Alat pengukur keberhasilan ini untuk mencapai tujuan yang akan dicapai yaitu berupa tes dengan bentuk tes pilihan ganda dan tes uraian.

4. Penulisan Desain Berbentuk Naskah

Peneliti menulis bahan ajar drama/teater yang mengacu pada analisis kebutuhan yang sudah ditentukan sebelumnya. Serangkaian kegiatan juga akan ditempuh dalam rangka mencapai tulisan yang bermanfaat, antara lain konsultasi terlebih dahulu kepada ahli pembelajaran, kemudian dilakukan revisi agar kendali mutu pada saat penulisan tetap berjalan. Dengan demikian, penulisan bahan ajar drama/teater dilakukan dalam suatu siklus mekanisme kerja seperti digambarkan oleh Warsito (2008: 232) pada bagan berikut yang diadaptasi dari pedoman pengembangan program video nonlinier, Pustekkom.

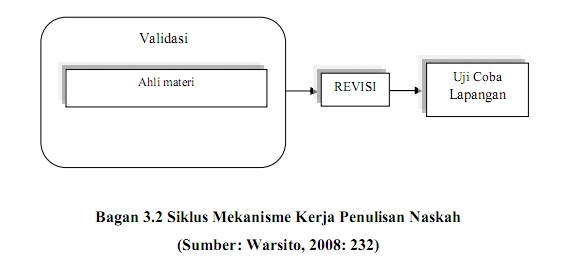


**4.3 Uji Coba Produk**

Tujuan penggunaan uji coba produk adalah untuk memperoleh informasi mengenai kevalidan produk yang dihasilkan.

**4.4 Desain Uji Coba**

Desain uji coba pengembangan ini dilakukan melalui dua tahap, pertama pada subjek uji coba ahli materi dan kedua pada subjek uji coba guru dan siswa. Hasil dari uji coba ahli digunakan untuk mengetahui kevalidan sajian bahan ajar. Untuk lebih jelasnya, alur desain uji coba produk dapat dlihat pada bagan berikut.



**4.5 Subjek Coba**

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah ahli materi, guru bahasa

Indonesia dan kesenian, dan siswa.

**4.6 Jenis Data**

Data yang diperoleh adalah data bersifat kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa saran, kritik, tanggapan dan masukan yang dituangkan dalam angket dari validator dan siswa. Data kuantitatif berupa nilai persentase yang diperoleh dari angket validasi yang disusun dengan Skala Likert (skala bertingkat).

**4.7 Instrumen Pengambilan Data**

Instrumen pengumpulan data untuk penelitian pengembangan ini adalah observasi, wawancara, angket, dan soal tes

**4.8 Teknis Analisis Data**

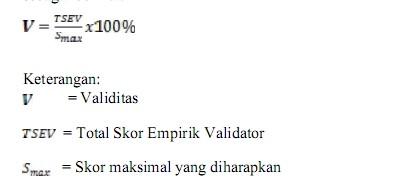
Data yang dianalisis pada pengembangan bahan ajar ini adalah data kuantitatif. Datakuantitatif diperoleh dari angket penilaian yang diberikan kepada ahli materi. Untuk analisisdata kuantitatif, peneliti mengembangkan kriteria kelayakan/validitas yang sesuai dengan instrumen yang dikembangkan. Langkah- langkah analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

**a. Menganalisis Data dari Ahli Media dan Ahli Materi**

Setelah bahan ajar selesai maka akan dilakukan validasi kepada ahli materi. Validasi tersebut bertujuan untuk mengukur validitas atau kelayakan bahan ajar pembelajaran sebelum uji lapangan dengan menggunakan instrumen berupa angket. Menurut Akbar & Hadi (2010:213) rumus yang digunakan untuk mengelolah data dari ahli media dan ahli materi adalah sebagai berikut.

Keterangan:

Tabel 4: Rumus Validasi Ahli



**b. Menganalisis Data dari Hasil Uji Lapangan**

Setelah bahan ajar pembelajaran divalidasi oleh ahli ahli materi, kemudian dari hasil validasi tersebut dinyatakan valid, maka bahan ajar tersebut dapat diujicobakan kepada subjek uji coba yaitu siswa SMP. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar pembelajaran pada saat digunakan didalam proses belajar mengajar.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN**

Dalam bagian ini, ada beberapa hal yang dipaparkan sebagai hasil yang telah dilakukan yaitu (1) perencanaan pembelajaran; (2) pelaksanaan pembelajaran; dan (3) hasil pembelajaran.

