

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pembelajaran

Segala sesuatu apabila memiliki keinginan dengan berusaha untuk memperoleh ilmu atau kepandaian itu merupakan sebuah pembelajaran. Pembelajaran merupakan cara, proses atau perbuatan untuk menjadikan orang memperoleh ilmu atau kepandaian. Karena pembelajaran merupakan sebuah proses maka terdapat suatu perubahan dan perkembangan pada orang yang belajar.

Pembelajaran pada dasarnya adalah proses penambahan informasi dan kemampuan baru. Ketika kita berpikir informasi dan kemampuan apa yang harus dimiliki oleh siswa, maka pada saat itu juga kita semestinya berpikir strategi apa yang harus dilakukan agar semua itu dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Penelusuran dalam kamus-kamus kontemporer menunjukkan bahwa pembelajaran adalah penguasaan atau pemerolehan pengetahuan tentang suatu subjek atau sebuah keterampilan dengan belajar, pengalaman, atau instruksi (Brown, Douglas, 2007: 8). Selain itu, menurut (Uno, 2008: 2) pembelajaran atau pengajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Dalam pengertian ini secara implicit dalam pengajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pengajaran yang diinginkan.

Tujuan pembelajaran biasanya diarahkan pada salah satu kawasan dari taksonomi. Menurut Bloom dan Krathwohl (1964) dalam Uno (2008: 35-39) klasifikasi tujuan pembelajaran dalam tiga kawasan, yaitu kawasan kognitif, kawasan afektif, dan kawasan psikomotorik.

1. Kawasan Kognitif

Kawasan kognitif adalah kawasan yang membahas tujuan pembelajaran berkenaan dengan proses mental yang berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang lebih tinggi yakni evaluasi. Kawasan kognitif ini terdiri atas 6 (enam) tingkatan secara hierarkis berurut dari yang paling rendah (pengetahuan) sampai ke yang paling tinggi (evaluasi)

2. Kawasan Afektif (Sikap dan Perilaku)

Kawasan afektif adalah satu domain yang berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, minat, apresiasi (penghargaan), dan penyesuaian perasaan sosial. Tingkatan afeksi ini ada lima dari yang paling sederhana ke yang kompleks, yaitu kemauan menerima, kemauan menganggapi, berkeyakinan, penerapan karya, ketekunan dan ketelitian.

3. Kawasan Psikomotorik

Kawasan psikomotorik mencakup tujuan yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) yang bersifat manual motorik. Sebagaimana kedua domain yang lain, domain ini juga mempunyai berbagai tingkatan. Urutan tingkatan dari yang paling sederhana sampai ke yang paling kompleks (tertinggi), yaitu persepsi, kesiapan melakukan suatu kegiatan, mekanisme, respon terbimbing, kemahiran, adaptasi dan orijinasi.

Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum KTSP menanamkan pemahaman atas empat keterampilan berbahasa sekaligus cakap dan terampil dalam menggunakan keterampilan tersebut. Keempat keterampilan berbahasa tersebut adalah berbicara, menyimak, membaca, dan menulis. Sejatinya, Bahasa Indonesia membantu guru menyiapkan siswa agar siap bersosialisasi menjadi bagian dari masyarakat pengguna bahasa dan ikut andil di dalamnya melalui pemikiran, ide, maupun gagasan yang dituangkan melalui bahasa (Kemendikbud, 2006).

Bila terjadi proses belajar, maka bersama itu pula terjadi proses mengajar. Setiap saat dalam kehidupan terjadi suatu proses belajar-mengajar, baik sengaja maupun tidak sengaja, disadari atau tidak disadari. Dari proses belajar mengajar akan diperoleh suatu hasil, yang pada umumnya disebut hasil pengajaran atau dengan istilah tujuan pembelajaran atau hasil belajar. Tetapi agar memperoleh hasil yang optimal, proses belajar-mengajar harus dilakukan dengan sadar dan sengaja serta terorganisasi secara baik (Sadirman, 2008:19).

2.1.1 Pembelajaran Kesastraan

Sastra tidak bisa dikelompokkan ke dalam aspek keterampilan berbahasa karena bukan merupakan bidang yang sejenis. Walaupun demikian, pembelajaran sastra dilaksanakan secara terintegrasi dengan pembelajaran bahasa baik dengan ketrampilan menulis, membaca, menyimak, maupun berbicara. Dalam praktiknya, pengajaran sastra berupa pengembangan kemampuan menulis sastra, membaca sastra, menyimak sastra, dan berbicara sastra. Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran sastra mencakup hal-hal berikut: a) menulis sastra: menulis puisi,

menulis cerpen, menulis novel, menulis drama, b) membaca sastra: membaca karya sastra dan memahami maknanya, baik terhadap karya sastra yang berbentuk puisi, prosa, maupun naskah drama, c) menyimak sastra: mendengarkan dan merefleksikan pembacaan puisi, dongeng, cerpen, novel, pementasan drama, d) berbicara sastra: berbalas pantun, deklamasi, mendongeng, bermain peran berdasarkan naskah, menceritakan kembali isi karya sastra, menanggapi secara lisan pementasan karya sastra.

Pembelajaran kesastraan yang mulai diajarkan pada jenjang pendidikan sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Selain itu, perlu diingat bahwa kebudayaan kita sesungguhnya sangat kental dengan seni budaya dan sastranya. Sastra merupakan salah satu cabang kesenian yang selalu berada dalam peradaban manusia semenjak ribuan tahun yang lalu. Hingga saat ini sastra tidak saja dinilai sebagai sebuah karya seni yang memiliki imajinasi dan emosi, tetapi telah dianggap sebagai suatu karya kreatif. Sastra dapat menumbuhkan karakter siswa dan kecintaan siswa terhadap budaya Indonesia.

Adapun sasaran pembelajaran bermain peran pada penelitian ini yaitu Pembelajaran Berbicara Sastra, Kemampuan berbicara sastra merupakan kemampuan melisankan karya sastra yang berupa menuturkan, membawakan, dan membacakan karya sastra. Kemampuan tersebut merupakan salah satu indikator dari subkompetensi “menguasai ekspresi sastra dalam berbagai jenis dan bentuk.

