



**PENINGKATAN KETERAMPILAN MENGUNGKAPKAN  
GERAK-GERIK, MIMIK, DAN INTONASI SESUAI DENGAN  
WATAK TOKOH DALAM PEMENTASAN DRAMA  
MENGUNAKAN METODE SUGESTOPEDIA DAN TEKNIK  
BERMAIN PERAN DENGAN MEDIA FILM LOOP PADA  
PESERTA DIDIK KELAS XI SMA MUHAMMADIYAH 1  
SRAGEN**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Oleh  
Nama : Okvia Fera Prawesti  
NIM : 2101411025

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2015**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.



Semarang, 25 agustus 2015

Pembimbing I,

Handwritten signature of U'um Qomariyah in black ink.

U'um Qomariyah, S.Pd., M.Hum.

NIP. 198202122006042002

Pembimbing II,

Handwritten signature of Mulyono in black ink.

Mulyono, S.Pd., M.Hum.

NIP. 197206162002121001

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

pada hari  
tanggal

: Rabu  
: 23 September 2015

### Panitia Ujian Skripsi

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum. (196008031989011001)  
**Ketua**



Sumartini, S.S., M.A. (197307111998022001)  
**Sekretaris**



Suseno, S.Pd., M.A (197805142003121002)  
**Penguji I**



Mulyono, S.Pd., M.Hum.(197206162002121001)  
**Penguji II/Pembimbing II**



U'm Qomariyah, S.Pd., M.Hum. (198202122006042002)  
**Penguji III/Pembimbing I**



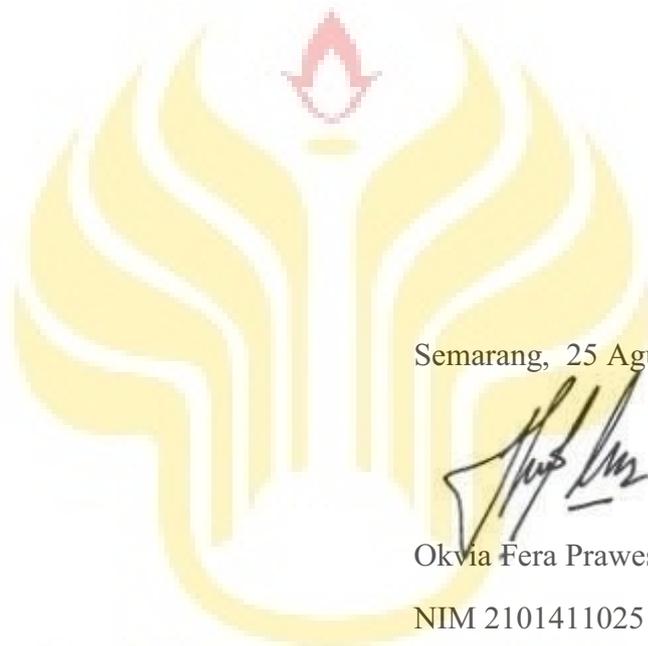
**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar asli karya saya sendiri, bukan jiplakan karya orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya.

Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.



Semarang, 25 Agustus 2015

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Okvia Fera Prawesti', is written over the logo area.

Okvia Fera Prawesti

NIM 2101411025

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## MOTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

1. Keberhasilan adalah kemampuan untuk melewati dan mengatasi kegagalan
2. Bersyukurlah dengan apapun yang telah dimiliki
3. Sepahit apapun itulah kehidupan
4. Kesuksesan hanya akan datang pada orang-orang yang mau bekerja keras dan tawakal kepada Allah SWT

Persembahan:

Skripsi ini dipersembahkan kepada keluarga besar (bapak, ibu, dan kedua kakak), sahabat-

sahabat saya khususnya rombel 1 PBSI angkatan 2011, teman-teman UKM Cakra, almamater, dan seluruh keluarga SMA

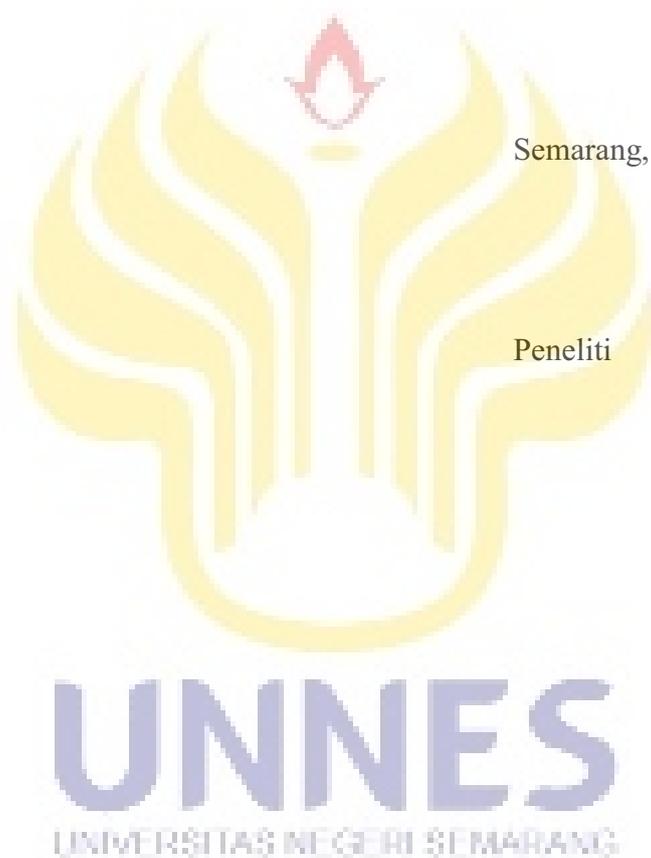
Muhammadiyah 1 Sragen

## PRAKATA

Puji syukur kepada Allah swt. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti memiliki kekuatan dan kesehatan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul *Peningkatan Keterampilan Mengungkapkan Gerak-gerak, Mimik, dan Intonasi sesuai dengan Watak Tokoh dalam Pementasan Drama Menggunakan Metode Sugestopedia dan Teknik Bermain Peran dengan Media Film Loop pada Peserta Didik Kelas XI SMA Muhammadiyah Sragen*. Pada kesempatan ini, peneliti menyampaikan terima kasih kepada Uum Qomariyah, S.Pd., M.Hum. dan Mulyono S.Pd., M.Hum yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini serta selaku penguji yang telah memberikan saran dan perbaikan skripsi ini. Selain itu, peneliti juga menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., selaku Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di Universitas Negeri Semarang;
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan izin penelitian;
3. Sumartini, S.S., M.A., selaku Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini;
4. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah mencurahkan ilmunya kepada peneliti

5. H. Mustofa, S.Pd., MM selaku Kepala Sekolah SMA Muhammadiyah 1 Sragen yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian;



## SARI

**Prawesti, Okvia Fera. 2015.** “Peningkatan Keterampilan Mengungkapkan Gerak-gerak, Mimik, dan Intonasi sesuai dengan Watak Tokoh dalam Pementasan Drama Menggunakan Metode Sugestopedia dan Teknik Bermain Peran dengan Media Film Loop”. *Skripsi*. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing 1: U’um Qomariyah, S.Pd., M. Hum., Pembimbing 2: Mulyono, S.Pd., M.Hum.

**Kata Kunci:** mengungkapkan gerak-gerak, mimik, dan intonasi, metode sugestopedia, teknik bermain peran, media film loop

Keterampilan peserta didik dalam mengungkapkan gerak-gerak, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama masih rendah. Peserta didik belum memiliki minat dan keberanian yang tinggi dalam pembelajaran. Peserta didik masih kesulitan memahami materi mengungkapkan gerak-gerak, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama, dan masih kesulitan menemukan kaidah yang benar dalam pengungkapannya. Guru juga belum intensif membimbing peserta didik dalam pembelajaran mengungkapkan gerak-gerak, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama. Selain itu, buku pegangan yang dikeluarkan pemerintah kurang memperhatikan keterampilan lisan sesuai dengan kompetensi dasar.

Tujuan penelitian tindakan kelas ini yaitu (1) Mendeskripsikan proses pembelajaran keterampilan mengungkapkan gerak-gerak, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama peserta didik kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Sragen setelah digunakan metode *sugestopedia* dan teknik bermain peran dengan media film *loop*, (2) Mendeskripsikan peningkatan keterampilan mengungkapkan gerak-gerak, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama peserta didik kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Sragen setelah digunakan metode *sugestopedia* dan teknik bermain peran dengan media film *loop*, (3) Mendeskripsikan perubahan perilaku peserta didik kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Sragen setelah digunakan metode *sugestopedia* dan teknik bermain peran dengan media film *loop*.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Pada Kedua siklus tersebut terdiri atas empat tahap antara lain, (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Subjek penelitian ini adalah keterampilan mengungkapkan gerak-gerak, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama pada peserta didik kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Sragen yang berjumlah 30 peserta didik. Adapun variabel penelitian yaitu keterampilan dan pelaksanaan pembelajaran mengungkapkan gerak-gerak, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama menggunakan

metode sugestopedia dan teknik bermain peran dengan media film *loop*. Pengumpulan data dilakukan dengan tes dan nontes. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan, bahwa (1) proses pembelajaran mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama dengan metode sugestopedia dan teknik bermain peran dengan media film *loop* berjalan dengan intensif dan kondusif siklus I dan meningkat pada siklus II, (2) terjadi peningkatan keterampilan mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama dari prasiklus ke siklus I sebesar 2,22 atau 7,40% . Perolehan nilai rata-rata peserta didik meningkat sebesar 5.33 atau 17,76% yaitu dari 67,50 pada siklus I menjadi 72,83 pada siklus II. (3) perubahan perilaku ini di tunjukkan melalui hasil tes dan nontes pada siklus I dan II yang menunjukkan bahwa peserta didik mengalami perubahan perilaku dan sikap ke arah yang lebih positif. Hal ini dapat diketahui dari hasil instrumen nontes siklus I dan II yang meliputi angket respon peserta didik, lembar pengamatan aktivitas peserta didik, catatan lapangan, dokumentasi foto dan dokumentasi video.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan kepada guru bahasa Indonesia agar menggunakan metode sugestopedia dan teknik bermain peran dengan media film *loop* dalam pembelajaran mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama, karena telah terbukti dapat meningkat. Untuk peneliti lain metode pembelajaran dan teknik tersebut dapat digunakan menjadi rujukan untuk penelitian selanjutnya



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN KELULUSAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	iv
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>PRAKATA</b> .....	vi
<b>SARI</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
<b>DAFTAR DIAGRAM</b> .....	xvi
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	xviii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xix
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xx
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah.....	9
1.5 Tujuan Penelitian .....	9
1.6 Manfaat Penelitian .....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS</b> .....	13
2.1 Kajian Pustaka.....	13
2.2 Landasan Teoretis .....	20
2.2.1 Pembelajaran Ekspresi Drama .....	20

2.2.1.1 Pengertian Drama .....	21
2.2.1.2 Jenis-Jenis Drama .....	23
2.2.1.3 Unsur Pembangun Pementasan Drama .....	23
2.2.1.4 Pementasan Drama .....	26
2.2.2. Metode Sugestopedia .....	43
2.2.2.1 Faktor-faktor Penerapan Sugestopedia .....	50
2.2.2.2 Langkah Pembelajaran Sugestopedia .....	53
2.2.2.3 Manfaat Metode Sugestopedia .....	54
2.2.3 Teknik Bermain Peran .....	56
2.2.3.1 Prinsip Dasar Teknik Bermain Peran .....	60
2.2.3.2 Kelebihan dan Kekurangan Teknik Bermain Peran .....	60
2.2.4 Media Film Loop .....	62
2.2.5 Penerapan Pembelajaran Mengungkapkan Gerak-gerak, Mimik, dan Intonasi sesuai dengan Watak Tokoh Dalam Pementasan Drama Menggunakan Metode Sugestopedia dan Teknik Bermain Peran dengan Media Film Loop .....	65
2.2.6. Indikator Keberhasilan terhadap Keterampilan Mengungkapkan Gerak-gerak, Mimik, dan Intonasi sesuai dengan Watak Tokoh Dalam Pementasan Drama Menggunakan Metode Sugestopedia dan Teknik Bermain Peran dengan Media Film Loop .....	68
2.3 Kerangka Berpikir .....	68
2.4 Hipotesis Tindakan .....	72
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>73</b>
3.1 Desain Penelitian .....	73
3.1.1 Prosedur Penelitian Siklus I .....	74
3.1.1.1 Perencanaan Siklus I .....	74
3.1.1.2 Tindakan Siklus I .....	78
3.1.1.3 Observasi Siklus I .....	81