**Perencanaan Pembelajaran**

Perencanaan pembelajaran diawali dengan diskusi antara peneliti dengan guru bahasa Indonesia tentang kesulitan pembelajaran dan berbagai permasalahan yang dihadapi siswa dalam bermain peran. Dari diskusi ini disusunlah RPP yang komponennya terdiri atas (a) identitas RPP, (b) tujuan pembelajaran, (c) materi pembelajaran, (d) kegiatan belajar mengajar, (e) media dan sumber, dan (f) evaluasi pembelajaran (Silabus dan RPP terlampir).

Pada diskusi tersebut dibahas pula tentang KD yang digunakan dalam penelitian, yakni Kompetensi Dasar (KD) 6.1 Kelas VIII semster ganjil tentang bermain peran sesuai dengan naskah yang ditulis siswa dan KD 6.2 tentang bermain peran dengan improvisasi sesuai dengan kerangka naskah yang dibuat siswa. Selain itu, pelaksanaan tindakan, waktu pelaksanaan tindakan, aspek dan efek tindakan yang diamati selama pemberian tindakan juga dibicarakan. Adapun gambaran perencanaan, pelaksanaan, dan hasil pembelajaran terurai dalam paparan berikut ini. **Perencanaan Pembelajaran KD 6.1 Bermain Peran sesuai dengan Naskah yang Ditulis Siswa**

Dalam perencanaan pembelajaran KD 6.1 ini dilaksanakan selama 3

pertemuan yang setiap pertemuannya 2 x 40 menit. Pada setiap pertemuan tujuan pembelajarannya bertahap, mulai dari melatih kerjasama dan keberanian (pertemuan

1); melatih percaya diri dan ekspresi (pertemuan 2); dan melatih kreasi dan saling menghargai yang dilakukan dengan pementasan (pertemuan3).

Untuk menanamkan nilai karakter, guru menuliskan tema kegiatan “Belajar

bermain peran, belajar bekerja sama, berani, berkreasi, percaya diri, dan saling menghargai”. Selain itu, gambaran penanaman karakter juga termuat dalam kegiatan pendahuluan, kegiatan ini, dan kegiatan penutup (lihat RPP pada komponen kegiatan pembelajaran).

Sedangkan untuk menanamkan kearifan lokal disesuaikan dengan naskah yang dibahas dan digarap siswa yang bersumber pada cerita wilayah setempat. Naskah drama siswa ini merupakan materi KD sebelumnya yang sudah dibahas dan disempurnakan bersama-sama antara siswa dengan guru (lihat lampiran naskah) **Pertemuan I**

Pertemuan I menekankan pada kerjasama dan keberanian. Hal ini dilakukan

karena pada dasarnya kerjasama adalah salah satu kunci keberhasilan bermain peran. Begitu pun keberanian. Semangat dalam belajar pastilah sangat mempengaruhi keberhasilan. Oleh karena itu, peran guru sangat kuat dalam mendorong siswa untuk sasaran di atas.

Pada separuh pertemuan, kegiatan berpola permainan (seperti bermain-main saja), baru pada paruh kedua dikenalkan naskah dan praktik berdialog berdasarkan

naskah yang ada. Semua kegiatan selalu berkelompok agar terbiasa bekerjasama disamping adanya asumsi bahwa bersama-sama akan lebih berani daripada sendirian.

**Pertemuan II**

Pertemuan II menekankan pada percaya diri dan ekspresi. Peran guru dalam kegiatan lebih banyak memantau, memotivasi, dan mengarahkan sikap siswa dalam belajar.

**Pertemuan III**

Pertemuan III menekankan pada kreasi dan saling menghargai. Peran guru dalam kegiatan lebih diutamakan pada pengondisian awal sebelum pentas dan pantauan sikap siswa selama pentas, sedangkan pada akhir pentas sifatnya hanya pemantapan nilai karakter dan kearifan lokal.

**Perencanaan Pembelajaran KD 6.2 Bermain Peran dengan Improvisasi sesuai dengan Kerangka Naskah yang Ditulis Siswa**

Sebagaimana perencanaan pada KD sebelumnya, perencanaan pembelajaran

KD 6.2 tergambar sebagai berikut :

KD ini dilaksanakan selama 3 pertemuan yang setiap pertemuannya 2 x 40 menit. Pada setiap pertemuan tujuan pembelajarannya bertahap, mulai dari melatih improvisasi dan membuat kerangka naskah (pertemuan 1); improvisasi sesuai kerangka naskah yang ditulis siswa (pertemuan 2); dan pementasan dan apresiasi (pertemuan 3).