2.1.2 Kurikulum KTSP

KTSP adalah sebuah bentuk operasional pengembangan kurikulum tersebut masih didalam area desentralisasi pendidikan dan juga otonomi daerah yang berperan

memberikan wawasan baru terhadap sistem-sistem yang sedang bertujuan selama ini. Seperti yang kita ketahui pada umumnya, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan atau KTSP memiliki fokus kinerja di dalam kurikulum tersebut mengoptimalkan kinerja, proses pembelajaran, sumber belajar, pengelolaan, sistem penilaian, serta profesionalisme tenaga pendidik.

2.1.2.1 Langkah-langkah Implementasi KTSP

Implementasi KTSP bermuara pada pelaksanaan pembelajaran, yakni bagaimana agar isi atau pesan-pesan kurikulum (standar kompetensi dan kompetensi dasar) dapat diterima oleh peserta didik secara tepat dan optimal. Pada umumnya pelaksanaan pembelajaran mencakup tiga kegiatan, yaitu pembukaan, pembentukan kompetensi, dan penutup.

Kegiatan pembukaan adalah kegiatan awal yang harus dilakukan guru untuk memulai atau membuka pembelajaran. Membuka pembelajaran merupakan suatu kegiatan untuk menciptakan kesiapan mental dan menarik perhatian peserta didik secara optimal agar memusatkan diri sepenuhnya untuk belajar. Kegiatan inti dalam proses pembelajaran merupakan tahapan kegiatan pembelajaran yang paling utama untuk pembentukan kompetensi peserta didik selama berlangsungnya proses belajar mengajar di kelas. Pembentukan kompetensi peserta didik merupakan kegiatan inti pembelajaran, antara lain mencakup penyampaian informasi tentang materi pokok dan membahas materi pokok untuk membentuk kompetensi peserta didik. Pembentukan kompetensi peserta didik perlu dilakukan dengan tenang dan menyenangkan. Hal tersebut tentu saja menuntut aktivitas dan kreativitas guru dalam menciptakan lingkungan yang

kondusif. Kegiatan penutup adalah kegiatan mengakhiri materi pembelajaran. Kegiatan menutup pembelajaran perlu dilakukan secara profesional agar mendapatkan hasil yang memuaskan dan menimbulkan kesan yang menyenangkan (Mulyasa, 2008:180-187). Uraian di atas memberikan pemahaman bahwa kurikulum dalam dimensi kegiatan adalah sebagai manifestasi dari upaya untuk mewujudkan kurikulum yang masih bersifat tertulis menjadi aktual dalam bentuk serangkaian kegiatan pembelajaran di sekolah.

2.1.3 Strategi Pembelajaran

Dalam melakukan suatu misi atau tujuan, kita memerlukan sebuah strategi. Pembelajaran merupakan suatu misi untuk memberikan pengetahuan kepada siswa, oleh karena itu sebuah strategi yang matang sangat diperlukan. Strategi menurut Kemp (1995) adalah suatu kegiatan pembelajaran yang dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Dick and Carey (1985) juga menyebutkan bahwa strategi pembelajaran itu adalah suatu perangkat materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada peserta didik (Rusman, 2012:132).

Strategi pembelajaran merupakan hal yang perlu diperhatikan guru dalam proses pembelajaran. Paling tidak ada tiga jenis strategi yang berkaitan dengan pembelajaran, yaitu (1) strategi pengorganisasian pembelajaran, (2) strategi penyampaian pembelajaran, dan (3) strategi pengelolaan pembelajaran (Uno, 2011:45).

Dari beberapa uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang

didesain untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan demikian, strategi menjadi sebuah cara-cara khusus untuk tercapainya suatu pembelajaran agar sesuai dengan hasil yang diharapkan. Strategi pembelajaran juga merupakan suatu cara yang sistematis dalam penerapannya ketika pembelajaran berlangsung.

2.1.4 Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan cara atau kecakapan guru dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran tertentu di kelas. Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatannya agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Keberhasilan dalam mengimplementasikan strategi pembelajaran sangat bergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran (Suliani, 2011).

Pada pembelajaran bermain peran metode yang digunakan pada saat pelaksanaan yang dicantumkan pada RPP meliputi metode ceramah, metode tanya jawab, metode demonstrasi, metode inkuiri, metode diskusi dan metode penugasan yang disebut juga metode tugas dan resitasi. Berikut penjelasan lebih rinci mengenai enam metode yang digunakan pada pembelajaran bermain peran (Suliani, 2011).

a) Metode Ceramah

Metode ceramah adalah penuturan bahan pelajaran secara lisan. Metode ini senantiasa bagus bila penggunaannya betul-betul disiapkan dengan baik, didukung dengan alat dan media serta memperhatikan batas-batas kemungkinan penggunaannya. Metode ceramah merupakan metode yang sampai saat ini sering digunakan oleh guru atau instruktur. Dilain pihak Djamarah, Syaiful Bahri dan

Aswan Zaini menyatakan bahwa metode ceramah adalah metode yang boleh dikatakan metode tradisional, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar mengajar. Karena sifatnya ceramah atau lisan maka seorang guru harus mempersiapkan segala sesuatunya dengan baik.

b) Metode Tanya Jawab

Metode Tanya jawab adalah metode mengajar yang memungkinkan terjadinya komunikasi langsung bersifat *two way traffic* sebab pada saat yang sama terjadi dialog antara guru dan siswa. Guru bertanya siswa menjawab atau siswa bertanya guru menjawab (Suliani, 2001: 26).

c) Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi merupakan metode penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada siswa tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu, baik sebenarnya atau hanya sekedar tiruan (Suliani, 2011: 16). Selain itu, metode demonstrasi adalah cara penyajian pelajaran dengan meragakan atau mempertunjukkan kepada siswa suatu proses, situasi, atau benda tertentu yang sedang dipelajari, baik sebenarnya ataupun tiruan, yang sering disertai dengan penjelasan lisan.

d) Metode Inkuiri

Pembelajaran inkuiri menekankan kepada proses mencari dan menemukan (Suliani, 2011: 36). Materi pelajaran tidak diberikan secara langsung. Peran siswa dalam strategi ini adalah mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran. Sedangkan guru sebagai fasilitator dan pembimbing siswa untuk belajar.