3.1.1.4 Refleksi Siklus I.....	82
3.1.2 Prosedur Penelitian Siklus II.....	82
3.1.2.1 Perencanaan Siklus II.....	83
3.1.2.2 Tindakan Siklus II.....	83
3.1.2.3 Observasi Siklus II.....	87
3.1.2.4 Refleksi Siklus II.....	88
3.2 Subjek Penelitian.....	89
3.3 Variabel Penelitian.....	90
3.3.1 Variabel Pelaksanaan Pembelajaran Mengungkapkan Gerak-gerik, Mimik, dan Intonasi sesuai dengan Watak Tokoh dalam Pementasan Drama Menggunakan Metode Sugestopedia dan Teknik Bermain Peran dengan Media Film Loop..	90
3.4 Indikator Kinerja.....	92
3.4.1 Indikator Kuantitatif.....	92
3.4.2 Indikator Kualitatif.....	93
3.5 Instrumen Penelitian.....	95
3.5.1 Instrumen Tes.....	95
3.5.2 Instrumen Nontes.....	98
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	98
3.6.1 Teknik Tes.....	99
3.6.2 Teknik Nontes.....	99
3.7 Teknik Analisis Data.....	101
3.7.1 Teknik Analisis Data Kuantitatif.....	101
3.7.2 Teknik Analisis Data Kualitatif.....	102
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>103</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	103

4.1.1 Hasil Penelitian Siklus I .....	103
4.1.1.1 Hasil Tes Siklus I .....	104
4.1.1.1.1 Hasil Tes Aspek Kesesuaian Gerak-gerak.....	108
4.1.1.1.2 Hasil Tes Aspek Kesesuaian Mimik/ekspresi .....	109
4.1.1.1.3 Hasil Tes Aspek Kesesuaian Penggunaan Intonasi.....	110
4.1.1.1.4 Hasil Tes Aspek Ketepatan Pelafalan .....	111
4.1.1.1.5 Hasil Tes Aspek Ketepatan Penggunaan Improvisasi.....	112
4.1.1.2 Hasil Nontes Siklus I.....	113
4.1.1.2.1 Angket Respon Peserta Didik .....	113
4.1.1.2.2 Lembar Pengamatan Peserta Didik .....	116
4.1.1.2.3 Catatan Lapangan.....	121
4.1.1.2.4 Dokumentasi Foto .....	122
4.1.1.2.5 Dokumentasi Video.....	124
4.1.1.3 Refleksi Penelitian Siklus I .....	125
4.1.2 Hasil Penelitian Siklus II.....	131
4.1.2.1 Hasil Tes Siklus II.....	131
4.1.2.1.1 Hasil Tes Aspek Kesesuaian Gerak-gerak.....	135
4.1.2.1.2 Hasil Tes Aspek Kesesuaian Mimik/ekspresi .....	136
4.1.2.1.3 Hasil Tes Aspek Ketepatan Penggunaan Intonasi.....	137
4.1.2.1.4 Hasil Tes Aspek Ketepatan Pelafalan .....	138
4.1.2.1.5 Hasil Tes Aspek Ketepatan Penggunaan Improvisasi.....	139
4.1.2.2 Hasil Nontes Siklus II .....	141
4.1.2.2.1 Angket Respon Peserta Didik .....	141
4.1.2.2.2 Lembar Pengamatan Aktivitas Peserta Didik .....	142
4.1.2.2.3 Catatan Lapangan.....	143

4.1.2.2.4 Dokumentasi Foto .....	143
4.1.2.2.5 Dokumentasi Video.....	144
4.1.2.3 Refleksi Penelitian Siklus II.....	145
4.2 Pembahasan.....	147
4.2.1 Peningkatan Keterampilan Mengungkapkan Gerak-gerak, Mimik, dan Intonasi sesuai dengan Watak Tokoh dalam Pementasan Drama .....	148
4.2.1.1 Perubahan Nilai Aspek Kesesuaian Gerak-gerak .....	153
4.2.1.2 Perubahan Nilai Aspek Kesesuaian Mimik atau Ekspresi .....	153
4.2.1.3 Perubahan Nilai Aspek Ketepatan Penggunaan Intonasi .....	154
4.2.1.4 Perubahan Nilai Aspek Ketepatan Ucapan atau Pelafalan.....	154
4.2.1.5 Perubahan Nilai Aspek Ketepatan Penggunaan Improvisasi .....	155
4.2.2 Perubahan Perilaku Peserta Didik setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Menggunakan Metode Sugestopedia dan Teknik Bermain Peran dengan Media Film Loop dalam Dua Siklus .....	157
4.2.3.1 Hasil Nontes Siklus II .....	164
4.2.3.1.1 Angket Respon Peserta Didik .....	164
4.2.3.1.2 Lembar Pengamatan Peserta Didik .....	166
4.2.3.1.3 Catatan Lapangan.....	170
4.2.3.1.4 Dokumentasi Foto .....	170
4.2.3.1.5 Dokumentasi Video.....	176
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	177
5.1 Simpulan .....	177
5.2 Saran.....	178
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	181
<b>LAMPIRAN</b> .....	185

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Tingkat Parameter Keberhasilan Keterampilan Peserta Didik .....	93
Tabel 3.2 Pedoman Penilaian Unjuk Kerja .....	95
Tabel 3.3 Tingkat Parameter Keberhasilan Penilaian Unjuk Kerja .....	97
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen.....	98
Tabel 4.1 Hasil Tes Keterampilan Mengungkapkan Gerak-gerak, Mimik, dan Intonasi sesuai dengan Watak Tokoh dalam Pementasan Drama Siklus I.....	105
Tabel 4.2 Hasil Tes Keterampilan Aspek Kesesuaian Gerak-gerak Siklus I....	108
Tabel 4.3 Hasil Tes Keterampilan Aspek Kesesuaian Mimik Siklus I .....	109
Tabel 4.4 Hasil Tes Keterampilan Aspek Ketepatan Penggunaan Intonasi Siklus I.....	110
Tabel 4.5 Hasil Tes Keterampilan Aspek Ketepatan Pelafalan Siklus I.....	111
Tabel 4.6 Hasil Tes Keterampilan Aspek Kesesuaian Penggunaan Improvisasi Siklus I .....	112
Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Peserta Didik Siklus I .....	114
Tabel 4.8 Hasil Proses Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Siklus I.....	116
Tabel 4.9 Tabel Kriteria Penilaian Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Siklus I .....	117
Tabel 4.10 Hasil Tes Keterampilan Mengungkapkan Gerak-gerak, Mimik, dan Intonasi sesuai dengan Watak Tokoh dalam Pementasan Drama Siklus II .....	132
Tabel 4.11 Hasil Tes Keterampilan Aspek Kesesuaian Gerak-gerak Siklus II	135
Tabel 4.12 Hasil Tes Keterampilan Aspek Kesesuaian Mimik Siklus II .....	137
Tabel 4.13 Hasil Tes Keterampilan Aspek Ketepatan Penggunaan Intonasi Siklus II .....	138
Tabel 4.14 Hasil Tes Keterampilan Aspek Ketepatan Penggunaan Pelafalan Siklus II .....	139

Tabel 4.15 Hasil Tes Keterampilan Aspek Kesesuaian Penggunaan Improvisasi Siklus II .....	140
Tabel 4.16 Hasil Angket Respon Peserta Didik Siklus II .....	141
Tabel 4.17 Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Siklus II .....	142
Tabel 4.18 Hasil Peningkatan Keterampilan Mengungkapkan Gerak-gerak, Mimik, dan Intonasi sesuai dengan Watak Tokoh dalam Pementasan Drama Tiap Aspek Penilaian .....	152



## DAFTAR DIAGRAM

	Halaman
Diagram 1. Hasil Tes Siklus I .....	107
Diagram 2 Hasil Tes Siklus II.....	134
Diagram 3. Perbandingan Nilai Rata-rata Tiap Siklus .....	149
Diagram 4. Perbandingan Nilai Rata-rata Peserta Didik Tiap Aspek Pada Siklus I dan Siklus II .....	156



## DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1. Kerangka Berpikir Pembelajaran Mengungkapkan Gerak-gerik, Mimik, dan Intonasi sesuai dengan Watak Tokoh dalam Pementasan Drama Menggunakan Metode Sugestopedia dan Teknik Bermain Peran dengan Media Film Loop.....	68



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 Dokumentasi Siklus I .....	123
Gambar 4.2 Guru Membuka Pembelajaran Beberapa Peserta Didik Masih Terlihat Kurang Memperhatikan.....	158
Gambar 4.3 Guru Menyampaikan Petunjuk Pembelajaran.....	159
Gambar 4.4 Pemutaran Film Loop dan Peserta Didik Meresponnya.....	161
Gambar 4.5 Guru Memberikan Arahan untuk Membentuk Kelompok .....	162
Gambar 4.6 Aktivitas Salah Satu Kelompok Maju di Depan Kelas .....	163
Gambar 4.7 Guru Membuka Pembelajaran.....	163
Gambar 4.8 Guru Menerapkan Metode Sgestopedia .....	172
Gambar 4.9 Aktivitas Peserta Didik Memilih Peran dan Guru Mengarahkan.	173
Gambar 4.10 Aktivitas Salah Satu Kelompok Maju di Depan Kelas .....	174
Gambar 4.11 Guru Membagikan Lembar Pengamatan.....	175

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Hasil Tes Prasiklus.....	185
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I .....	187
Lampiran 3 Instrumen Penilaian Keterampilan Mengungkapkan Gerak-gerik, Mimik, dan Intonasi sesuai dengan Watak Tokoh dalam Pementasan Drama Siklus I dan Siklus II .....	193
Lampiran 4 Teks Drama Siklus I dan II.....	202
Lampiran 5 Daftar Nama Peserta Didik.....	207
Lampiran 6 Hasil Proses Keterampilan Mengungkapkan Gerak-gerik, Mimik, dan Intonasi sesuai dengan Watak Tokoh dalam Pementasan Drama Siklus I .....	208
Lampiran 7 Daftar Nilai Keterampilan Mengungkapkan Gerak-gerik, Mimik, dan Intonasi sesuai dengan Watak Tokoh dalam Pementasan Drama Siklus I.....	217
Lampiran 8 Hasil Angket Respon Peserta Didik Siklus I.....	218
Lampiran 9 Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Siklus I.....	222
Lampiran 10 Hasil Catatan Lapangan Siklus I .....	231
Lampiran 11 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II .....	232
Lampiran 12 Hasil Proses Keterampilan Mengungkapkan Gerak-gerik, Mimik, dan Intonasi sesuai dengan Watak Tokoh dalam Pementasan Drama Siklus II.....	239
Lampiran 13 Daftar Nilai Keterampilan Mengungkapkan Gerak-gerik, Mimik, dan Intonasi sesuai dengan Watak Tokoh dalam Pementasan Drama Siklus II.....	248
Lampiran 14 Lembar Kerja Pengamatan Peserta Didik.....	250
Lampiran 15 Hasil Angket Respon Peserta Didik Siklus II.....	256
Lampiran 16 Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Siklus II .....	259
Lampiran 17 Catatan Lapangan Siklus II.....	269

Lampiran 18 Surat Keputusan Dekan FBS .....	270
Lampiran 19 Surat Pembimbingan Penulisan Skripsi.....	271
Lampiran 20 Surat Keterangan Lulus UKDBI.....	277
Lampiran 21 Surat Izin Penelitian.....	278
Lampiran 22 Surat Selesai Penelitian .....	279



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu pembelajaran sastra yang dipelajari di tingkat Sekolah Menengah Atas yaitu pembelajaran drama. Pembelajaran drama di Sekolah Menengah Atas mulai diajarkan di kelas XI semester II dengan standar kompetensi berbicara yang berisi mengungkapkan wacana sastra dalam bentuk pementasan drama dengan kompetensi dasar mengungkapkan *gerak-gerik, mimik, serta intonasi, sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama*. Ini menunjukkan pembelajaran drama tidak sekadar pada penyampaian materi melainkan lebih kepada kemampuan peserta didik dalam melakukan pementasan drama. Sebab itu, diperlukan perhatian khusus dalam pembelajarannya agar tercapai kompetensi dasar sesuai yang diharapkan. Namun pada kenyataannya, kondisi pembelajaran sastra khususnya pembelajaran drama di sekolah masih sangat memprihatinkan, hal ini terbukti dengan keterbatasan alokasi waktu.