Guru terus mengingatkan tema kegiatan “ Belajar bermain peran, belajar bekerja sama, berani, berkreasi, percaya diri, dan saling menghargai” untuk lebih menguatkan nilai karakter dalam pembelajaran ini. Dalam RPP, gambaran penanaman karakter juga termuat dalam kegiatan pendahuluan, kegiatan ini, dan kegiatan penutup.

Sedangkan untuk menanamkan kearifan lokal disesuaikan dengan kerangka naskah yang dibahas dan digarap siswa yang bersumber pada cerita wilayah setempat.

**Pertemuan I**

Pertemuan I menekankan pada melatih improvisasi dan membuat kerangka naskah. Ada dua kegiatan inti yang harus direncanakan yakni melatih improvisasi dan membuat kerangka naskah. Keduanya tentu saja harus mengandung nilai karakter dan kearifan lokal.

Latihan improvisasi dilakukan karena perwujudan pementasan yang berangkat dari kerangka naskah bermodal utama pada kemampuan improvisasi. Latihan ini dengan menggunakan kartu lakuan berkarakter yang berisi petunjuk lakukan yang harus diperankan dan sekaligus bernilai karakter/kearifan lokal. Sedangkan pada tahap membuat kerangka naskah, peran guru mengarahkan agar kerangka memiliki tingkat kemudahan untuk diperankan, pengaluran dan dramatiknya, serta kandungan nilai karakter/kearifan lokal. Tentu saja, kegiatan utuh selalu dipantau guru untuk menanamkan sikap/nilai dalam proses berlatih. **Pertemuan II**

Pertemuan II menekankan pada latihan improvisasi sesuai dengan kerangka naskah. Peran guru dalam kegiatan lebih diutamakan pada pengondisian awal sebelum pentas dan pantauan sikap siswa selama pentas, sedangkan pada akhir pentas sifatnya hanya pemantapan nilai karakter dan kearifan lokal.

**Pertemuan III**

Pertemuan III menekankan pada pementasan dan apresiasi. Peran guru dalam kegiatan lebih diutamakan pada pengondisian awal sebelum pentas dan pantauan sikap siswa selama pentas, sedangkan pada akhir pentas sifatnya hanya pemantapan nilai karakter dan kearifan lokal.

**Pelaksanaan Pembelajaran**

**Pelaksanaan Pembelajaran KD 6.1 Bermain Peran Sesuai dengan Naskah yang**

**Ditulis Siswa**

**Pertemuan I**

Pertemuan I yang menekankan pada kerjasama dan keberanian dapat dilaksanakan sebagaimana yang direncanakan, ada beberapa penyikapan kondisional karena situasi pada saat pelaksanaan.

Lomba yel-yel tematik karakter antarkelompok yakni: Belajar bermain peran, belajar bekerja sama, berani, berkreasi, percaya diri, dan saling menghargai”. Guru menyampaikan, ”Kertas yang sudah kalian pegang adalah kata-kata yel-yel yang harus diucapkan kelompok masing-masing dengan gaya bebas, bersemangat, keras, jelas, dan kompak!”

Guru meminta siswa mencoba bersama-sama dalam kelompok masing- masing. Kelas dibiarkan riuh karena suara ujicoba yel-yel. Setelah berjalan 2 menit dilakukan aksi yel-yel tiap kelompok. Karena masih kurang bersemangat, guru memberi komando ,”Sekarang lebih semangat lagi yel-yelnya.. kelompok yang ditunjuk segera beraksi, yang saya tunjuk berikutnya jangan sampai kalah semangatnya, begitu seterusnya Siap-siap semua, ... ayo kelompok 1... berikutnya kelompok 2 jangan kalah ... ayo kelompok 3 lebih semangat lagi ... kelompok 4 harus lebih lagi ... semuanya... (kelas sangat riuh suara yel-yel mereka). Bagus !!! Semua jadi pemenang, tepuk tangan!!”

Selanjutnya lomba pose foto heboh antarkelompok untuk melatih ekspresi wajah dan gerak tubuh. Guru terus mendorong semangat untuk berani berekspresi, membebaskan diri dari takut dan ragu. Guru mengarahkan siswa , “Setiap saya kode tepukan, pose foto harus berubah tidak boleh diulang-ulang. Paham? Temanya adalah pose wajah-wajah ceria. Baik, kelompok putra jadi peraga, yang putri jadi pengamat. Ingat, peraga yang hebat dan pengamat yang cermat. Siap....? Yak, mulai

... satu (sambil bertepuk) ... dua (sambil bertepuk) .. tiga (sambil bertepuk) ... empat

(sambil bertepuk).. cukup! Tepuk tangan, kasih semangat !!!”