e) Metode Diskusi

Metode diskusi adalah metode pembelajaran yang menghadapkan siswa pada suatu permasalahan (Suliani, 2011: 18). Tujuan utama metode ini adalah untuk memecahkan suatu permasalahan, menjawab pertanyaan, menambah dan memahami pengetahuan siswa, serta untuk membuat suatu keputusan (Killen dalam Suliani, 2011:18). Karena itu, diskusi bukanlah debat yang bersifat mengadu argumentasi. Diskusi lebih bersifat bertukar pengalaman untuk menentukan keputusan tertentu secara bersama-sama.

f) Metode Tugas dan Resitasi

(Suliani 2011: 25) menyatakan metode tugas dan resitasi tidak sama dengan pekerjaan rumah, tetapi lebih luas dari itu. Tugas dan resitasi merangsang anak untuk aktif belajar baik secara individu atau kelompok. Tugas dan resitasi bisa dilaksanakan di rumah, di sekolah, di perpustakaan dan tempat lainnya.

2.1.5 Media Pembelajaran

Keberhasilan pembelajaran berdasarkan penggunaan media sesuai dengan materi yang akan diajarkan oleh masing-masing guru bidang studi. Secara harfiah kata media berarti perantara. Brown dan Suliani (2004:54) menyatakan bahwa media yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar dapat memengaruhi efektivitas program instruksional.

Guru dapat memanfaatkan atau menciptakan media pembelajaran selama itu dapat membantu jalannya pembelajaran. Pada pembelajaran sastra, guru dapat memanfaatkan keadaan alam sekitar ataupun alat bantu di kelas. Misalkan pada

pembelajaran memerankan tokoh pada bermain peran, guru dapat memanfaatkan kursi, meja dan alat lainnya sebagai sarana pendukung pembelajaran.

Dalam pembelajaran bermain peran guru memanfaatkan media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan peserta didik semata-mata sehingga pengalaman belajar yang diterima peserta didik sangat bergantung pada kemampuan penglihatannya seperti buku, jurnal, poster, globe bumi, peta, foto, alam sekitar dan sebagainya. Siswa harus dapat menalar atau menguasai pengetahuan lewat media yang disajikan guru. Suliani (2004:61) mengklasifikasikan empat macam fungsi media sebagai berikut.

1. Mengubah titik berat pendidikan formal dari pendidikan yang menekankan pada pengajaran akademis, pengajaran yang menekankan mengajar semata-mata pelajaran, yang sebagian besar kurang berguna bagi kebutuhan kehidupan anak beralih kepada pendidikan yang mementingkan kebutuhan kehidupan anak.

2. Membangkitkan motivasi belajar pada murid-murid

Media pendidikan itu pada umumnya merupakan sesuatu yang baru bagi anak, sehingga menarik perhatian anak.

3. Memberikan kejelasan

Dengan penggunaan berbagai media anak mendapat pengalaman yang lengkap, yaitu dengan melalui lambang kata, wakil dari benda yang sebenarnya, dan dengan melalui benda-benda yang sebenarnya.

4. Memberikan rangsangan

Penggunaan media pendidikan merangsang anak untuk ingin tahu, keingintahuan merupakan pangkal daripada ilmu pengetahuan. Karenanya rasa ingin tahu ini

hendaknya kita eksplorir dalam proses belajar mengajar dengan pemakaian media pendidikan.

2.1.6 Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan adalah suatu proses dan cara berpikir yang dapat membantu menciptakan hasil yang diharapkan. Perencanaan yang dibuat merupakan antisipasi dan perkiraan terhadap proses yang akan dilakukan dalam pembelajaran, sehingga tercipta situasi yang memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Perencanaan pembelajaran dirancang dalam bentuk silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada standar isi. Perencanaan pembelajaran meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran, penyiapan media, sumber belajar, perangkat penilaian pembelajaran dan skenario pembelajaran. Penyusunan silabus dan RPP disesuaikan dengan pendekatan pembelajaran yang digunakan.

1. Silabus

Silabus merupakan acuan penyusunan kerangka pembelajaran untuk setiap bahan kajian mata pelajaran. Silabus paling sedikit memuat;

- a. Identitas mata pelajaran (khusus SMP/MTs/SMPLB/PaketB dan SMA/MA/SMALB/MAK/Paket C/Paket C Kejuruan);
- b. Identitas sekolah meliputi nama satuan pendidikan dan kelas;
- c. Kompetensi inti, merupakan gambaran secara kategorial mengenai kompetensi dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran;

- d. Kompetensi dasar, merupakan kemampuan spesifik yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang terkait muatan atau mata pelajaran;
- e. Tema (khusus SD/MI/SDLB/Paket A);
- f. Materi pokok, memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator pencapaian kompetensi;
- g. Pembelajaran, merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan;
- h. Penilaian, merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan pencapaian hasil belajar peserta didik
- i. Alokasi waktu sesuai dengan jumlah jam pelajaran dalam struktur kurikulum untuk satu semester atau satu tahun
- j. Sumber belajar, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar atau sumber belajar lainnya yang relevan.

Silabus dikembangkan berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah sesuai dengan pola pembelajaran pada setiap tahun ajaran tertentu. Silabus digunakan sebagai acuan dalam pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.

2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Kunandar (2007:262) menyatakan bahwa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus. Setiap pendidik pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran

berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. RPP disusun berdasarkan KD atau subtema yang dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih.