Pembelajaran drama mempunyai peran yang cukup penting untuk melatih peserta didik mengasah sisi-sisi kemampuan berekspresi dalam bidang seni. Terlebih lagi dalam aspek memerankan suatu tokoh drama, dengan kemampuan memerankan tokoh drama, peserta didik akan dapat mengasah mental mereka. Selain itu dengan memerankan suatu tokoh drama, peserta didik akan dapat menyelami berbagai karakter dari berbagai tokoh dalam drama yang diperankannya. Dengan begitu, peserta didik akan terlatih untuk dapat terus mengaktualisasikan diri di dalam lingkungannya.

Selain itu, peranan pembelajaran drama sebagai penyeimbang kehidupan manusia menjadikan pembelajaran drama penting diberikan dalam proses pendidikan. Melalui pembelajaran drama, peserta didik diharapkan mampu mengekspresikan atau mengungkapkan pembelajaran drama melalui gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam naskah drama karena pada dasarnya naskah drama merupakan hasil penciptaan dan perenungan terhadap nilai-nilai kehidupan. Oleh sebab itu pembelajaran drama diberikan dari jenjang SD sampai SMA untuk mengasah keterampilan peserta didik dalam memahami pikiran, perasaan, dan pendapat yang ingin disampaikan orang lain melalui karya sastra.

Dalam kaitannya dengan pendidikan karakter, drama juga dapat membantu mengembangkan nilai-nilai yang ada dalam diri peserta didik, memperkenalkan rentang kehidupan manusia dari kebahagiaan, keberhasilan, kepuasan, kegembiraan, cinta, ketakutan, keputusasaan, acuh tak acuh, benci, kehancuran dan kematian. Drama juga dapat memberikan sumbangan pada pengembangan kepribadian yang kompleks, misalnya ketegaran hati, imajinasi, dan kreativitas (Endraswara 2011:192).

Permasalahannya sekarang, pada umumnya pembelajaran drama di sekolah belum berjalan secara optimal. Pembelajaran drama masih diarahkan pada hal-hal teknis belaka atau setidaknya masih berkuat pada masalah pemahaman teks drama. Padahal strategi demikian sesungguhnya hanya akan semakin menjauhkan peserta didik dari hakikat drama itu sendiri. Pembelajaran

seperti itu juga akan terkesan kering dan hanya menyentuh pada aspek kognitif saja.

Selama ini guru sastra masih terpaku pada penilaian dan tujuan mengajar dalam aspek kognitif. Padahal drama sebagai karya seni seharusnya juga mencapai aspek apresiasi. Tujuan pengajaran inilah yang harus segera diatasi. Apalagi jika terdapat tuntutan bahwa aspek ekspresi harus lebih menitikberatkan dalam pengajaran sastra (termasuk drama) daripada aspek pengetahuan (teori), strategi pembelajaran harus diperbaiki.

Pembelajaran drama yang terjadi pada tataran praktis seringkali belum menghasilkan pembelajaran yang efektif. Hal tersebut terlihat dari kurangnya pemberian materi yang berkaitan tentang kemampuan memerankan tokoh drama. Seringkali guru langsung memberikan tugas pada peserta didik untuk membaca atau memahami suatu naskah drama, kemudian peserta didik diminta memerankan drama tersebut. Sehingga peserta didik cenderung memerankan tokoh drama tersebut dengan asal-asalan, dan cenderung hanya untuk memenuhi tugas dari guru.

Pembelajaran drama tidak semata-mata bertujuan untuk mendidik atau mencetak peserta didik menjadi dramawan atau aktor drama, melainkan lebih ke arah pengalaman pembelajaran drama yang lebih mengarah pada pembelajaran ekspresi drama. Dengan bekal pembelajaran ekspresi drama tersebut, pendidik akan membawa peserta didik untuk memupuk minat, menghargai, dan selanjutnya memiliki selera positif terhadap drama (Endraswara 2011: 188).

Pembelajaran drama dibagi menjadi dua yaitu, apresiasi drama dan ekspresi drama. Apresiasi drama merupakan aktivitas guru dan murid untuk menciptakan peristiwa dan kegiatan yang berisi kegiatan memahami, menghayati, dan memberikan tanggapan terhadap drama, baik secara naskah maupun karya pentas. Baik itu karya pentas secara reseptif, produktif, maupun rekreatif. Sedangkan, ekspresi drama merupakan aktivitas guru dan murid untuk menciptakan kegiatan untuk memahami, menghayati, dan berlatih untuk mengekspresikan naskah atau teks drama di dalam kegiatan pementasan drama.

Kondisi nyata yang ada di sekolah, masih banyak peserta didik yang belum mampu menguasai kompetensi tersebut dengan baik. Hal ini sangat berakibat pada kemampuan peserta didik mempelajari materi wacana sastra dalam bentuk dialog atau drama dan minat terhadap pembelajaran sastra yang diungkapkan secara lisan. Berkaitan dengan hal itulah, penelitian ini akan memberikan alternatif kepada guru untuk mengajarkan drama yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan pemahaman anak.

Kondisi awal subjek penelitian menjadi dasar pemilihan kelas XI IPA 1 SMA Muhammadiyah 1 Sragen karena rendahnya kemampuan peserta didik dalam mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama. sebelum melakukan tindakan siklus I dan siklus II, peneliti melakukan wawancara untuk mengetahui nilai rata-rata tes mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama yang telah dilakukan oleh guru. Nilai tersebut digunakan sebagai nilai awal untuk membandingkan dan menentukan standar

ketuntasan pada siklus I dan siklus II. Hasil rata-rata tes keterampilan mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama pada prasiklus mencapai 64,83. Hasil tes tersebut dapat dikategorikan cukup, namun belum mencapai pada batas ketuntasan. Batas ketuntasan KKM yang harus dicapai oleh peserta didik, yaitu nilai 70. Kondisi yang terjadi pada kondisi awal tersebut menjadi faktor utama dari permasalahan pembelajaran drama di sekolah.

Masalah yang muncul tersebut tidak lepas dari berbagai faktor. Faktor tersebut adalah wawasan tentang metode dan teknik dalam mengungkapkan wacana sastra dalam bentuk pementasan drama. Wawasan atau pengetahuan tentang metode dan teknik keterampilan mengungkapkan wacana sastra dalam bentuk pementasan drama, terutama yang dimiliki oleh guru, akan banyak berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran drama yang dilaksanakan di kelas. Penguasaan terhadap suatu metode dan teknik keterampilan mengungkapkan wacana sastra dalam bentuk pementasan drama akan sangat membantu seseorang untuk memerankan tokoh drama dengan baik.

Merujuk pada permasalahan yang dirasakan oleh peserta didik, maka peneliti memerlukan sebuah alat yang dapat mengoptimalkan pembelajaran drama dengan metode, teknik, dan media pembelajaran yang cocok untuk memotivasi peserta didik agar mempunyai minat dan ketertarikan terhadap pembelajaran sastra khususnya kompetensi mengungkapkan wacana sastra dalam bentuk pementasan drama yang masih dianggap sulit. Salah satu cara untuk mempermudah tugas guru dan peserta didik dalam proses

pembelajaran pada kompetensi mengungkapkan wacana sastra dalam bentuk pementasan drama adalah dengan menggunakan metode sugestopedia, teknik bermain peran dan media film *loop*.

Peneliti berharap, dengan penerapan metode sugestopedia dan teknik bermain peran dengan media film *loop* dapat membantu peserta didik untuk mengurangi kesulitan dalam materi bermain drama. Lebih tepatnya yang tertuang dalam kompetensi mengungkapkan wacana sastra dalam bentuk pementasan drama. Untuk itu, peneliti mengadakan penelitian yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Mengungkapkan Gerak-gerak, Mimik, dan Intonasi sesuai dengan Watak Tokoh dalam Pementasan Drama Menggunakan Metode *Sugestopedia* dan Teknik Bermain Peran dengan Media Film *Loop* Pada Peserta Didik Kelas XI SMA 1 Muhammadiyah Sragen”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat permasalahan yang perlu dipecahkan. Pembelajaran keterampilan mengungkapkan wacana sastra dalam bentuk pementasan drama khususnya keterampilan mengungkapkan gerak-gerak, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh pada peserta didik kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Sragen belum optimal. Keterampilan peserta didik dalam mengungkapkan, mengapresiasi, dan mengekspresikan melalui wacana sastra lainnya belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Oleh sebab itu, pembelajaran kompetensi dasar mengungkapkan gerak-gerak, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama melalui metode pembelajaran sugestopedia dan teknik pembelajaran bermain peran dengan

bantuan media pembelajaran film loop menunjukkan perubahan pola pembelajaran yang efektif, kreatif, dan imajinatif.

Berikut adalah identifikasi penyebab rendahnya keterampilan peserta didik dalam mengungkapkan wacana sastra dalam bentuk pementasan drama.

- A. Pertama, faktor dari peserta didik. (1) peserta didik merasa kurang percaya diri dalam mengekspresikan melalui kegiatan drama di depan kelas, (2) peserta didik merasa kesulitan menemukan cara yang benar dalam mengungkapkan suatu bentuk gerak-gerik, mimik, dan intonasi dalam pementasan drama, dan (3) peserta didik beranggapan bahwa mengungkapkan wacana sastra dalam bentuk pementasan drama merupakan keterampilan yang sulit dikuasai karena harus mengembangkan imajinasi dan kreasi.
- B. Kedua, faktor yang berasal dari guru. (1) guru belum menerapkan metode pembelajaran yang tepat serta belum menggunakan teknik yang dapat memudahkan peserta didik dalam mengungkapkan wacana sastra dalam bentuk pementasan drama dan (2) guru lebih cenderung menguatkan teori yang membahas wacana sastra dalam bentuk pementasan drama daripada praktiknya, sehingga latihan mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama untuk dapat terampil sangat minim dan minat peserta didik dalam pembelajaran sastra akan makin menurun.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti bermaksud untuk melakukan perbaikan pada pembelajaran mengungkapkan wacana sastra dalam bentuk

pementasan drama. Peneliti berusaha memberikan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Solusi yang diberikan peneliti untuk mengatasi permasalahan rendahnya keterampilan mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama pada peserta didik kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Sragen adalah dengan menggunakan metode sugestopedia dan teknik bermain peran dengan media pembelajaran film *loop*.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, yang paling utama menjadi fokus penelitian ini adalah peningkatan keterampilan mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama menggunakan metode sugestopedia dan teknik bermain peran dengan media film *loop*. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan penggunaan metode, teknik, dan media pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti dapat mengambil simpulan bahwa metode sugestopedia, teknik bermain peran, dan media film *loop* masih jarang digunakan oleh guru, sehingga peneliti berharap guru-guru dapat menerapkan pembelajaran mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama. Hal ini sangat diharapkan oleh peserta didik agar peserta didik mulai tertarik kembali dengan pembelajaran yang inovatif yang dapat merangsang otak peserta didik dalam berekspresi. Penelitian ini nantinya, diharapkan mampu membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalahnya dalam mengekspresikan gerak-gerik, mimik,

dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama sehingga menjadi lebih baik sesuai dengan kaidah.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah proses pembelajaran keterampilan mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama peserta didik kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Sragen setelah digunakan metode *sugestopedia* dan teknik bermain peran dengan media film *loop*?
- 2) Bagaimanakah peningkatan keterampilan mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama peserta didik kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Sragen setelah digunakan metode *sugestopedia* dan teknik bermain peran dengan media film *loop*?
- 3) Bagaimanakah perubahan perilaku peserta didik kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Sragen setelah digunakan metode *sugestopedia* dan teknik bermain peran dengan media film *loop*?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan proses pembelajaran keterampilan mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama peserta didik kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Sragen setelah

digunakan metode *sugestopedia* dan teknik bermain peran dengan media film *loop*.

- 2) Mendeskripsikan peningkatan keterampilan mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama peserta didik kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Sragen setelah digunakan metode *sugestopedia* dan teknik bermain peran dengan media film *loop*.
- 3) Mendeskripsikan perubahan perilaku peserta didik kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Sragen setelah digunakan metode *sugestopedia* dan teknik bermain peran dengan media film *loop*.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan banyak manfaat dalam dunia pendidikan, baik manfaat teoretis maupun manfaat praktis tentang peningkatan keterampilan mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama menggunakan metode *sugestopedia* dan teknik bermain peran dengan media film *loop* pada peserta didik kelas XI SMA Muhammadiyah Sragen.