Guru melanjutkan arahan,” Bagus, ganti peran. Yang laki-laki jadi pengamat, yang perempuan peraganya. Harus lebih hebohhhh... sanggup??? (siswa menjawab bersemangat). Mulai! Satu.... dua (sambil bertepuk) ... tiga (sambil bertepuk)

...empat (sambil bertepuk) ..cukup! Hebattt... beri semangat !!!”

Kegiatan dilanjutkan dengan lomba antarkelompok ekspresi terpandu untuk melatih keberaniaan berekspresi, progresi, respon lawan main, dan dialog. Guru memandu, ”Bersiap-siaplah tiap-tiap kelompok berakting/bermain peran sesuai panduan saya. Tidak usah ragu, kalian pasti bisa. Yang penting, yakin! Potensi kita sebagai manusia LUAR BIASA. Percayalah! Silakan diundi kelompok mana yang harus bermain duluan!” (wakil kelompok berundi urutan bermain)

Guru melanjutkan arahan, “Siap? Sekarang, kelompok peraga berjalan pelan dengan sedih .. pelan saja ... semua duduk di tengah ... tampakkan semakin sedih .. ayo jangan ragu, jangan banyak dipikir, lakukan saja ... lebih sedih .. berdiri dengan sedih ... jalan ke samping dengan lebih sedih lagi ... stop!”

Guru melanjutkan, “Bagus, bisa ‘kan? Peraga berikutnya. Sekarang, kelompok peraga berjalan ke tengah dengan ekspresi takut ... semakin takut ... pindah tempat dengan lebih takut ... boleh bersuara untuk menunjukkan rasa takut ... pindah tempat lagi dengan lebih takut ... jangan takut bersuara, yang penting jelas dan menguatkan rasa takut kalian ... lari sembunyi ..... stop !!”

Guru melanjutkan, “Siippp, hebat.. makin jelas kemajuannya. Peraga berikutnya siap? Halo... pengamat harus terus belajar dengan melihat kelompok peraga, jangan lupa ya .... Sekarang, belajar dialog, merespon lawan main.. yakinlah, pasti bisa... ikuti arahan saya ... salah satu anggota kelompok berjalan dan duduk sedih di tengah ... salah seorang datang, tanyai yang duduk sedih itu ... jangan segera dijawab ... tanyai lagi ... datang dua teman berikutnya .. tanyai dia ... sekarang jelaskan kesedihanmu ... yang lain menasihati agar jangan terbelenggu perasaan sedih ... semangati .. yang lain mendukung menyemangati ... usahakan berhasil menyemangati ... cukup! Beri semangat .... “ (siswa bertepuk tangan).

Guru melanjutkan, “Nah, tinggal satu kelompok ... lapar? (siswa menjawab “ya”) Karena merasa lapar, kelompok peraga berjalan lapar sambil bicara ..... duduk diam sejenak ... ngedumel lagi tentang laparmu ... suara harus jelas dan menguatkan yang kamu rasa/kamu maksud ... pindah tempat dan makin keras ngedumelmu ... seseorang tidak ikut ngedumel, memandang teman-temannya ... karena begitu laparnya, ngedumelnya berkurang suaranya ... yang mengamati tadi bicara ,” apa kalau ngedumel, lapar jadi hilang. Apa kalau sudah marah-marah seperti tadi, perut tiba-tiba kenyang ... sabar dikit kenapa sih... semua ada saatnya..” coba lakukan ayo

... cukup. Yak, bagus..tepuk tangan..”

Guru meyakinkan semuanya bahwa ternyata sudah mulai berani, bisa berekspresi, bisa menghargai lawan main, dan bisa berdialog. Itulah anugerah Tuhan kepada manusia, dan semua telah merasakan, karena itu, ayo bersyukur bersama- sama ...ALHAMDULILLAH ....Terima kasih Tuhan ...

Kegiatan dilanjutkan dengan berlatih berdialog sesuai naskah siswa yang sudah tersedia. Dibentuk kelompok baru dengan gabungan putra dan putri. Tetap 4 kelompok karena disesuaikan dengan jumlah naskah yang tersedia. Pada tahap awal suruh siswa baca keras, jelas, dan yakin pada intonasi dialognya. Jika dirasa tidak tepat, diulang lagi. Siswa tidak perlu memilih-milih peran, yang penting bisa

membaca dialog pada naskah. (guru mengingatkan bahwa intonasi dialog naskah drama bukan intonasi membaca)