Komponen RPP terdiri atas:

- a. Identitas sekolah yaitu nama satuan pendidikan;
- b. Identitas mata pelajaran atau tema/subtema;
- c. Kelas/semester;
- d. Materi pokok;
- e. Alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai;
- f. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan KD, dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yaitu mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan;
- g. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi;
- h. Materi pembelajaran, memuat fakta, konsep, prinsip dan prosedur yang relevan dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi;
- i. Metode pembelajaran, digunakan oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai KD yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan KD yang akan dicapai;

- j. Media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran;
- k. Sumber belajar, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relevan;
- l. Langkah-langkah pembelajaran dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup; dan
- m. Penilaian hasil pembelajaran

Penyusunan RPP dilakukan secara sistematis. Ada beberapa unsur yang harus diperhatikan sebagai berikut:

1. mengacu pada kompetensi dan kemampuan dasar yang harus dikuasai siswa, serta materi dan submateri pembelajaran, pengalaman belajar yang telah dikembangkan didalam silabus.
2. Menggunakan berbagai pendekatan yang sesuai dengan materi yang memberikan kecakapan hidup (*life skills*) sesuai dengan permasalahan dan lingkungan sehari-hari.
3. Menggunakan metode dan media yang sesuai, yang mendekatkan siswa dengan pengalaman langsung.
4. Penilaian dengan sistem pengujian menyeluruh dan berkelanjutan didasarkan pada sistem pengujian yang dikembangkan selaras dengan pengembangan silabus.

2.1.7 Pelaksanaan Pembelajaran

Menurut Mulyasa (2006:212) rencana pelaksanaan pembelajaran adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan manajemen pelajaran untuk mencapai satu

atau lebih kompetensi dasar yang terdiri atas satu indikator atau beberapa indikator untuk satu kali pertemuan atau lebih. Dalam KTSP, guru diberikan wewenang secara leluasa untuk mengembangkan kurikulum sesuai dengan karakteristik dan kondisi sekolah, serta kemampuan guru itu sendiri dalam menjabarkannya menjadi pelaksanaan pembelajaran yang siap dijadikan pedoman pembentukan kompetensi peserta didik.

Berdasarkan peraturan Pemerintah RI Nomor 19 tahun 2005 standar proses pembelajaran meliputi perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penilaian hasil pembelajaran. Guru sebagai fasilitator mempunyai peranan penting dalam menyiapkan pembelajaran sebelum di laksanakan di dalam kelas. Perencanaan proses pembelajaran meliputi sebagai berikut:

a. Silabus

Silabus sebagai acuan pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dijabarkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar. Setiap pendidik berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif.

b. RPP

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran disusun untuk setiap kompetensi dasar yang dapat dilaksanakan dalam aktivitas pembelajaran. Pendidik (guru) merancang RPP

untuk setiap aktivitas pembelajaran yang disesuaikan dengan penjadwalan di satuan pendidikan. Komponen RPP meliputi sebagai berikut:

a) Identitas mata pelajaran

Identitas mata pelajaran meliputi: satuan pendidikan, kelas, semester/tingkatan, program, mata pelajaran atau tema pelajaran, dan jumlah aktivitas pembelajaran.

b) Standar kompetensi

Standar kompetensi merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diharapkan dicapai pada setiap kelas/semester pada suatu mata pelajaran.

c) Kompetensi dasar

Kompetensi dasar adalah sejumlah kemampuan yang harus dikuasai peserta didik dalam mata pelajaran tertentu sebagai rujukan penyusunan indikator kompetensi dalam suatu pelajaran.

d) Indikator pencapaian kompetensi

Indikator kompetensi adalah perilaku yang dapat diukur dan diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran.

e) Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran menggambarkan proses dari hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar.

f) Materi ajar

Materi ajar memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator pencapaian kompetensi.

g) Alokasi waktu

Alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian kompetensi dasar dan beban belajar.

h) Metode pembelajaran

Metode pembelajaran digunakan oleh guru untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai kompetensi dasar atau seperangkat indikator yang telah ditetapkan. Kegiatan pembelajaran meliputi sebagai berikut.

(1) Kegiatan awal

Kegiatan awal merupakan awal suatu pertemuan pembelajaran yang ditunjukan untuk membangkitkan motivasi dan memfokuskan perhatian peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

(2) Inti

Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai KD. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan lainnya

(3) Kegiatan akhir

Kegiatan akhir merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengakhiri aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan dalam bentuk rangkuman atau kesimpulan, umpan balik, atau tindak lanjut.

(4) Sumber belajar

Sumber belajar didasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta materi ajar, kegiatan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi.

(5) Penilaian hasil belajar

Prosedur penilaian disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi dan mengacu pada standar penilaian.

2.1.7.1 Menulis Naskah Drama

Drama merupakan bentuk karya sastra yang dipentaskan untuk masyarakat. Oleh karena itu pada umumnya, cerita drama berisi tentang kejadian atau peristiwa yang terjadi dalam masyarakat. Biasanya drama menceritakan tentang kemiskinan, perjuangan hidup, serta cinta kepada orang tua. Supaya drama yang kita tampilkan menarik, hal terpenting yang harus diperhatikan adalah naskah drama itu sendiri. Naskah drama harus menarik sehingga pesan apa yang ingin kita sampaikan dapat diterima dengan baik oleh para penonton. Berikut ini adalah cara membuat naskah drama.

a. Pemilihan topik

Amatilah apa yang sering terjadi di sekitar kita, itu bisa menjadi inspirasi untuk menentukan topik dari drama yang akan kita tampilkan.

b. Penentuan tokoh, latar, dan sudut pandang

Setelah kita menentukan topik dari drama yang akan kita tampilkan, selanjutnya kita merancang latar, tokoh cerita, dan sudut pandang.

c. Tentukan Plot cerita

Cara menulis naskah drama mirip dengan cara menulis cerita lainnya. Untuk menentukan plot cerita, kita harus menulis ringkasan cerita (yang terdiri dari bagian awal, tengah, dan akhir). kemudian kita harus mengidentifikasi unsur drama yang kita tulis. Contoh Tema: Kebaikan dibalas dengan kejahatan. Tokoh: Budi (tokoh utama), Bapak Budi (sedang sakit), dan pemilik tas yang dicopet.

Latar: pasar kecamatan. Sudut pandang cerita: sudut pandang orang ketiga (Bu Sastro).

d. Membuat rancangan tulisan awal

Setelah semua langkah diatas selesai, kemudian kita harus membuat kerangka alur atau urutan cerita. Pikirkan apa yang akan terjadi, kapan terjadi, dan bagaimana terjadi.

e. Tulis naskah akhir

Setelah selesai menulis naskah, koreksi lah dan lakukan perbaikan bila diperlukan. Kemudian baca naskah drama tersebut dari awal sampai akhir. Setelah yakin tidak perlu ada revisi, drama bisa ditampilkan. jangan lupa untuk memilih tokoh yang sesuai dengan karakter dalam cerita drama tersebut.