#### 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini mempunyai manfaat yang dapat di lihat dari segi ilmiah yaitu dapat menambah khasanah pengetahuan tentang keterampilan mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama serta dapat memberi alternatif dalam pemilihan metode, teknik, dan media pembelajaran berbicara yang diungkapkan melalui gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan

drama. Metode *suggestopedia* dan teknik bermain peran dengan media film *loop* ini dapat dijadikan sebagai solusi efektif dalam upaya mengatasi kesulitan pembelajaran berbicara, khususnya kompetensi dasar mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama.

## 2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan teori tentang metode *suggestopedia* dan teknik bermain peran dengan media film *loop* melalui keterampilan mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama serta mengaplikasikan dalam pembelajaran atau penelitian.

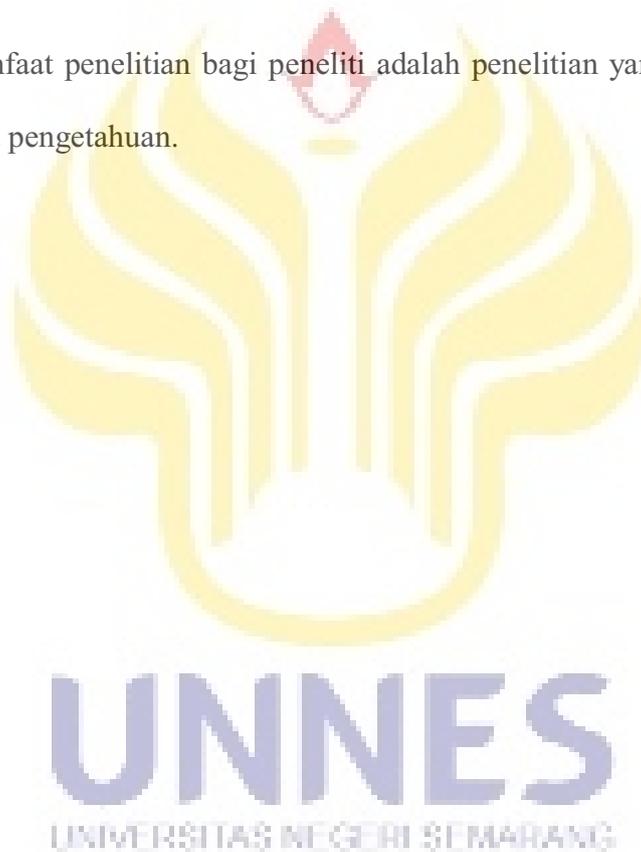
Manfaat penelitian bagi guru adalah (1) mempermudah dalam proses pelatihan atau bimbingan mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama, dan (2) dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam memilih metode pembelajaran dan teknik pembelajaran dengan media pembelajaran yang tepat dalam membelajarkan sastra di sekolah khususnya kompetensi mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama.

Berikutnya, manfaat penelitian bagi peserta didik adalah (1) mendapat kemudahan dalam mengembangkan keterampilan mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama, (2) mempermudah dalam melakukan teknik-teknik mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama, dan (3)

membentuk karakter peserta didik untuk keberanian tampil di depan kelas dengan menghilangkan rasa gugup.

Manfaat bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk bahan pembelajaran baru dalam mengungkapkan wacana sastra dalam bentuk pementasan drama serta dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah.

Manfaat penelitian bagi peneliti adalah penelitian yang dilakukan dapat memperkaya pengetahuan.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

#### 2.1 Kajian Pustaka

Berikut ini beberapa penelitian yang relevan dan dapat dijadikan kajian pustaka dalam penelitian ini, antara lain yang dilakukan oleh Lica (2007), Yagmur (2012), Saputra (2012), Murliansyah (2013), Widyahening,dkk (2013), dan Subarkah (2014).

Lica (2007) dalam jurnal internasional yang berjudul *Sugestopedia – a Wonder Aproach To Learning Foreign Languages*, mengasumsikan bahwa satu-satunya masalah linguistik utama dalam kelas bahasa adalah menghafal kata-kata dan pola bahasa dan integrasi mereka dalam kepribadian peserta didik. Suggestopedia dirancang terutama untuk membuat kedua proses yang lebih efektif. Sugestopedia menggunakan sebagian besar bentuk nonverbal dalam hipotesis. Para pendukung Sugestopedia mengklaim bahwa hafalan dalam pembelajaran melalui pendekatan ini akan dipercepat hingga 25 kali lebih banyak dalam konvensional metode pembelajaran. Berbicara dari pengalaman pribadi, Charles Adamson mengatakan: Dalam tiga jam kami belajar abjad Rusia, struktur kalimat dasar, dan 156 kata. Pada tes di akhir memperoleh 98%.

Penelitian Lica memiliki persamaan dengan penelitian peneliti yaitu, penelitian terhadap penerapan sugestopedia didalam pembelajaran. Sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Lica dengan peneliti terletak pada penggunaan penerapan sugestopedia dalam pembelajaran bahasa. Lica meneliti

sugestopedia sebagai pendekatan pada pembelajaran bahasa asing. Sedangkan peneliti menerapkan metode sugestopedia sebagai pembelajaran drama.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Yagmur (2012) tentang model *Role Playing* yang digunakan dalam praktik mengajar pada guru. Penelitian tersebut berjudul *Drama and Role Playing in Teaching Practice: The Role of Group Works*, dengan hasil penelitian sebagai berikut.

*“ The research study aims to explore the essence of group work in drama and Role Playing for teaching practice in line with the nature of collaborative learning process. This research study has qualitative nature by capturing experiences of volunteer ninety pre-service teachers about group works, gained skills from drama and roleplaying in their teaching practice in the scope of “Principles of Teaching and Methods” course in higher education. Therefore, self-report is employed in this research. Thematic analysis is used to analyze qualitative data based on key themes. The research findings revealed that pre-service teachers constructed both practical and pedagogical knowledge regarding group work and shed a light on their teaching practice”.*

“Studi penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi esensi kerja kelompok dalam drama, bermain peran (*Role Playing*) yang berguna untuk praktik mengajar sesuai dengan sifat dari proses pembelajaran kolaboratif. Penelitian ini memiliki sifat kualitatif dengan menangkap pengalaman relawan yaitu sembilan puluh guru magang atau praktik mengajar tentang kerja kelompok, mendapatkan keterampilan dari drama dan peran dalam praktik mengajar mereka mengenai lingkup "Prinsip Metode dan Pengajaran" pada pendidikan tingkat lanjut. Oleh karena itu, laporan diri merupakan hal yang digunakan dalam penelitian ini. Analisis tematik digunakan untuk menganalisis data kualitatif berdasarkan tema kunci. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru magang atau praktik mengajar

membentuk pengetahuan tentang kerja kelompok praktis dan pedagogis serta menjelaskan praktik mengajar mereka”.

Penelitian yang dilakukan memiliki perbedaan dan persamaan dengan penelitian peneliti. Penelitian Yagmur menjelaskan bahwa, penelitian tersebut lebih cenderung pada penelitian dengan metode eksperimen, atau uji coba model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Jika dibandingkan penelitian Yagmur yaitu jenis penelitian tindakan kelas, dengan peningkatan keterampilan mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama pada peserta didik. Subjek penelitian yang digunakan pun juga berbeda yaitu antara guru dan peserta didik. Persamaan pada penelitian tersebut adalah sama-sama menggunakan bermain peran atau *Role Playing* sebagai strategi pembelajaran.

Saputra (2012) dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Drama Melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidiyah (MI) Gapura Watukumpul Kabupaten Pemalang”, Guru berupaya untuk meningkatkan hasil belajar bermain drama, dilaksanakan dalam dua siklus untuk hasil yang memuaskan. Pada hasil siklus I diperoleh hasil belajar mengalami peningkatan dibandingkan hasil belajar pada prasiklus. Hasil rata-rata kelas pada siklus I adalah 67,13 jumlah yang memenuhi KKM 12 siswa (66,66%), aktivitas siswa 6,28 (69,78%) dan performansi guru 76,43 (B). Pada siklus II juga mengalami peningkatan rata-rata kelas menjadi 84,53 jumlah yang memenuhi KKM sebanyak 18 siswa (100%), aktivitas siswa 7,72 (85,78%) dan performansi guru 89,04 (A). Peningkatan siklus I kesiklus II

rata-rata kelas 5,58 dan persentase tuntas belajar klasikal 17,4 (33,34%), aktivitas siswa 1,14 (16%) dan performansi guru 12,61%. Dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa metode Bermain Peran (*RolePlaying*) dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa pada materi dramakelas V MI.

Penelitian yang dilakukan memiliki perbedaan dan persamaan dengan penelitian peneliti. Penelitian Saputra menjelaskan bahwa, bermain peran diterapkan sebagai metode pembelajaran. Jika dibandingkan penelitian Saputra yaitu bermain peran digunakan sebagai teknik pembelajaran sebagai aplikasi metode pembelajaran *sugestopedia*. Subjek penelitian yang digunakan pun juga berbeda antara guru dan peserta didik. Persamaan pada penelitian tersebut adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian yang dilakukan pada dasarnya sama meneliti tentang bermain drama atau dalam bentuk pementasan drama dan meneliti di sekolah.

Selanjutnya penelitian dilakukan Murliansyah (2013) berjudul “Efektivitas Metode *Sugestopedia* menggunakan Musik Klasik Terhadap Minat Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa SMPN 13 Yogyakarta”, guru memerlukan sebuah metode dalam mengurangi hambatan-hambatan yang dialami dalam pembelajaran bermain drama. Hasil analisis data menunjukkan bahwa ada perbedaan tingkat minat belajar bahasa Inggris pada kedua kelompok eksperimen dan kontrol, yaitu diperoleh ( $p$ : 0.003) dengan ( $Z$ ) sebesar -2.964 dan mean empirik sebesar 139 untuk kelompok kontrol dan 170,0 untuk kelompok eksperimen. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pemberian metode *Suggestopedia* menggunakan musik klasik efektif terhadap peningkatan

minat belajar bahasa Inggris. Mencermati kajian yang relevan sebelumnya diuraikan dapat disimpulkan bahwa terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian peneliti.

Persamaan dalam penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan Murliansyah sama-sama membahas tentang variabel pembelajaran drama di sekolah. Pada penelitian Murliansyah dan penelitian peneliti *sugestopedia* diterapkan sebagai metode pembelajaran. Perbedaan penelitian Murliansyah dengan peneliti adalah terletak pada metode penelitiannya. Pada penelitian yang dilakukan oleh Murliansyah adalah metode penelitian eksperimen, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK). Selain itu, perbedaan terletak pada mata pelajaran yang diteliti terhadap penerapan metode *sugestopedia*.

Selanjutnya Widyahening, dkk (2013) melakukan penelitian yang serupa dengan judul *A Drama Textbook With Sociodrama Method*. Penelitian ini diarah untuk tentukan: (1) mutu dari buku teks drama yang dipergunakan di Program Pembahasan dari Pendidikan Bahasa Inggris universitas di Jawa; (2) bagaimana pembangunan dari buku teks drama dengan metode sosiodrama; (3) efektivitas dari buku teks drama dengan metode sosiodrama yang telah dikembangkan oleh sosiodrama. Test efektivitas dari buku teks diteliti oleh Widyahening, untuk perbandingan dari unisri dengan univet, unwidha, dan UMK menandai bahwa nilai dari  $f$  peroleh  $> F$  tabel, yang 235,06; 207,30; dan 36,56. Sehingga, buku teks adalah efektif membandingkan ke tiga buku teks drama yang dipergunakan pada tiga Program Pembahasan dari Pendidikan Bahasa Inggris.

Penelitian yang dilakukan Widyahening memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Persamaan penelitian Widyahening dan peneliti terletak pada variabel drama menggunakan metode sosiodrama yang dapat juga dikatakan sebagai metode bermain peran. Perbedaan penelitian Widyahening terletak pada metodologi penelitian yang digunakan, subjek penelitian, dan objek penelitian. Widyahening membahas mengenai perbandingan tiga buku teks drama, sedangkan peneliti lebih membahas mengenai peningkatan keterampilan mengungkapkan wacana sastra dalam bentuk pementasan drama.