Guru mengarahkan siswa untuk memilih peran dan mencoba berdialog dengan lawan main. Diingatkan lagi tentang kejelasan dialog/pelafalan dan intonasi yang sesuai dengan isi dialog. Ulasan singkat guru tentang pentingnya kerjasama dan keberanian dalam belajar bermain peran, disamping sikap positif lainnya. **Pertemuan II**

Pertemuan II menekankan pada percaya diri dan ekspresi. Peran guru dalam

kegiatan lebih banyak memantau, memotivasi, dan mengarahkan sikap siswa dalam belajar. Dalam pelaksanaan pembelajarannya ternyata anak laki-laki sebagian besar kurang memiliki kemandirian dan tanggung jawab dalam melaksanakan tugas rumah (latihan mandiri). Ada beberapa siswa, terutama yang putri, memiliki semangat belajar mandiri yang sangat bagus sehingga peran yang ia pilih hampir hafal seluruh dialog.

**Pertemuan III**

Pertemuan ini menekankan pada **kreasi** dan **saling menghargai**. Seperti yang direncanakan, peran guru dalam kegiatan lebih diutamakan pada pengondisian awal sebelum pentas dan pantauan sikap siswa selama pentas, sedangkan pada akhir pentas sifatnya hanya pemantapan nilai karakter dan kearifan lokal.

Guru bersama siswa membuat aturan main yang intinya semua harus mendukung pentas meskipun bukan kelompoknya dengan sikap apresiatif/saling menghargai.

Salah seorang siswa/wakil kelompok menjadi pembawa acara untuk memulai pertunjukan masing-masing kelompok. Pentas dimulai. Karena kondisi darurat, guru meminjamkan baju untuk menyesuaikan dengan kebutuhan kostum pemain. Lalu, pementasan dilanjutkan.

Penampilan kelompok pertama sampai akhir dengan tepuk tangan setiap akhir pertunjukan sebagai penyemangat dan penghargaan.

Guru memfasilitasi diskusi yang berisi tentang komentar masing-masing kelompok dan hambatan kelompok dalam proses penggarapan terutama tentang kreasi dan saling menghargai. Guru menyakinkan siswa bahwa sikap yang baik dalam belajar akan membawa dampak positif kemampuan bermain peran/drama yang didalamnya sudah mengandung nilai karakter dan kearifan lokal.

**Pelaksanaan Pembelajaran KD 6.2 Bermain Peran dengan Improvisasi sesuai dengan Kerangka Naskah yang Ditulis Siswa**

**Pertemuan I**

Tidak jauh berbeda dengan pembelajaran pada KD sebelumnya, guru mengucapkan salam dan mengajak siswa mengingat hasil kegiatan sebelumnya. Guru menyampaikan tujuan pertemuan I KD 6.2 yakni melatih improvisasi dan membuat kerangka naskah. Guru meyakinkan siswa tentang potensi yang telah dianugerahkan Tuhan kepada manusia perlu dioptimalkan. Kegiatan dilanjutkan dengan doa bersama.

Guru membentuk kelompok baru dengan mengacak kelompok sebelumnya. Setiap kelompok mendapatkan kartu lakuan berkarakter untuk dibahas beberapa menit. Setelah itu, semua kartu dikembalikan kepada guru.

Kartu yang disiapkan guru :

KARTU 1



Seorang anak duduk memandang langit. Teman-teman yang lain diam di dekatnya. Anak tadi mengatakan keinginannya

untuk bisa seperti bintang. Bersinar.

Menerangi kegelapan. Tapi, nyatanya banyak dosa yang dilakukan. Teman yang lain perlahan mendekat dan bercerita tentang dosa-dosa mereka. Ada yang dosa pada orang tua, ada yang pada teman, ada juga yang mengaku dosa pada Tuhan. Akhirnya, mereka saling pandang, berdiri, dan berjanji bersama. untuk menjadi bintang bersinar.

KARTU 2

Sekelompok anak takut dan terkejut mendengar suara aneh. Pelan-pelan mereka berpencar. Begitu ada suara lagi,

mereka lari ketakutan. Seseorang



menduga-duga suara itu. Ada yang menduga hantu, setan, ada yang menghubungkan dengan kisah anak gantung diri, dll. Ada suara lagi, mereka mengumpul sangat takut. Tiba-tiba suara berhenti. Seseorang teriak dan keluar sambil bertanya tentang cara membunyikan ulang suara horor tadi. Semua jadi gemas& marah.