Jadi, dalam menulis naskah drama siswa harus dapat memahami terlebih dahulu cara menulis naskah drama agar naskah yang dibuat dapat menarik sehingga ketika diperankan di depan kelas hasilnya jauh lebih bagus.

2.1.7.2 Memerankan Tokoh

Memerankan tokoh merupakan bagian dari pembelajaran drama. Dalam memerankan tokoh, tentu seseorang akan menjadi karakter-karakter sesuai dengan kebutuhan naskah dramanya. Memerankan tokoh dalam dialog salah satu yang cukup dominan adalah penguasaan tokoh antara mimik dengan keterampilan berbicara. Oleh karena itu, sastra pada bagian ini diwakilkan oleh drama dan memiliki media bahasa yaitu keterampilan berbicara.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam memerankan tokoh sebagai berikut:

1. Membaca dan Memahami Teks

Sebelum memerankan tokoh, kegiatan awal yang perlu kita lakukan ialah membaca dan memahami teks. Teks tersebut berupa karangan atau tulisan yang berisi nama-nama tokoh, dialog yang diucapkan, latar panggung yang dibutuhkan, dan pelengkap lainnya (kostum, lighting, dan musik pengiring). Dalam teks tersebut yang diutamakan ialah tingkah laku (acting) dan dialog (percakapan antartokoh) sehingga penonton memahami isi cerita yang dipentaskan secara keseluruhan. Oleh karena itu, kegiatan membaca teks drama dilakukan sampai dikuasainya naskah yang akan diperankan. Dalam teks yang perlu dipahami ialah pesan-pesan dan nilai-nilai yang dibawakan oleh pemain. Dalam membawakan pesan dan nilai-nilai itu, pemain akan terlibat dalam konflik atau pertentangan. Jadi, yang perlu dibaca dan pahami ialah rangkaian peristiwa yang membangun cerita dan konflik-konflik yang menyertainya.

2. Menghayati Watak Tokoh yang akan Diperankan

Sebelum memerankan tokoh, kita perlu menghayati watak tokoh. Apa yang perlu kita lakukan untuk menghayati tokoh? Watak tokoh dapat diidentifikasi melalui (1) narasi pengarang, (2) dialog-dialog dalam teks, (3) komentar atau ucapan tokoh lain terhadap tokoh tertentu, dan (4) latar yang mengungkapkan watak tokoh.

Melalui menghayati yang sungguh-sungguh, kamu dapat memerankan tokoh tertentu dengan baik. Watak seorang tokoh dapat diekspresikan melalui cara sang tokoh memikirkan dan merasakan, bertutur kata, dan bertingkah laku, seperti dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat. Artinya, watak seorang tokoh bisa

dihayati mulai dari cara sang tokoh memikirkan dan merasakan sesuatu, cara tokoh bertutur kata dengan tokoh lainnya, dan cara tokoh bertingkah laku.

2.1.8 Penilaian Pembelajaran

Dalam kegiatan belajar mengajar seorang guru perlu melakukan penilaian pembelajaran. Dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa, kekurangan siswa, kelemahan siswa, kreativitas siswa, perkembangan siswa, mengecek tingkat kesulitan tes, mengukur level siswa, untuk mendapatkan lulusan tertinggi, mengetahui kualitas siswa, untuk mengecek implementasi kurikulum dan untuk mengetahui standar nasional dan pengakuan lembaga (Munthe, 2009:98)

Penilaian merupakan rangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisis, dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar peserta didik yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan sehingga menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan. Penilaian KTSP adalah penilaian berbasis kompetensi, yaitu bagian dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk mengetahui pencapaian kompetensi peserta didik yang meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap.

2.1.8.1 Tujuan dan Manfaat Penilaian Kelas

a. Tujuan Penilaian Kelas

Penilaian kelas dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang kemajuan belajar siswa, guna menetapkan sampai sejauhmana siswa telah menguasai kompetensi yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

b. Manfaat penilaian kelas

1. Sebagai umpan balik bagi siswa agar mengetahui kemampuan dan kekurangannya
2. Untuk memantau kemajuan dan mendiagnosis kesulitan belajar yang dialami siswa
3. Sebagai umpan balik bagi guru untuk memperbaiki proses belajar mengajar
4. Sebagai informasi kepada orang tua dan komite sekolah tentang efektivitas pendidikan

2.1.8.2 Jenis Penilaian

Untuk mengetahui kompetensi siswa, guru dapat melakukan penilaian dengan beberapa teknik. Teknik-teknik penilaian yang dimaksud adalah sebagai berikut.

1. Penilaian Kinerja

Penilaian kinerja dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kinerja siswa. Penilaian kinerja dilakukan melalui pengamatan. Kinerja yang dapat diamati seperti: bermain peran, memainkan alat musik, bernyanyi, membaca puisi/deklamasi, menggunakan peralatan laboratorium, mengoperasikan suatu alat, dan lain-lain. Alat pengamatan yang digunakan dapat berupa Daftar Cek atau Skala Rentang.

2. Penilaian Sikap

Sikap terdiri dari tiga komponen, yakni: komponen afektif (perasaan), komponen kognitif (keyakinan), dan komponen konatif (kecenderungan berbuat) . Objek sikap yang perlu dinilai dalam proses pembelajaran berbagai mata pelajaran adalah:

- a. Sikap terhadap subjek
- b. Sikap positif terhadap belajar
- c. Sikap positif terhadap diri
- d. Sikap terhadap seseorang yang berbeda
- e. Teknik penilaian sikap dapat berupa: observasi perilaku, pertanyaan langsung, dan laporan pribadi. Observasi perilaku di sekolah dapat dilakukan dengan menggunakan buku catatan khusus tentang kejadian-kejadian berkaitan dengan peserta.

3. Penilaian Tertulis

Penilaian secara tertulis dilakukan dengan tes tertulis. Dalam menjawab soal siswa tidak selalu merespon dalam bentuk menulis jawaban tetapi dapat juga dalam bentuk yang lain, seperti memberi tanda, mewarnai, menggambar dan lain sebagainya.