Subarkah (2014) dalam penelitiannya yang berjudul *peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Cerpen Melalui Kegiatan Bercerita dengan Pendekatan Ilmiah Menggunakan Metode Sugestopedia dan Teknik Demonstrasi Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Semarang*. Hasil penelitian menunjukkan proses pembelajaran menyusun kembali teks cerpen secara lisan melalui kegiatan bercerita dengan pendekatan ilmiah menggunakan metode sugestopedia dan teknik demonstrasi pada peserta didik kelas VII E SMP Negeri 2 Semarang berlangsung dengan baik dan lancar. Perubahan sikap religius pada siklus I ditunjukkan dengan rata-rata nilai konversi mencapai 3,42 dengan predikat sangat baik (A), sedangkan pada siklus II mencapai 3,77 dengan predikatsangat baik (A). Perubahan sikap sosial pada siklus I rata-rata nilai konversi mencapai 3,45 dengan predikat sangat baik (A), sedangkan pada siklus II nilai rata-rata nilai konversi mencapai 3,68 dengan predikat sangat baik (A). Nilai pengetahuan dan keterampilan peserta didik mengalami peningkatan

yaitu sebesar 79,31 dalam kategori cukup dan nilai rata-rata keterampilan sebesar 70,34 dalam kategori cukup. Nilai rata-rata pengetahuan dan keterampilan pada siklus I belum mencapai batas ketuntasan sebesar 77 dan 100% sehingga dilakukan siklus II. Setelah dilakukan tindakan siklus II, nilai rata-rata pengetahuan dan keterampilan mengalami peningkatan. Nilai rata-rata pengetahuan siklus II mencapai 95 dalam kategori sangat baik dan rata-rata keterampilan siklus II mencapai 84,89 dalam kategori terampil. Baik nilai pengetahuan dan keterampilan, seluruh peserta didik mencapai ketuntasan 100%.

Relevansi penelitian Subarkah memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaan itu terletak pada metode *sugestopedia* yang digunakan dalam ranah kemampuan berbicara. Selain itu, persamaan penelitian yang dilakukan oleh Subarkah dengan penelitian peneliti terletak pada desain penelitiannya. Adapun perbedaan pada penelitian yang dilakukan oleh Subarkah dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada penggunaan teknik pembelajaran, subjek penelitian, dan objek penelitian. Selain itu, perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Subarkah dengan penelitian peneliti adalah tujuan pembelajarannya. Penelitian yang dilakukan oleh Subarkah bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menyusun teks cerpen melalui kegiatan bercerita, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama.

Berdasarkan beberapa relevansi diatas, diketahui bahwa relevansi tentang keterampilan mengungkapkan wacana sastra dalam bentuk pementasan

drama sudah banyak dilakukan. Tetapi kenyataan dilapangan menunjukkan masih rendahnya keterampilan peserta didik dalam keterampilan mengekspresikan wacana sastra dalam bentuk pementasan drama. Oleh karena itu, peneliti mengadakan penelitian keterampilan mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama dengan inovasi baru dengan penggunaan metode *sugestopedia* dan teknik bermain peran dengan media film *loop*. Media pembelajaran berbasis visual yang berbentuk motion picture. Film *loop* digunakan untuk merangsang peserta didik untuk kritis, menarik, dan masih sangat jarang digunakan guru sebagai media pembelajaran. selain itu, media film *loop* tidak banyak penelitian yang menggunakan media pembelajaran tersebut

## **2.2 Landasan Teoretis**

Teori-teori yang dipaparkan berkaitan dengan penelitian ini meliputi (1) pembelajaran ekspresi drama, (2) metode *sugestopedia*, (3) teknik bermain peran, (4) media film *loop*, dan (5) penerapan pembelajaran mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama menggunakan metode *sugestopedia* dan teknik bermain peran (*role playing*) dengan media pembelajaran film *loop*.

### **2.2.1 Pembelajaran Ekspresi Drama**

Pembelajaran drama hendaknya diarahkan pada pembelajaran yang ekspresif. Untuk menghasilkan pembelajaran drama yang seperti itu, perlu memperhatikan beberapa konsep, yaitu: (1) pembelajaran drama diupayakan

tidak mengarah pada pengetahuan tentang teori drama semata, (2) pembelajaran drama harus melibatkan secara langsung pada peserta didik dalam proses berekspresi; dan (3) pembelajaran diarahkan pada perolehan pengalaman peserta didik dalam pementasan drama.

### 2.2.1.1 Pengertian Drama

Menurut Putra (2012), Kata “drama” berasal dari bahasa Yunani *draomai* yang berarti berbuat, berlaku, bertindak, atau beraksi. Pada dasarnya, drama bertujuan untuk menghibur. Seiring berjalannya waktu drama mengandung pengertian yang lebih luas. Drama tidak hanya bertujuan untuk menghibur, tetapi juga sebagai wadah penyalur seni dan aspirasi, sarana hiburan, dan sarana pendidikan.

Istilah drama yang lain, yaitu sandiwara. Kata “sandiwara” berasal dari bahasa Jawa “sandi” dan “warah”. Sandi artinya rahasia dan warah artinya ajaran. Berdasarkan arti kata tersebut, sandiwara berarti ajaran atau pelajaran yang disampaikan secara rahasia karena dalam sandiwara mengandung pesan atau ajaran bagi penontonnya. Penonton sandiwara akan menemukan pesan atau ajaran secara tersirat dari lakon sandiwara itu.

Menurut *Moulton* (dalam Hasanuddin 2005:2), drama adalah “hidup yang dilukiskan dengan gerak”. Menurut Ferdinand Verhagen, drama merupakan kehendak manusia dengan action. Menurut Baltazar Verhagen, drama merupakan kesenian yang melukiskan sikap manusia dengan gerak.

Istilah drama sering dihubungkan dan dianggap sama dengan teater. Sebenarnya istilah teater mempunyai makna yang lebih luas daripada drama.

Kata “teater” berasal dari bahasa Yunani *theatron* yang mempunyai arti takjub melihat atau memandang. Teater dapat berarti drama, gedung atau panggung pertunjukan, dan segala bentuk tontonan yang dipentaskan di depan banyak orang.

Menurut Putra (2012), pada dasarnya drama memiliki dua pengertian, yaitu *drama sebagai jenis sastra* dan *drama sebagai seni pentas atau pertunjukan*. Drama sebagai jenis sastra disebut drama naskah, yang kedudukannya disejajarkan dengan puisi atau prosa. Drama naskah dijadikan salah satu jenis karya sastra yang hanya enak untuk dibaca. Drama naskah sering disebut dengan istilah “drama kloset”. Drama kloset adalah drama yang tidak dipentaskan karena dialog-dialognya panjang dan menggunakan bahasa yang jarang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Drama kloset lebih enak untuk dibaca karena jika dipentaskan justru terkesan janggal.

Sementara itu, drama sebagai seni pentas merupakan jenis kesenian mandiri yang memiliki tujuan utama untuk dipentaskan. Drama pentas pada umumnya berupa perpaduan antara berbagai kesenian. Seperti seni musik, seni lukis (dekor, panggung), seni rias, seni kostum, dan seni suara. Perbedaan antara drama naskah dan drama pentas, yaitu drama naskah lebih dominan pada dialog-dialog yang ditulis (unsur baca). Adapun drama pentas lebih dominan pada unsur pementasan yang meliputi dialog-dialog yang diucapkan, *action*, pergelaran, dan *acting* atau pemeranan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa drama lebih mengacu pada naskah lakon yang melukiskan konflik manusia dalam bentuk

dialog yang dipresentasikan melalui tontonan dengan menggunakan percakapan dan *action* di hadapan penonton.

### **2.2.1.2 Jenis-Jenis Drama**

Menurut Putra (2012), drama di Indonesia mengalami beberapa tahap perkembangan, mulai dari jenis drama tradisional, drama klasik, drama transisi, dan drama modern. Selain itu, drama dibagi menjadi beberapa jenis. Pembagian jenis drama tersebut berdasarkan tiga kriteria, yaitu berdasarkan penyajian lakon, berdasarkan sarana pertunjukan, dan berdasarkan keberadaan naskah.

Penelitian ini lebih difokuskan pada pembahasan jenis drama berdasarkan sarana pertunjukan. Drama ini dikelompokkan berdasarkan sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan cerita kepada penonton. Salah satu jenis drama yang akan dibahas oleh peneliti yaitu, drama panggung.

Menurut Endraswara (2011), drama panggung dimainkan oleh para pemain di panggung pertunjukan. Penonton berada disekitar panggung dan dapat menikmati drama secara langsung. Setiap aksi dan ekspresi pemain drama juga dapat dilihat secara langsung oleh penonton. Drama panggung didukung oleh tata rias, tata bunyi, tata lampu, dan dekor yang menggambarkan isi drama yang dipentaskan.

### **2.2.1.3 Unsur Pembangun Pementasan Drama**

#### **2.2.1.3.1 Naskah Drama**

Naskah drama merupakan uraian yang berupa percakapan lengkap dan sudah siap dimainkan di atas panggung. Bukan hanya berupa percakapan, melainkan disertai dengan berbagai keterangan atau petunjuk. Petunjuk tersebut

berupa gerakan-gerakanyang harus dilakukan pemain, ekspresi pemain, tempat terjadinya peristiwa, peralatan yang dilakukan, dan keadaan panggung. Selain itu, perlu diberi petunjuk tentang bagaimana dialog harus diucapkan.

#### **2.2.1.3.2 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.

#### **2.2.1.3.3 Sutradara**

Sutradara adalah pemimpin dalam pementasan drama. seorang sutradara yang baik, haruslah menjadi aktor yang baik pula. Artinya adalah sutradara tidak hanya pandai mengarahkan, tetapi juga pandai memperagakannya. Tugas sutradara antara lain, (1) mampu memilih naskah yang baik, (2) pandai menafsirkan watak para tokoh cerita, (3) piawai memilih pemain, (4) sanggup melatih para pemain, (5) mampu mengoordinasi semua bagian, dan (6) dapat bekerja sama dengan para pendukung pentas.

#### **2.2.1.3.4 Tata Rias (*Make Up*)**

Orang yang bertugas merias wajah disebut penata rias. Sebelum melakukan pementasan, para pemain harus dirias agar dapat menampilkan karakter dan mempertegas tokoh yang dimainkan. Tata rias dalam pertunjukan drama perlu memperhatikan tiga hal, yaitu jarak antara panggung pementasan dan penonton, peran yang dibawakan, dan sistem pencahayaan pentas.

#### **2.2.1.3.5 Tata Busana (Kostum)**

Busana pentas merupakan pakaian penunjang karakter pemain dalam menghadirkan sosok tokoh cerita. Tata busana merupakan pengaturan pakaian yang dikenakan oleh pemain.

#### **2.2.1.3.6 Tata Panggung (Dekor)**

Tata panggung merupakan seni pengaturan panggung. Panggung adalah tempat atau arena pertunjukan. Sebelum pementasan dilakukan, panggung perlu ditata. Tujuan penataan panggung, yaitu untuk menciptakan panggung dengan penggambaran yang sesuai dengan isi cerita. Latar dalam pementasan drama berfungsi untuk memberi gambaran tentang tempat, waktu, dan suasana sebuah peristiwa dalam cerita. Untuk itu, pembuatan panggung disajikan secara proporsional.

#### **2.2.1.3.7 Tata Cahaya (*Lighting*)**

Tata cahaya merupakan pengaturan lampu atau cahaya di panggung. Pengaturan cahaya di panggung harus disesuaikan dengan keadaan panggung yang digambarkan.

#### **2.2.1.3.8 Tata Musik dan Tata Suara**

Dalam pementasan drama, musik memiliki peranan yang sangat penting. Musik digunakan sebagai penanda drama dimulai atau berakhir. Dengan adanya musik akan memperjelas gambaran suasana sehingga suasana terasa lebih meyakinkan dan lebih hidup.

#### **2.2.1.3.9 Penonton**

Penonton termasuk unsur di luar persiapan pementasan drama. Namun, penonton memiliki peran yang sangat penting dalam kesuksesan pementasan drama.

#### **2.2.1.4 Pementasan Drama**

Pementasan drama merupakan kesenian mandiri yang bersifat kompleks. Dikatakan kompleks karena seni drama melibatkan banyak seniman dan unsur seni, seperti seni musik, tata lampu, seni lukis (dekor, panggung), seni rias, seni kostum, dan seni suara. Unsur-unsur tersebut saling mendukung dan merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari keutuhan pementasan drama. Jika salah satu unsur tidak ada, dapat mengakibatkan pementasan drama tidak terwujud. Oleh karena itu, semua unsur pementasan drama harus benar-benar diperhatikan.