**Gambar : Kartu Lakuan Bermain**

KARTU 3



Seorang ibu menangis. Menyuruh anaknya pergi jauh. Anak itu bingung. Ibu tetap menyuruhnya pergi sambil terus

menangis. Anak itu semakin bingun. Tiba-

tiba ada suara gemuruh. Ibu semakin menangis. Anak itu bertanya lagi. Barulah ibu bercerita tentang raksasa yang akan makan anak kecil. Karena terlanjur janji, anak tersebut pasti akan dimangsanya. Tiba-tiba, ada suara gemuruh lagi.. ibu berteriak sambil mendorong anaknya “Lari, anakku..”

KARTU 4

Seorang anak muncul mengatakan ketakutannya pada ujian nasional. Yang juga muncul dengan mengatakan hal yang sama. Satunya juga demikian. Salah seorang tiba-tiba muncul dan mengatakan bahwa ada cara hebat mengatasi ketakutan itu. Semua penasaran. Anak itu mempengaruhi teman-temannya untuk mencari jimat sakti di atas bukit. Mula- mula yang lain tidak mau. Namun, karena bumbu-bumbu ceritanya, akhirnya semua ikut. Semua bergerak bersama-sama.

Kompak. memandang langit. Teman-teman yang lain hanya diam di dekatnya. Anak yang duduk mengatakan keinginannya



untuk bisa seperti bintang. Bersinar.

Menerangi kegelapan. Tapi, nyatanya banyak dosa yang dilakukan. Teman yang lain perlahan mendekat dan bercerita tentang dosa-dosa mereka. Ada yang dosa pada orang tua, ada yang pada teman, ada juga yang mengaku dosa pada Tuhan. Akhirnya, mereka saling pandang, berdiri, dan berjanji bersama-sama untuk menjadi bintang bersinar.

Guru meminta salah satu kelompok memperagakan kartu yang telah dibahas sebelumnya. Kartu ini dibacakan guru agar dipahami seluruh siswa. Kelompok yang sudah/belum menjadi peraga harus benar-benar mengamati. Kemudian bergantian diperagakan oleh kelompok lain dengan kartu yang berbeda.

Setelah tahap peragaan kartu lakuan berkarakter selesai, guru menjelaskan bahwa improvisasi adalah modal dalam bermain peran yang berdasarkan kerangka. Sedangkan kerangka naskah yang akan dibuat siswa hendaknya sudah dilengkapi lakuan atau mungkin materi dialog seperti contoh kartu tersebut.

Selanjutnya adalah praktik membuat kerangka naskah drama berdasarkan dongen yang pernah dibaca/didengar atau rekaan sendiri. Karena siswa kebingungan, guru menawarkan dongeng Timun Emas, Asal Mula Sumber Beji (sumber dekat sekolah), tentang ketakutan menghadapi ujian nasional sampai mengejar jimat sakti, dan ulah siswa yang menakut-nakuti teman tentang rumah tua yang katanya angker padahal tempat menyembunyikan barang curian. Ternyata, siswa menerima tawaran guru.

Selama siswa berdiskusi kelompok tentang pembuatan kerangka naskah, guru mendekati masing-masing kelompok untuk mengetahui beberapa kesulitan. Untuk membantu siswa, guru memberikan kertas yang berisi langkah-langkah membuat kerangka dan contoh kerangka naskah. Dengan dipandu guru, kelompok menganalisis contoh kerangka dari sudut kemudahan/kejelasan untuk diperagakan, alur dan dramatiknya, serta nilai karakter/pesan moral yang terkandung.

Salah kelompok memeragakan kerangka naskahnya untuk dianalisis bersama. Guru menjelaskan hal penting salah satunya kejelasan petunjuk lakuan dalam kerangka naskah. Kelompok membenahi kerangka agar memenuhi unsur-unsur yang dimaksud.

**Pertemuan II**

Semua kelompok berlatih sesuai dengan pola masing-masing. Guru mendekati setiap kelompok untuk membantu menyelesaikan berbagai masalah, misalnya :

a) Kerangka naskah yang mungkin kurang jelas petunjuk lakuannya;

b) Alur yang terlalu rumit atau kurang jelas arahnya;

c) Unsur dramatik yang belum tampak dalam kerangka naskah;

d) Nilai karakter/kearifan lokal yang belum tampak dalam kerangka naskah;

e) Sikap kelompok yang kurang bersemangat, kurang percaya diri, ragu-

ragu, atau hal yang lain.

Sesekali guru mengingatkan para pemeran tentang pentingnya kejelasan suara dan kejelasan karakter tokoh, juga pentingnya memperhatikan lawan main agar permainannya bisa padu / utuh.