Dalam mengembangkan instrumen penilaian ini, guru perlu mencermati kesesuaian antara soal (materi) dengan indikator pada kurikulum. Selain itu, rumusan soal atau pertanyaan (konstruksi) harus jelas dan tegas. Rumusan soal tidak menggunakan kata/kalimat (bahasa) yang menimbulkan penafsiran ganda.

4. Penilaian Proyek

Penilaian proyek adalah penilaian terhadap suatu tugas (suatu investigasi sejak dari perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan dan penyajian data) yang harus diselesaikan dalam periode/waktu tertentu. Penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pemahaman dan pengetahuan dalam bidang tertentu, kemampuan siswa mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam

penyelidikan tertentu, dan kemampuan siswa dalam menginformasikan subyek tertentu secara jelas

Penilaian cara ini dapat dilakukan terhadap perencanaan, proses selama pengerjaan tugas, dan hasil akhir proyek. Dalam penilaian ini guru perlu menetapkan hal-hal atau tahapan yang perlu dinilai, seperti penyusunan disain, pengumpulan data, analisis data, kemudian menyiapkan laporan tertulis. Laporan tugas atau hasil penelitiannya juga dapat disajikan dalam bentuk poster. Pelaksanaan penilaian ini dapat menggunakan alat/instrumen penilaian berupa daftar cek (*checklist*) ataupun skala rentang (*rating scale*)

5. penilaian Portofolio

Penilaian Portofolio merupakan penilaian berkelanjutan yang didasarkan pada kumpulan informasi yang menunjukkan perkembangan kemampuan siswa dalam satu periode tertentu. Portofolio dapat memperlihatkan perkembangan kemajuan belajar siswa melalui karya siswa, antara lain: karangan, puisi, surat, komposisi, musik, penelitian, dan lain-lain.

6. Penilaian Diri

Teknik penilaian diri dapat digunakan dalam berbagai aspek penilaian, yang berkaitan dengan kompetensi kognitif, afektif dan psikomotor. Dalam menerapkan penilaian diri ini, guru perlu melakukan hal-hal berikut.

- a. Menentukan kompetensi atau aspek kemampuan yang akan dinilai
- b. Menentukan kriteria penilaian yang akan digunakan
- c. Merumuskan format penilaian, dapat berupa pedoman penskoran, daftar tanda cek, atau skala rentang

- d. Meminta siswa untuk melakukan penilaian diri
- e. Mendorong siswa supaya senantiasa melakukan penilaian diri secara cermat dan objektif

2.2 Bermain Peran

Pada pembelajaran kesastraan terdapat materi pembelajaran di kelas VIII semester 2 yaitu tentang pembelajaran bermain peran. adapun pengertian bermain peran, manfaat bermain peran dan metode bermain peran yang telah dijabarkan sebagai berikut

2.2.1 Pengertian Bermain Peran

Pengertian Peran dapat didefinisikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan dan tindakan, sebagai suatu pola hubungan unik yang ditunjukkan oleh individu terhadap individu lain. Peran yang dimainkan individu dalam hidupnya dipengaruhi oleh persepsi individu terhadap dirinya dan terhadap orang lain. Oleh sebab itu, untuk dapat berperan dengan baik, diperlukan pemahaman terhadap peran pribadi dan orang lain. Pemahaman tersebut tidak terbatas pada tindakan, tetapi pada faktor penentunya, yakni perasaan, persepsi dan sikap. Bermain peran berusaha membantu individu untuk memahami perannya sendiri dan peran yang dimainkan orang lain sambil mengerti perasaan, sikap dan nilai yang mendasarinya.

Bermain peran dalam pembelajaran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut, sejumlah peserta didik bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Seorang pemeran harus mampu menghayati peran yang dimainkannya. Melalui peran, peserta didik berinteraksi

dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih.

Selama pembelajaran berlangsung, setiap pemeranan dapat melatih sikap empati, simpati, rasa benci, marah, senang, dan peran lainnya. Pemeranan tenggelam dalam peran yang dimainkannya sedangkan pengamat melibatkan dirinya secara emosional dan berusaha mengidentifikasi perasaan dengan perasaan yang tengah bergejolak dan menguasai pemeranan.

2.2.2 Manfaat Bermain Peran

Model pembelajaran bermain peran bermanfaat untuk mendorong peserta didik untuk turut aktif dalam pemecahan sambil menyimak secara seksama bagaimana orang lain berbicara mengenai masalah yang sedang dihadapinya. Melalui bermain peran dalam pembelajaran, peserta didik juga dapat mengeksplorasi perasaannya, memperoleh wawasan tentang sikap, nilai dan persepsinya mengenai suatu hal, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi dan mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara. Secara garis besar, manfaat lain dari bermain peran adalah sebagai berikut:

1. Kreativitas

Dengan bermain peran kreativitas peserta didik dapat lebih terasah karena dalam dunia khayalan, anak bisa jadi apa saja dan melakukan apa saja sesuai dengan peran yang dimainkannya.

2. Disiplin

Saat bermain peran, biasanya ia mengambil peraturan dan pola hidupnya sehari-hari. Misalnya, saat ia bermain peran sebagai orangtua yang menidurkan anaknya, ia akan bersikap dan mengatakan seperti apa yang ia sering dilakukan dan dikatakan oleh orangtuanya. Sehingga secara tak langsung, ia pun membangun kedisiplinan dan keteraturan pada dirinya sendiri

3. Keluwesan

Saat bermain peran, secara tidak langsung anak-anak mulai belajar untuk mengatasi rasa takut dan hal-hal yang sebelumnya berbeda bagi mereka. Dengan bimbingan dan perumpamaan ini, diharapkan rasa takut atau trauma si kecil akan lebih berkurang.