Banyak tahapan yang harus dilakukan sebelum pementasan. Dua tahapan yang benar-benar harus diperhatikan, yaitu tahap persiapan dan tahap pementasan drama. Berikut penjelasan tentang kedua tahap pementasan drama tersebut.

##### **2.2.1.4.1 Tahap Persiapan**

Persiapan sebelum bermain peran sangat diperlukan. Persiapan yang baik akan menghasilkan pementasan yang baik. Persiapan-persiapan yang harus dilakukan, yaitu sebagai berikut.

#### **1. Menyiapkan Naskah**

Naskah drama merupakan hal pokok yang sangat penting dalam pementasan drama. Naskah drama yang akan dipentaskan harus dipilih secara

cermat berdasarkan hal-hal berikut: (1) kemampuan pemain dalam memahami isi dan menghafalkan naskah drama, (2) kemampuan pemain untuk melakonkan atau memainkan tokoh tertentu, (3) kemampuan kru drama untuk mempersiapkan kostum, tata rias, tata lampu, tata musik, dan panggung yang akan mendukung pementasan drama, (4) kejelasan tema yang terdapat dalam naskah drama, (5) kesesuaian isi cerita dengan latar belakang masyarakat yang akan menonton pementasan drama.

## **2. Mempelajari Naskah**

Setelah menentukan naskah drama yang akan dipentaskan, kelompok yang akan mementaskan drama harus mempelajari naskah drama itu dengan saksama. Pemahaman terhadap isi drama akan menentukan baik buruknya pemain. Pemahaman terhadap isi drama juga memudahkan sutradara untuk memilih pemain yang akan memerankan tokoh dalam drama.

## **3. Memilih Pemain**

Menurut waluyo (dalam putra 2012: ) ada lima macam teknik *casting* yang dapat digunakan untuk memilih pemain, yaitu (1) casting by Ability, (2) casting to Type, (3) casting to type , (4) anti type casting, (5) casting to Emotional Tempertment, dan (6) Therapeutic Casting

## **4. Mengadakan Observasi**

Observasi terhadap tokoh yang akan diperankan adalah salah satu bentuk usaha untuk dapat mendalami peran. Dalam observasi, pemain harus mencermati sifat, tingkah laku, dan kebiasaan tokoh yang akan diperankan. Hasil observasi

yang sifatnya eksternal tersebut dihidupkan melalui kekreatifan dan daya imajinasi pemain.

### **5. Menghafal dan Berlatih Memerankan Dialog Drama**

Seorang pemain drama harus menghafalkan dialog tokoh yang akan diperankan. Pemain harus hafal urutandialog pemain yang lain agar tidak terjadi tumpang tindih saat mereka melakukan percakapan. Setelah menghafal dialog, para pemain drama perlu berlatih memperagakannya.

### **6. Melatih Keterampilan Akting**

#### 1) Latihan Tubuh

Latihan tubuh dilakukan dengan tujuan agar gerak tubuh pemain menjadi luwes sesuai peran yang dimainkan. Selain itu, latihan tubuh dapat melatih pemain menampilkan sisi ekspresif watak dan perasaan tokoh yang dibawakan

#### 2) Latihan Suara

Latihan suara dapat diartikan latihan penjiwaan suara. Warna suara harus disesuaikan dengan watak dan usia peran.

#### 3) Latihan Konsentrasi

Latihan konsentrasi diarahkan untuk melatih kemampuan pemain dalam menghayati peran yang dibawakan.

#### 4) Latihan Mimik atau Ekspresi Wajah

Latihan mimik dapat dilakukan dengan menirukan berbagai ekspresi wajah. Latihan mimik sangat penting, karena dalam pementasan drama pemain harus memainkan beberapa karakter wajah.

## **7. Mempersiapkan Kostum dan Tata Rias**

Peran kostum dalam pementasan drama sangat penting karena kostum dapat menunjang keberhasilan sebuah pementasan. Kostum yang digunakan tokoh harus sesuai dengan apa yang diceritakan dalam drama. Untuk dapat menyediakan kostum yang sesuai, penata busana harus memperhatikan beberapa hal berikut : (1) mempelajari usia tokoh yang akan diperankan, (2) mempelajari watak tokoh yang akan diperankan, (3) mempelajari latar waktu drama yang akan disajikan, dan (4) mempelajari status sosial tokoh yang akan diperankan

## **8. Mempersiapkan Panggung**

Panggung merupakan arena pertunjukan yang menggambarkan tempat, waktu, dan suasana terjadinya suatu peristiwa. Oleh karena itu, panggung harus memuat semua unsur yang mendukung *setting* pementasan drama. selain peralatan, dalam pementasan diperlukan latar belakang suasana yang mendukung keadaan (dekor/background/scenery).

Untuk menyempurnakan dekor panggung, tata cahaya/ lampu memegang peranan yang sangat penting. Lampu dapat memberikan pengaruh psikologis, penunjuk waktu, dan memperjelas suasana.

## **9. Manajemen Produksi**

Manajemen produksi atau sering disebut perencanaan produksi sangat penting dilakukan sebelum pementasan. Perencanaan produksi meliputi publikasi, promosi, pendanaan, dan bagian pemasaran.

## 10. Kompetensi Aktor/ Aktris

Pementasan drama sebagai bentuk ekspresi terhadap karya seni. Melalui pementasan drama, setiap episode hidup diabadikan dan dipotret secara riil. Pada umumnya pementasan drama dipengaruhi oleh sikap pengarang dalam menginterpretasikan kehidupan.

Kompetensi berikut yang dikembangkan aktor/aktris dalam pementasan drama.

### 1) Gerak-gerak

Bahasa tubuh memang sangat kompleks dan rumit. Bahasa tubuh bukan sekedar menggelengkan kepala sebagai tanda menolak, mengangguk sebagai tanda mengiyakan, atau tersenyum sebagai tanda suka atau bahagia. Bahasa tubuh adalah segala gerak-gerak tubuh kita yang menandakan sesuatu. Bahasa tubuh bisa dipilih menjadi *gesture* dan *business act*.

*Gesture* adalah bahasa tubuh yang memiliki arti dalam komunikasi, bisa disebut isyarat. Misalnya menggeleng sebagai tanda menolak, membungkuk sebagai tanda menghormat, dan lain lain. *Business Act* adalah gerak tubuh yang menandakan sedang melakukan sesuatu. Misalnya menggaruk kepala karena gatal, membersihkan kuku, meraba saku untuk mencari di mana kita menaruh uang, mengusap baju karena terkena debu dan sebagainya.

Bahasa tubuh harus kita pahami berdasarkan penggolongan tertentu, yakni berdasarkan jenis kelamin, usia, berdasarkan latar profesi atau aktivitas sehari-hari. Kita harus memahami dengan jelas sikap-sikap tubuh atau *gesture*

pada jenis kelamin pria maupun wanita bahkan waria atau banci, karena tidak menutup kemungkinan kita memerankan tokoh dengan jenis kelamin berbeda dengan kita. Sebagai aktor kita harus bisa memerankan tokoh apa saja. Tidak jarang tokoh yang disodorkan adalah tokoh berusia tua. Agar bisa memerankan tokoh semacam itu, tentu saja kita harus bisa memperagakan *gesture* orang tua baik itu dalam kategori bapak-bapak/ibu-ibu, maupun kakek-kakek/nenek-nenek. Bagaimana bungkunya, bagaimana ketika ia duduk, bagaimana ia berjalan, berlari, bekerja dan sebagainya. Selain itu, apa yang dilakukan seseorang setiap hari akan sangat berpengaruh pada keadaan tubuh seseorang. Misalnya saja seorang olahragawan akan cenderung tegap dan sigap, tubuhnya atletis. Namun olahraga tertentu memiliki karakteristik tertentu juga. Petinju lebih banyak membungkuk pada bagian tengkuknya, sebab ini adalah hasil dari kebiasaan melakukan *covering* ketika bertanding dengan cara menarik kepalan tangan ke depan wajah dan sedikit membungkukkan kepala agar wajah tidak terkena pukulan lawan. Jika ini berlangsung bertahun-tahun lamanya maka akan mengakibatkan kebiasaan yang sulit berubah.

Gerak manusia adalah aktifitas jasmani dan yang dilakukan secara sadar untuk meningkatkan kebugaran jasmani dan keterampilan motorik, mengembangkan sikap dan perilaku agar terbentuk gaya hidup yang aktif. Tubuh atau kinestetik (gerakan otot/tulang). Sebagian peserta didik belajar melalui aktivitas fisik seperti melalui permainan dan drama. Orang dengan modalitas kinestetikal belajar lewat gerakan dan sentuhan. Individu dengan

modalitas kinestetik biasanya senang menyentuh orang dan berdiri berdekatan, banyak bergerak, belajar dengan melakukan, menunjukkan tulisan saat membaca, serta mengingat sambil berjalan dan melihat. Inteligensi kinestetik-badani (*bodily kinesthetic intelligence*) Adalah kemampuan menggunakan tubuh atau gerak tubuh untuk mengekspresikan gagasan dan perasaan seperti ada pada aktor, atlet, penari, dan lain-lain.

Menurut Schmidt (dalam Amstrong 2003:4) bahwa setiap kemampuan mengontrol fisik bukanlah suatu bentuk dari kecerdasan. Namun Gardner dan peneliti lain dalam bidang kecerdasan majemuk mempertahankan pendapatnya. Individu dengan kecerdasan gerakan tubuh secara alamiah memiliki tubuh yang atletis, memiliki ketrampilan fisik, kemampuan dan merasakan bagaimana seharusnya tubuh membentuknya sehingga mahir menggunakan seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaan.

Amstrong (2003:3) berpendapat bahwa kecerdasan fisik adalah suatu kecerdasan di mana saat menggunakannya seseorang mampu atau terampil menggunakan anggota tubuhnya untuk melakukan gerakan seperti, berlari, menari, membangun sesuatu, melakukan kegiatan seni, dan hasta karya. Tujuan materi program dalam kurikulum yang dapat mengembangkan kecerdasan fisik antara lain: berbagai aktivitas fisik, berbagai jenis olahraga, modeling, dansa, menari. Sujiono (2010:290-292) menguraikan cara menstimulasi kecerdasan fisik pada anak, antara lain sebagai berikut.

- (1) menari. Anak-anak pada dasarnya menyukai musik dan tari. Untuk mengasah kecerdasan fisik ini kita dapat mengajaknya untuk menari bersama karena menari menuntut keseimbangan, keselarasan gerak tubuh, kekuatan, dan kelenturan otot,
- (2) bermain peran/drama. Melalui kegiatan bermain peran, kecerdasan gerakan tubuh anak juga dapat terangsang,
- (3) Latihan keterampilan fisik. Berbagai latihan fisik dapat membantu meningkatkan keterampilan motorik anak, tentunya latihan tersebut disesuaikan dengan usia anak.

Kinesik sama dengan gerak. Gerak yang dipakai dalam bermain drama banyak macamnya. Secara garis besar gerak dapat dibagi menjadi dua yakni, gerak halus dan gerak kasar. Gerak halus adalah gerak pada raut muka atau perubahan mimik. Gerakan ini timbul karena pengaruh emosi dari dalam diri misalnya marah, sedih dan gembira dan gerak kasar adalah gerak dari seluruh atau sebagian anggota tubuh kita.

Gerak merupakan bagian dari keterampilan motorik yang terdiri atas gerak gerik yang harus dilakukan dalam urutan tertentu yang mengacu pada keterampilan motorik itu sendiri, koordinasi antara gerak gerik anggota badan yang satu dengan yang lainnya, sedangkan belajar gerak adalah suatu proses untuk menguasai berbagai keterampilan gerak.

Proses pembelajaran gerak dikatakan berhasil bila terjadi perubahan diri siswa atau peserta didik berupa perubahan perilaku yang menyangkut

pengetahuan, sikap dan keterampilan. Dalam proses pembelajaran peserta didik harus menunjukkan kegairahan tinggi, semangat yang besar, dan percaya diri.

Gerak-gerak adalah kemampuan pembaca menguasai anggota tubuh dalam menggerakkannya secara lentur, refleks namun kelihatan wajar dan alamiah sebagai sarana penunjang.