Tampilan antar kelompok secara bergantian. Kelompok yang sudah/belum tampil harus mengapresasi dengan baik sebagai bentuk penghargaan pada kelompok lain. Diskusi singkat dan ulasan dari tampilan masing-masing kelompok. Guru

membesarkan hati siswa bahwa usahanya sudah bagus, improvisasi siswa sudah mengalami perkembangan, dan akan lebih bagus kalau mau berlatih lagi.

Guru menegaskan pula bahwa kerangka naskah haruslah mengandung pesan kehidupan yang baik. Sebab, bermain peran/drama adalah penyampaian gagasan kepada orang lain yang seharusnya mengandung keindahan dan kemanfaatan. **Pertemuan III**

Guru bersama siswa membuat aturan main yang intinya kelompok yang

belum / sudah tampil, wajib mengapresiasi kelompok lain untuk menghargai kreativitas dan menciptakan kebersamaan. Wakil kelompok menjadi pembawa acara untuk memulai pertunjukan masing-masing kelompok. Pementasan dimulai. Setiap penampilan kelompok pertama sampai terakhir selalu disambut dengan tepuk tangan sebagai penyemangat dan penghargaan. Siswa mengomentari tampilan secara

umum.

Guru menyarankan agar komentar jangan hanya melihat kekurangannya, tetapi harus menghargai proses, upaya, perkembangan, dan semangatnya.

Guru menyakinkan siswa bahwa bermain peran mengajarkan sikap yang baik. Begitu pula sikap yang baik dalam belajar akan membawa dampak positif bagi kemampuan bermain peran.

Tanya jawab tentang kesulitan dan kesan-kesan selama pembelajaran KD 6.2. Guru menyampaikan penegasan bahwa nilai karakter dan kearifan lokal perlu terus disadari dan diterapkan dalam kehidupan sebab bermain peran hanyalah sarana belajar kehidupan beserta nilai-nilai kebaikan yang terkandung di dalamnya.

**Hasil Pembelajaran**

**Hasil Pembelajaran KD 6.1 Bermain Peran Sesuai dengan Naskah yang Ditulis**

**Siswa**

Secara umum perkembangan sikap dan kompetensi bermain drama selalu ada peningkatan mulai dari pertemuan I, II, dan III. Pada pertemuan I masih ada beberapa siswa yang belum tuntas KKM, terutama siswa putra. Hal ini disebabkan pengendalian sikap siswa putra cenderung lebih sulit dibandingkan siswa putri. Namun, pada pertemuan berikutnya yakni dari 5 siswa yang belum tuntas, berubah menjadi 2 siswa, dan pada pertemuan terakhir KD ini seluruh siswa sudah tuntas.

Secara rata-rata kemampuan kompetensi pun demikian. Dari pertemuan I, II, dan III selalu mengalami peningkatan. Hal ini disebabkan oleh sikap siswa yang semakin baik yang berarti nilai karakter dalam pembelajaran bermain drama bisa mereka pahami dan terapkan dalam kehidupan. Terasa dalam kegiatan pembelajaran, peran guru semakin mudah dalam pengondisian siswa. Mereka sudah mulai mengerti kebutuhan, tanggung jawab, kerjasama, dan penghargaan terhadap karya orang lain.

**Hasil Pembelajaran KD 6.2 Bermain Peran dengan Improvisasi sesuai dengan Kerangka Naskah yang Ditulis Siswa**

Pada KD 6.2, secara umum perkembangan sikap dan kompetensi bermain

drama selalu ada peningkatan mulai dari pertemuan I, II, dan III. Bahkan, sikap dan kompetensinya lebih baik daripada capaian pada KD sebelumnya. Hal ini karena

kesadaran siswa yang semakin baik dan merasakan pengaruh positif dari sikap yang berkarakter.

Secara rata-rata kemampuan kompetensi pun demikian. Dari pertemuan I, II, dan III selalu mengalami peningkatan. Sayangnya, masalah kreativitas atau improvisasi dalam bermain peran masih belum menunjukkan keistimewaan mereka. Tingkatan mereka sampai pada tataran “baik” belum sampai “sangat baik”. Kemungkinannya dalah karena kebiasaan berkreasi sangat jarang mereka lakukan.

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Dalam bab ini dikemukakan simpulan dan saran berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Simpulan dan saran sebagai berikut.