2.2.3 Metode Bermain Peran

Metode bermain peran atau teknik pengajaran adalah suatu cara penguasaan pelajaran kegiatan pengembangan imajinasi penghayatan suatu tokoh tertentu. Tarigan dkk (1991 : 389). Teknik bermain peran sangat baik dalam mendidik siswa untuk menggunakan ragam-ragam bahasa. Bermain peran dapat dilakukan dalam berbagai macam peranan. Seseorang dapat memerankan berbagai peran dalam satu harinya, misalnya sebagai seorang ibu, istri, teman, kepala sekolah, penjual, pembeli, dan sebagainya. Pada setiap peranan tersebut seorang anak harus dapat berperilaku sesuai dengan peran yang dilakukannya. Cara anak berperilaku pada setiap peranan tersebut bergantung pada status atau posisinya dengan pasangan perannya. Jadi, perilaku ibu kepada anaknya berbeda dengan perilakunya terhadap suaminya dan berbeda pula dengan perilakunya terhadap bawahannya di sekolah.

Cara berbicara orang tua tentu berbeda dengan cara berbicara anak muda, cara berbicara pembeli berbeda dengan cara berbicara penjual. Fungsi dan peranan seseorang menuntut cara berbicara atau berbahasa tertentu pula. Tarigan dkk (1991 : 389). Dalam bermain peran, siswa bertindak, berlaku, dan berbahasa sesuai dengan peranan tokoh yang diperankannya. Misalnya sebagai guru, polisi, hakim, dokter, pedagang, dan sebagainya. Setiap tokoh tertentu menuntut karakteristik tertentu pula. Dengan kata lain kepribadian seseorang adalah keseluruhan peranan yang diperankannya dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan keluarga, masyarakat, dan pekerjaan sekalipun. Seseorang dapat dikatakan mempunyai penyesuaian diri yang baik apabila dapat berperilaku sesuai dengan peranan yang dimilikinya baik sebagai individu maupun makhluk sosial.

2.3 Keterampilan Berbicara

Tarigan (2008:16) menyatakan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Sebagai perluasan dari batasan ini dapat kita katakan bahwa berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar (*audible*) dan yang kelihatan (*visible*) yang memanfaatkan sejumlah otot dan jaringan otot tubuh manusia demi maksud dan tujuan gagasan gagasan atau ide-ide yang dikombinasikan. Lebih jauh lagi, berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, neurologis, semantik, dan linguistik sedemikian ekstensif, secara luas sehingga dapat dianggap sebagai alat manusia yang paling penting bagi kontrol sosial. Dengan demikian, berbicara itu lebih dari pada hanya sekedar pengucapan bunyi-

bunyi atau kata-kata. Berbicara adalah suatu alat untuk mengomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar atau penyimak .

Uraian diatas menegaskan bahwa berbicara tidak hanya sekedar melontarkan bunyi. Berbicara memiliki maksud-maksud tertentu dengan unsur linguistik didalamnya.

Tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi (Tarigan, 2008:16). Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif sang pembicara harus memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan. Dia harus mampu mengevaluasi efek komunikasinya terhadap pendengarnya dan harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala situasi pembicaraan, baik secara umum maupun perorangan. Berbicara memiliki tiga maksud umum, yaitu.

1. Memberitahukan dan melaporkan
2. Menjamu dan menghibur
3. Membujuk, mengajak, mendesak, dan meyakinkan

Selanjutnya hal-hal yang menjadi prinsip kegiatan berbicara diantaranya sebagai berikut.

1. Membutuhkan paling sedikit dua orang;
2. Mempergunakan suatu sandi linguistik yang dipahami bersama;
3. Menerima atau mengetahui suatu daerah referensi umum;
4. Merupakan suatu pertukaran antar partisipan;
5. Menghubungkan setiap pembicara dengan yang lainya dan kepada lingkungannya dengan segera;

6. Berhubungan atau berkaitan dengan masa kini;
7. Hanya melibatkan perlengkapan yang berhubungan dengan suara/bunyi bahasa dan pendengaran;
8. Secara tidak pandang bulu menghadapi serta memperlakukan apa yang nyata dan apa yang diterima sebagai dalil.

Dalam mengevaluasi keterampilan berbicara seseorang, pada prinsipnya kita harus memperhatikan lima faktor, lima faktor itu sebagai berikut.

1. Apakah bunyi-bunyi tersendiri diucapkan (vokal dan konsonan) dengan tepat?
2. Apakah pola-pola intonansi, naik dan turunnya suara serta tekanan suku kata memuaskan?
3. Apakah ketetapan dan ketepatan ucapan mencerminkan bahwa sang pembicara tanpa referensi internal memahami bahasa yang digunakannya?
4. Apakah kata-kata yang diucapkan itu dalam bentuk dan urutan yang tepat?
5. Sejauhmanakah kewajaran dan kelancaran ataupun kenativespeakeran yang tercermin bila seseorang itu berbicara?

(Brooks dalam Tarigan, 2008:28)

Selanjutnya, selain keterampilan berbicara, memerankan tokoh juga memerlukan sebuah naskah sebagai rangkaian sebuah kisah drama yang akan dipertontonkan.

Putra, (2012:32-34) menyebutkan hal-hal yang perlu diperhatikan sebelum menulis naskah drama diantaranya sebagai berikut.

1. Mengadakan observasi atau pengamatan

Observasi dilakukan untuk mendapatkan inspirasi atau sumber cerita. Observasi dapat dilakukan pada lingkungan sosial maupun lingkungan alam. Penentuan jenis observasi tersebut akan lebih tepat dilakukan jika sudah ditentukan tema penulisan naskah dramanya.

2. Penciptaan latar

Kita dapat menciptakan latar atau setting dari hasil observasi. Hasil observasi tersebut dapat berupa semua hal yang kita lihat, dengar, dan rasakan. Latar terdiri atas tiga hal, yaitu latar tempat, latar waktu, latar suasana.

3. Penciptaan tokoh hidup

Melalui observasi, kita dapat menciptakan beberapa tokoh dengan karakter yang sesuai karena kita benar-benar dapat mengamati bagaimana karakter seseorang, misalnya petani miskin. Selanjutnya, karakter yang nyata tersebut dapat ditiru untuk dimainkan saat pentas.

4. Penciptaan konflik

Konflik merupakan hal utama yang menghidupkan lakon sebuah drama. Oleh karena itu pilihan konflik yang menarik dan dapat mendukung tema.

5. Penulisan naskah drama

Naskah drama berisi kisah atau lakon para tokoh. Struktur naskah drama kedalam empat bagian sebagai berikut.