Sikap pemain harus diatur dan ditentukan secara cermat. Sikap itu harus memancarkan keyakinan secara yang penuh dari pemain atas peran yang dibawakan. Pemain harus dijiwai oleh gerak yakin, yaitu gerak yang disertai oleh alasan yang kuat. Kalau tidak ada alasan, lebih baik rileks, mengatur pernapasan untuk suatu gerak yang kelak dibutuhkan. Dengan sikap rileks ini, pemain dihindarkan dari sikap gugup terhadap peran yang tiba-tiba harus dibawakan. Jika ia berbicara harus menghayati benar apa yang dibicarakan, dan mengetahui dengan pasti apa yang dibicarakan lawan bicaranya. Sebab itu sikap rileks ini tidak berarti tanpa perhatian. Sikap rileksnya harus selalu disertai pemusatan pikiran dan perhatian terhadap kelangsungan adegan itu (Endraswara 2011:92).

Komposisi dalam gerak-gerak diatur hanya bertujuan untuk enak dilihat tetapi juga mewarnai sesuai adegan yang berlangsung, yaitu (1) jelas, tidak ragu-ragu, meyakinkan, mempunyai pengertian bahwa gerak yang dilakukan jangan setengah-setengah bahkan jangan sampai berlebihan. Kalau ragu-ragu terkesan kaku sedangkan kalau berlebihan terkesan *over* akting, (2) dimengerti, berarti apa yang kita wujudkan dalam bentuk gerak tidak menyimpang dari hukum gerak dengan tangan kanan, maka tubuh kita akan miring ke kiri, dan sebagainya, (3) menghayati berarti gerak-gerak anggota tubuh maupun gerak wajah harus sesuai

tuntutan peran dalam naskah termasuk pula bentuk dan usia (Endraswara, 2011: 277-278).

Tubuh seorang pemain drama harus lentur atau elastis sehingga dalam memainkan peran tertentu tidak kelihatan kaku. Untuk mencapai penguasaan tubuh yang elastis, perlu melakukan serangkaian gerakan seperti berlari cepat dalam jarak dekat, bolak balik ke utara, selatan, timur, barat, ke segala penjuru. Berjalan dengan menggambarkan perasaan sedih, jalan kepayahan membayangkan berjalan di padang pasir hingga jatuh bergulingan, dan seterusnya.

Menurut Wiyanto (2012:14) gerak-gerik adalah perpaduan ekspresi gerak-gerik wajah dan gerak-gerik tubuh untuk menunjukkan emosi yang dialami pemain.

Menurut Pratiwi (2014:123) gerak-gerik merupakan penanda eksternal dari perasaan dan pikiran. Impuls merupakan reaksi terhadap rangsangan psikologis yang menimbulkan energi dari dalam diri yang selanjutnya mengalir keluar dalam bentuk kata-kata, bunyi, gerak, postur, dan infleksi (perubahan nada suara).

Dari pernyataan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa gerak-gerik merupakan suatu gerakan yang berasal dari bagian tubuh aktor atau aktris (tangan, kepala, kaki, dan mata) yang berfungsi untuk menguatkan pesan dan memperindah akting.

Seorang pemain drama perlu mengontrol tubuhnya sendiri agar sesuai dengan peran yang akan diperankannya. Misalnya, saat berperan sebagai seorang

guru yang berwibawa tentunya berbeda gestur saat berperan sebagai seorang kakek renta. Contoh lainnya adalah saat berperan sebagai seorang peserta didik yang baik dan pintar, tentunya berbeda dengan gestur peserta didik badung yang pemalas. Untuk dapat menguasai gestur tokoh-tokoh tertentu dengan baik, pemain drama perlu melakukan latihan olah tubuh. Di samping itu, peserta didik perlu melakukan observasi atau pengamatan terhadap figur tokoh yang akan diperankan. Misalnya, saat berperan sebagai seorang guru, pemain drama dapat melakukan pengamatan terhadap guru.

Salah satu aktor pantomim Deddy Ratmoyo, menghidupkan Ballroom dan pantomim di rumahnya. Proses kreatif Deddy Ratmoyo membuahkan karya-karya yang cukup banyak. Menurut Ratmoyo (dalam Iswantara 2012:111) Untuk mencapai gerak tubuh yang lentur atau elastis melakukan olah tubuh secara serius dan bersungguh-sungguh dengan gerak indah dan ballroom. Kelenturan ini dia latih dan pahami secara benar maka tubuh dalam bergerak selalu mencapai hasil yang maksimal. Di samping itu latihan olah tubuh sangat membantu dalam mencapai stamina yang prima, Deddy Ratmoyo dalam melakukannya minimal sehari sampai tujuh jam.

Dalam melatih gerak tubuh, Deddy Ratmoyo selain ballroom juga mengadakan observasi atau pengamatan di lingkungan. Dari sana ditemukan gerakan-gerakan berbagai tipe manusia. Ada yang bergerak dengan jalan cepat, sedang dan lambat serta lari.

Latihan tubuh dilakukan dengan tujuan agar gerak tubuh pemain menjadi luwes sesuai peran yang dimainkan. Selain itu, latihan tubuh dapat

melatih pemain menampilkan sisi ekspresif watak dan perasaan tokoh yang dibawakan. Oleh karena itu, tidak jarang latihan dasar akting, seperti menari, senam, lari, dan pernapasan diberikan sebelum pementasan drama. Tujuan latihan tubuh, yaitu untuk melatih kelenturan, kedisiplinan, dan daya tahan tubuh.

Membebaskan ekspresi tubuh terhadap bentuk-bentuk fisik lain (analogi) dan juga terhadap kata kunci emotif dan yang bersifat imajinatif. Hal ini bertujuan untuk menetralkan diri dari sesuatu yang negatif, emosi kita lentur, mudah diatur untuk mencapai emosi tertentu yang dikehendaki peran kita.

## 2) Mimik

Mimik adalah gerak-gerak raut muka pada permainan sandiwara atau drama. Mimik adalah gerak-gerak raut muka pada pemain dan merupakan pernyataan perasaan yang dilakukan dengan perubahan-perubahan pada air muka. Di dalam drama mimik berperan penting saat pementasan drama berlangsung. Karena mencerminkan perkembangan emosi dan memberikan pengembangan pada adegan atau juga pada dialog yang diucapkan.

Aktor juga harus berusaha mengambil posisi sedemikian rupa sehingga ekspresi wajahnya dan gerak-gerak yang mengandung makna, dapat dihayati oleh penonton Endraswara (2011:67). Satu kalimat dengan nada dan intonasi yang sama dapat berubah arti jika diiringi dengan air muka yang berbeda (Endraswara, 2011:74).

Perangkat wajah dan sekitarnya, menjadi titik sentral yang akan dilatih. Dalam olah mimik ini, kita akan memaksimalkan delikan mata, kerutan dahi, gerakan mulut, pipi, rahang, leher kepala, secara berkesinambungan. Mimik

merupakan sebuah ekspresi, dan mata merupakan pusat ekspresi. Perasaan marah, cinta, dan lain-lain akan terpancar lewat mata. Ekspresi sangatlah menentukan permainan seorang aktor. Meskipun bermacam gerakan sudah bagus, suara telah jadi jaminan, dan diksi pun kena, akan kurang meyakinkan ketika ekspresi matanya kosong dan berimbas pada dialog yang akan kurang meyakinkan penonton, sehingga permainannya akan terasa hambar.

Menurut Putra (2012:57), Seorang pemain drama harus menguasai mimik dasar seperti mimik sedih, gembira, marah. Mimik marah biasa ditandai dengan mata melotot, muka kemerah-merahan, kening berkerut, mimik sedih ditandai dengan wajah muram, pandangan mata sayu, dan mulut tertutup, sedang mimik gembira ditandai muka yang bercahaya, mata bersinar, dan mulut terseyum. Latihan mimik sangat penting, karena dalam pementasan drama pemain harus memainkan beberapa karakter wajah.

Menurut Leksono (2007:23-24) Ekspresi wajah atau sering disebut dengan istilah mimik. Sebelum mengenal lebih jauh tentang ekspresi wajah, terlebih dahulu mengenali kembali unsur-unsur yang ada didalam wajah, yaitu; mulut, mata, hidung, dahi, alis, kelopak mata, dan sebagainya. Unsur-unsur tersebutlah yang akan kita olah dalam latihan ekspresi wajah, agar dapat menemukan karakter yang diinginkan.

Menurut Wiyanto (2012:14) mimik adalah ekspresi gerak-gerik wajah (air muka) untuk menunjukkan emosi yang dialami pemain. Ekspresi wajah pemain yang sedang sedih tentu saja berbeda dengan ketika sedang marah.

Menurut Pratiwi (2014:124) Ekspresi wajah atau mimik berpusat pada mata. Perasaan marah, cinta, dan lain-lain akan terpancar lewat mata. Latihan pertama dalam pengembangan ekspresi wajah yakni mengolah ekspresi mata. Latihan berikutnya barulah mengolah ekspresi mulut. Ekspresi wajah yang dikembangkan melalui gerak mata dan mulut berfungsi untuk menyatakan berbagai hal yang terkait dengan sesuatu yang tercium dan teraba. Oleh karena itu, kedua ekspresi tersebut harus dilatihkan secara berurutan agar kedua gerak tersebut dapat selaras sehingga terwujud satu kesatuan ekspresi wajah.

Kemampuan dalam mengolah berbagai ekspresi wajah harus dikembangkan oleh pemain drama karena permainan keduanya diatas pentas sebagian besar memainkan ekspresi wajah. Salah satu aspek yang dilihat oleh penonton dalam akting tokoh ialah ekspresi wajah. Penilaian penonton terhadap akting pemain drama diatas pentas ditentukan oleh kemampuannya dalam mengolah ekspresi wajah. Penonton dapat menilai kenaturalan akting pemain diatas pentas berdasarkan kelenturannya dalam memainkan ekspresi wajah untuk menunjukkan berbagai bentuk. Konsentrasi, ingatan emosi, dan kelenturan merupakan tiga aspek penting dalam menciptakan berbagai macam ekspresi.

Kemampuan pemain drama dalam menunjukkan mimik yang sesuai tuntutan peran dalam naskah merupakan suatu hal yang turut menentukan taraf keberhasilan suatu pementasan; kapan mimik atau ekspresi wajah pemain khususnya pemain utama kurang sesuai, penonton akan memberi penilaian kurang menyenangkan.

Agar mimik dapat terlatih dengan baik, dapat dilakukan dengan cara kegiatan senam wajah setiap hari. Caranya, yaitu menggerak-gerakkan seluruh otot wajah hingga terasa pegal. Hal ini dapat membantu Anda melenturkan otot-otot wajah Anda sehingga mudah dibentuk untuk menampilkan ekspresi-ekspresi tertentu.

### 3) Pengertian Intonasi

Di samping mimik harus pula menguasai intonasi dasar sedih (tempo lambat-nada rendah- tekanan lembut) intonasi marah (tempo cepat nada tinggi-tekanan keras) dan intonasi gembira (tempo-nada-tekanan bersifat sedang). Mimik dan intonasi sangat mendukung peran yang dimainkan.

Menurut Endraswara (2011:76) memaparkan bahwa intonasi atau tempo dalam drama berarti cepat lambatnya permainan. Jika terlalu cepat, permainan akan sukar dimengerti dan menjadi kering, sebaliknya jika lamban permainan akan membosankan, sehingga tempo permainan harus diatur dengan seksama. Jadi, di sini kita akan menggunakan penonton atau pendengar sebagai alat pengukur, yakni kepekaan mereka untuk menangkap dan memahami permainan.

Penekanan kejelasan suara memberikan gambaran penting tentang tokoh karena memperlihatkan keaslian watak tokoh bahkan dapat merefleksikan pendidikan, profesi, dan dari mana tokoh berasal (Minderop, 2005:36).

Rendra menambahkan bahwa seorang aktor juga harus memperhatikan tekanan ucapan. Tekanan ucapan dibagi menjadi tiga. Pertama, tekanan dinamik yang merupakan tekanan keras di dalam ucapan. Untuk membedakan sebuah kata yang dianggap lebih penting dari yang lain, seorang aktor harus memberi tekanan

yang keras ketika mengucapkan kata tersebut. Tekanan dinamik ini sangat berguna untuk menjelaskan isi pikiran. Kedua, tekanan tempo yang merupakan tekanan terhadap kata dengan memperlambat pengucapan kata tersebut. ketiga, tekanan nada yang merupakan nada lagu yang dipergunakan untuk mengucapkan kata-kata. Selain itu, seorang aktor juga dituntut dalam kerasnya ucapan. Ucapan seorang aktor harus jelas setiap sukunya. Di samping itu, cara pengucapannya harus wajar pula. Keempat, isi pikiran dan isi emosional kalimat yang diungkapkan harus tercermin dengan jelas.