**Simpulan**

Secara umum dapat disimpulkan bahwa pembelajaran drama berbasis pendidikan karakter dan kearifan lokal khususnya untuk siswa SMPN II Donomulyo Kabupaten Malang dan SMPN I Pagak Kabupaten Malang mampu mengembangkan karakter dengan lebih baik. Secara spesifik, peningkatan tersebut terletak pada teknik bermain drama yang terfokus bermain peran sesuai dengan naskah yang ditulis siswa dan bermain peran dengan improvisasi sesuai dengan kerangka naskah yang dibuat siswa

Penggunaan metode bermain drama berbasis pendidikan karakter dan kearifan lokal berdampak adanya peningkatan aspek sikap (semangat, kerjasama, keberanian/percaya diri, dan apresiatif) dan aspek kompetensi (lafal, intonasi, ekspresi, dan kreasi/improviasi) siswa.

Penggunaan metode bermain drama berbasis pendidikan karakter dan kearifan lokal memunculkan perkembangan karakter yang baik, misalnya semangat, kerjasama, keberanian/percaya diri, dan apresiatif/menghargai dari siswa

Penggunaan metode bermain drama berbasis pendidikan karakter dan kearifan lokal memberikan pemahaman dalam memaknai kearifan lokal berekspresi

dengan tepat dalam memerankan tokoh drama siswa.

**Saran**

Berdasarkan hasil penelitian sementara disampaikan beberapa saran sebagai

berikut:

(1) Guru disarankan agar memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai salah satu alternatif strategi pelaksanaan pembelajaran berbicara, bahkan dapat dicobakan untuk pembelajaran keterampilan lain. Selain itu, hendaknya guru bahasa Indonesia dalam jenjang pendidikan apa pun selalu menanamkan pendidikan karakter melalui pembelajaran bersastra baik itu lewat puisi, prosa, atau drama.

(2) Peneliti lain disarankan dapat merancang penelitian yang berkaitan metode bermain drama dalam pembelajaran teknik berbicara untuk pengembangan aspek-aspek lain dalam pengembangan konsep berbicara.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arifin, Zaenal dan S. Amran Tasai.2004. Cermat Berbahasa Indonesia. Jakarta: Akademika Pressindo.

Asher, J. J. (1982) *Learning Another Language Through Actions.* Sky Oaks

Productions.

Azies, Furqanul & A. Chaedar Alwasilah. 1996. *Pengajaran Bahasa Komunikatif*.

Bandung: Remaja Rosdakarya.

Clayton, Peter, 2003, Bahasa *Tubuh dalam Pergaulan Sehari-hari*. London, Part of

Octopus Publishing Group Ltd.

Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Permendiknas Nomor 22 Tentang Standar*

*Isi,* Jakarta: Depdiknas

Departemen Pendidikan Nasional. 2007. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan

(KTSP). Jakarta: Depdiknas

Dadang Sudiadi, (2009) Menuju Kehidupan Harmonis Dalam Masyarakat Yang

Majemuk:

Dadang Respati Puguh (2009) Membangun Masyarakat Madani Berbasis Kearifan Lokal. Diakses dari [http://www.babinrohisnakertrans.](http://www.babinrohisnakertrans) org/artikel- Islam/membangun masyarakat madani berbasis –kearifan local oleh dadang respati-puguh, 29 Agustus 2012.

Fudyartanta, Ki. (1995). Acuan Wawasan Pendidikan Budi Pekerti : Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan taman siswa.

Hamzah, Adjib. 1985. *Pengantar Bermain Drama*. Bandung : CV Rosda Karya

Harymawan, RMA.1988. *Dramaturgi.* Bandung: Rosda.

Maley, Alan, and Alan Duff. 1984. *Drama Techniques in Language Learning:A* Resource *Book of Communication Activities for Language Teachers.* Cambridge.

Mulyana Deddy. 2001. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja

Rosdakarya.

Mulyati,yeti dkk., 2007, *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD.* Modul, Jakarta: Universitas Terbuka

Nurgiantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University

Press

Rendra. 1982. *Tentang Bermain Drama.* Jakarta Pustaka Jaya.

Suatu Pandangan Pentingnya Pendekatan Multikultur dalam Pendidikan di Indonesia, diakses dari <http://beritasore.com/2009/04/15/> membangun- masyarakat-harmonis dengan-semangat multikulturalisme/, 29 Agustus 2012

Stanislavski. 1980. *Persiapan Seorang Aktor*. Terjemahan Asrul Sani. Jakarta: Pustaka Jaya .

Supriadi, Dedi. (2004). Membangun Bangsa Melalui Pendidikan. Bandung: Rosdakarya.

Sylado, Remy. 1996. “Menulis Naskah Drama dan Permasalahan Sekitarnya”.

*Pikiran Rakyat*, 10 September.

Taylor, Loren E. 1988. *Drama dan Teater Remaja*. Terjemahan A.J.

Sutrisman.Yogyakarta : Hanindita.

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