- a. Pelukisan awal cerita
- b. Pemunculan konflik
- c. Penyelesaian konflik
- d. Penutup

Selanjutnya adalah penentuan pemain. Pemain adalah orang yang memperagakan cerita. Agar dapat memerankan tokoh dengan baik, pemain harus dipilih secara tepat. Seorang pemain harus benar-benar dapat menyatu dengan tokoh yang diperankan. Untuk itu, ia harus menguasai dan mampu memerankan watak, tingkah laku, dan hal-hal lain yang mendukung perannya (Putra, 2012:35).

2.4 Aktivitas Belajar

Setiap manusia berpotensi untuk melakukan apa saja. Berbuat dan bekerja sesuai dengan kemampuan yang dimiliki dan sesuai dengan keinginan yang dicapai. Hal inilah yang membuat manusia untuk bertingkah laku dan beraktivitas. Aktivitas yang dilakukan oleh manusia beragam sesuai dengan keinginan yang diharapkan. Misalnya saja, dalam kegiatan pembelajaran terdapat aktivitas yang dilakukan oleh siswa atau anak didik. Kemudian Sardiman (2008: 95) menyatakan pada prinsipnya belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar-mengajar. Diakhir Sardiman (2008: 97) menyatakan dalam kegiatan belajar, subjek didik/siswa harus aktif berbuat. Dengan kata lain bahwa dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas, belajar itu tidak mungkin berlangsung dengan baik. Berikut akan dijelaskan aktivitas dalam pembelajaran yang dilakukan oleh siswa/anak didik dan tugas dan peranan guru dalam proses belajar-mengajar.

2.4.1 Aktivitas Siswa

Banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa disekolah aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim terdapat di sekolah-sekolah tradisional. Paul B. Diedrich membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut

1. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain;
2. *Oral activities*, seperti; menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.;
3. *Listening activities*, sebagai contoh, mendengarkan; uraian, percakapan diskusi, musik, pidato;
4. *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin;
5. *Drawing activities*, misalnya; menggambar, membuat grafik, peta, diagram;
6. *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain; melakukan percobaan, melakukan konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak;
7. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya; menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan;
8. *Emotional activities*, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Dari delapan golongan aktivitas belajar di atas, aktivitas yang dapat menunjang siswa dalam pembelajaran bermain peran yang selanjutnya akan dipakai sebagai observasi proses aktivitas siswa, peneliti mengacu pada aktivitas sebagai berikut

1. Aktivitas visual (*Visual activities*), misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain;
2. Aktivitas lisan (*oral activities*), seperti; menyatakan merumuskan, bertanya, member saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, dan interupsi;
3. Aktivitas mendengarkan (*Listening activities*), sebagai contoh, mendengarkan; uraian, percakapan diskusi, musik, pidato;
4. Aktivitas bergerak (*motor activities*), seperti misalnya melakukan percobaan, melakukan konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak;
5. Aktivitas mental (*Mental activities*), sebagai contoh misalnya; menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan;
6. Aktivitas emosi (*Emotional activities*), seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

2.4.2 Tugas dan Peranan Guru dalam Proses Belajar-Mengajar

Sardiman (2008: 144-146) secara singkat menjelaskan peranan guru dalam kegiatan belajar-mengajar, yaitu (1) *Informator*, (2) *Organisator*, (3) *Motivator*, (4) *Pengaruh/direktor*, (5) *Inisiator*, (6) *Transmitter*, (7) *Fasilitator*, (8) *Mediator*, dan (9) *Evaluator*. Berikut adalah penjelasan mengenai peranan guru dalam kegiatan belajar mengajar.

1) Informator

Sebagai pelaksana cara mengajar informatif, laboratorium, studi lapangan, dan sumber informasi kegiatan akademik maupun umum. Dalam pada itu berlaku teori komunikasi;

- a. Teori stimulus-respon
- b. Teori dissonance-reduction
- c. Teori pendekatan fungsional

2) *Organisator*

Guru sebagai organisator, pengelola kegiatan akademik , silabus, workshop, jadwal pelajaran, dan lain-lain. Komponen-komponen yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar, semua diorganisasikan sedemikian rupa, sehingga dapat mencapai efektivitas dan efisiensi dalam belajar pada diri siswa.

3) *Motivator*

Peranan guru sebagai motivator ini penting artinya dalam rangka meningkatkan kegairahan dan pengembangan kegiatan belajar siswa. Guru harus dapat merangsang dan memberikan dorongan serta *reinforcement* untuk mendinamisasikan potensi siswa, menumbuhkan swadaya (aktivitas) dan daya cipta (kreativitas), sehingga akan terjadi dinamika di dalam proses belajar mengajar.

4) *Pengaruh/direktor*

Jiwa kepemimpinan bagi guru dalam peranan ini lebih menonjol. Guru dalam hal ini harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan yang dicita-citakan. Guru harus juga “handayani”

5) *Inisiator*

Guru dalam hal ini sebagai pencetus ide-ide dalam proses belajar. Sudah barang tentu ide-ide itu merupakan ide-ide kreatif yang dapat dicontoh oleh anak didiknya.

6) *Transmitter*

Dalam kegiatan belajar guru juga akan bertindak selaku penyebar kebijaksanaan pendidikan dan pengetahuan.

7) *Fasilitator*

Berperan sebagai fasilitator, guru dalam hal ini akan memberikan fasilitas atau kemudahan dalam proses belajar-mengajar, misalnya saja dengan menciptakan suasana kegiatan belajar yang sedemikian rupa, serasi dengan perkembangan siswa, sehingga interaksi belajar-mengajar akan berlangsung secara efektif.

8) *Mediator*

Guru sebagai mediator dapat diartikan sebagai penengah dalam kegiatan belajar siswa. Mediator juga diartikan penyedia media. Bagaimana cara memakai dan mengorganisasikan penggunaan media.

9) *Evaluator*

Ada kecenderungan bahwa peran sebagai evaluator guru mempunyai otoritas untuk menilai prestasi anak didik dalam bidang akademis maupun tingkah laku sosialnya, sehingga dapat menentukan bagaimana anak didiknya berhasil atau tidak.