Menurut Pratiwi (2014:142-143) Intonasi merupakan salah satu teknik memberi isi kepada kata atau kalimat yang diucapkan aktor/aktris di atas pentas. Pemberian tekanan pada pengucapan dialog memiliki fungsi yang cukup penting. Penekanan-penekanan pada beberapa kata dalam dialog dapat memberikan dinamika dan informasi kepada penonton terkait bagian-bagian dialog yang penting. Terdapat tiga jenis pemberian tekanan dalam teknik pemberian isi, yakni tekanan dinamik (melembutkan dan mengeraskan suara), nada (meninggikan dan merendahkan suara), dan tempo (mengatur kecepatan ucapan melalui penjedaan).

Supaya penonton dapat mengikuti dan merasakan percakapan yang sedang berlaku di panggung, maka haruslah pemain memperlihatkan modulasi dan intonasi yang jelas dan irama yang hidup. Secara normal, nada suara harus menyenangkan (manis), berkualitas dan bervariasi. Suara aktor harus dapat didengar dan dimengerti penonton, serta diekspresikan tanpa ketegangan (Endraswara, 2011:59). Suara itu hendaklah jelas, nyaring, mudah ditangkap, komunikatif, dan diucapkan sesuai daerah artikulasinya (Endraswara, 2011:66).

Menurut Rendra tempo adalah cepat lambatya permainan. Pada umumnya tempo yang lambat itu gampang terasa lambat dan membosankan. Namun, akan salah apabila seorang pemain lalu mempunyai *phobia* terhadap tempo lambat. Tempo yang terlalu cepat mengesankan teknik yang akademis, kering dan tidak memberikan ruang untuk perenungan dan imajinasi. Kegunaan jeda sama sekali tidak diperbolehkan. Jeda yang tepat itu memberikan kesempatan pada penonton untuk mengendapkan kejadian yang barusan terjadi. Syarat-syarat untuk jeda ialah: harus ada yang hendak ditonjolkan atau dikesankan, entah itu dari kejadian yang telah atau sedang berlangsung. Terlalu banyak jeda akibatnya akan seperti terlalu banyak penonjolan. Tempo yang tumbuh dari dalam artinya yang diciptakan berdasarkan kebutuhan penggambaran situasi perasaan dan kejiwaan sang peran, berdasarkan penggambaran suasana perasaan cerita. Apabila seorang pemain benar-benar menghayati peran dan jalan cerita sandiwara, maka ia akan menciptakan tempo yang tepat.

Seandainya pada dialog yang kita ucapkan tidak menggunakan intonasi, akan terasa monoton, datar, dan membosankan. Intonasi adalah tekanan-tekanan yang diberikan pada kata, bagian kata atau dialog. Intonasi dibagi menjadi tiga yaitu: (1) tekanan dinamik. Ucapkanlah dialog pada naskah dengan melakukan penekanan-penekanan pada setiap kata yang memerlukan penekanan, (2) tekanan nada adalah tekanan tentang tinggi rendahnya suatu kata, (3) tekanan tempo adalah memperlambat atau mempercepat pengucapan.

Intonasi dalam bahasa Indonesia sangat berperan dalam pembedaan maksud kalimat bahkan dengan dasar kajian pola-pola intonasi ini, kalimat

bahasa Indonesia dibedakan menjadi kalimat berita (deklaratif), kalimat tanya (interogatif), dan kalimat perintah (imperatif). Kalimat berita (deklaratif) ditandai dengan pola intonasi *datar-turun* kalimat tanya (interogatif) ditandai dengan pola intonasi *datar-naik*. Kalimat perintah (imperatif) ditandai dengan pola *datar-tinggi*.

Berdasarkan pemaparan intonasi dari para ahli diatas, maka dapat di simpulkan bahwa intonasi adalah tekanan-tekanan yang diberikan pada kata, bagian kata atau dialog. Penekanan-penekanan pada beberapa kata dalam dialog dapat memberikan dinamika dan informasi kepada penonton terkait bagian-bagian dialog yang penting. Apabila seorang pemain benar-benar menghayati peran dan jalan cerita sandiwara, maka ia akan menciptakan tempo yang tepat.

### **2.2.2 Metode Sugestopedia**

Menurut Sudjana (2005:76), metode pembelajaran memiliki pengertian sebagai cara yang digunakan seorang pendidik dalam menjalankan fungsinya berinteraksi dengan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan menurut M. Sobri Sutikno (dalam sudjana 2009:88) metode pembelajaran merupakan cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri peserta didik dalam upaya mencapai tujuan. Dalam dunia pengajaran, metode adalah rencana penyajian bahan yang menyeluruh dengan urutan yang sistematis berdasarkan pendekatan tertentu. Jadi, metode pembelajaran adalah sebuah cara untuk perencanaan secara utuh dalam menyajikan materi pelajaran secara teratur

dengan cara yang berbeda-beda untuk mencapai hasil pembelajaran yang berbeda di bawah kondisi yang berbeda.

Lezanov (dalam Merrit 2003:50) menunjukkan semakin meningkatnya kasus-kasus kejiwaan, kelelahan, dan penyakit lain di sekolah-sekolah. Beliau merumuskan istilah *didactogeny*, yakni penyakit atau tertekannya perkembangan anak-anak akibat pendekatan guru yang kurang bijaksana.

Lezanov menciptakan metode pengajaran dan pembelajaran yang baru, yang diberi nama *Sugestopedia* karena metode ini didasarkan pada ilmu pemberian saran (*science of suggestion*). Beliau menunjukkan bahwa menyetuk kapasitas cadangan otak, yaitu kira-kira 96 persen kapasitas otak yang tidak kita gunakan. Selain itu, tidak hanya terkait dengan beragamnya materi yang diajarkan, tetapi juga terkait dengan berkembangnya kepribadian yang sehat, kesehatan, dan kebahagiaan fisik anak. Dampak terapi musik apabila dipadukan dengan seni, drama, dan konsentrasi dalam suasana santai, mampu mengaktifkan kapasitas *paraconscious*, yaitu semua tingkat kejiwaan yang tidak sadar dan tidak terbatas. Metode ini, yang biasa disebut metode *Accelerated Learning* terkait dengan terciptanya lingkungan yang sarat dengan pemahaman psikologis, yang bertujuan membebaskan dan merangsang kepribadian yang dimulai secara dini pada masa kanak-kanak.

Ketika melaporkan hasil penelitiannya tentang dampak menyetuk sistem pendidikannya., Lezanov mengutip hasil penerapan metode tersebut di enam belas sekolah di Bulgaria:

*Dalam kurun waktu dua tahun (1975-1976 dan 1977-1978), sebuah komisi yang terdiri dari 12 psikoterapis dan empat profesor bidang pendidikan meneliti 2.300*

*peserta didik kelas satu dan kelas dua sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa di sekolah-sekolah yang menerapkan metode "sugestopedia", anak-anak yang menderita gangguan saraf jumlahnya menurun sampai 50 persen dibandingkan anak-anak di sekolah-sekolah lain yang tidak menerapkan metode yang sama. selain itu, kemampuan peserta didik untuk menyerap materi pelajaran di sekolah "sugestopedia" dua kali lebih besar dibandingkan peserta didik di sekolah-sekolah lain, meskipun peserta didik di sekolah suggestopedia tidak mendapat pekerjaan rumah dan waktu belajar mingguan mereka lebih pendek.*

Lezanov sangat percaya bahwa paradigma reduksionis sudah tidak berlaku lagi. Dia percaya bahwa pendidikan yang menekankan pada menghafalkan fakta yang tidak terkait dengan kehidupan sehari-hari cenderung akan gagal karena sistem ini mengabaikan kenyataan bahwa *kita diajar dan dididik oleh dan untuk lingkungan tempat kita hidup.*

Banyak anak-anak membutuhkan lingkungan yang bersifat terapi. Apabila situasi rumah dan keluarga tidak mampu memberikan lingkungan tersebut, bahkan memperkeruh permasalahan mereka, seharusnya para guru belajar untuk mengelola dan menciptakan lingkungan belajar yang secara fisik dan mental bisa menjadi tempat penyembuhan. Guru bisa belajar untuk merangsang dan mengaktifkan mekanisme emosional dan intuitif di dalam otak anak-anak. Hal itu akan memicu tumbuhnya keterkaitan yang dibutuhkan untuk menjadikan pembelajaran sebagai sebuah proses yang menyenangkan dan berdampak panjang. Mereka bisa belajar menjadikan ruang kelas sebuah tempat yang aman dan menyembuhkan, tempat yang di dalamnya anak-anak merasa cukup nyaman untuk belajar mengenali diri sendiri dan cukup terbuka untuk belajar mengenal orang lain. Ruang kelas yang menyembuhkan tidak mendorong peserta didik untuk menelan perasaan mereka, tetapi mengajar mereka untuk

mengenali dan mengungkapkan perasaan tersebut. Agresi dan kemarahan, jika dibiarkan muncul untuk dikenali dan diolah dalam imajinasi, tidak akan menjadi perilaku yang mengganggu. Selain itu, sebuah proses batin akan terjadi, yang akan memperkuat ego anak-anak sehingga mereka bisa belajar lebih efektif dan bisa berinteraksi dengan keahlian sosial yang lebih besar. Musik, dengan kapasitasnya yang besar untuk menjangkau tempat-tempat nonverbal di dalam diri kita, bisa mengajarkan semua pelajaran tersebut.

Ketika anak-anak mendengar musik dalam suasana santai, dengan pikiran terbuka, emosi-emosi negatif yang mungkin menghambat mereka akan mengemuka, begitu pula emosi positif yang menunggu untuk dilepaskan. Kemudian, ketika anak-anak menggambarkan perasaan dan gambaran mental yang muncul dari alam bawah sadar tersebut ke atas kertas, mereka menjadikan dunia batin tersebut menjadi nyata. Saling berbagi gambar-gambar tersebut dengan anak-anak lain, mengesahkan semua perasaan tersebut., dan mendorong mereka agar mau membuka diri serta membebaskan perasaan batin mereka.

Metode ini memiliki nama lain, yakni *Sugestopedy* dan *Sugestopedagogy*. *Sugestopedia* mulai dirintis pada tahun 1975 di Bulgaria ketika tim di Institut Penelitian Pedagogi dibawah Georgi Lozanov melakukan penelitian mengenai bahasa asing (Dardjowidjojo 2008:30). Lozanov merupakan spesialis di bidang ilmu hipnosis dan *hypermnesia*, serta gangguan-gangguan memori lain sebelum menemukan metode ini. Menurut Lozanov (dalam Schiffler 2004:5), dengan *treatment* hipnosis maka seseorang akan berada pada kondisi tidur (tidak sepenuhnya tertidur) tapi masih bisa menerima pengaruh dari luar

(*influenced*) atau sugesti, tetapi untuk tingkatan suggesti yang lebih sederhana tidak perlu hingga seseorang tidur namun cukup dengan kondisi yang rileks (*awake*) maka seseorang pun dapat menerima sugesti. Sugesti sebagai landasan yang paling dasar metode *Sugestopedia*, yakni suatu konsep yang menyuguhkan suatu pandangan bahwa manusia bisa diarahkan untuk melakukan sesuatu dengan memberikannya sugesti. Pikiran harus dibuat setenang mungkin, santai, dan terbuka sehingga bahan-bahan yang merangsang saraf penerimaan bisa dengan mudah diterima dan dipertahankan untuk jangka waktu yang lama dalam pemrosesan pemahaman bahasa (Dardjowidjojo, 2008:63). Hal inilah yang Lozanov terapkan bagi pendidikan khususnya pembelajaran bahasa asing di instansi-instansi sekolah.

Menurut Lozanov (dalam Schiffler 2004:5) ada beberapa karakteristik suggesti yang dia terapkan pada metode ini, yaitu:

1) *Directness*

Yaitu suggesti sebagai penetrasi untuk membuka fungsi mental peserta didik agar mampu terbuka dan menerima.

2) *Automation*

Melalui suggesti, informasi yang akan diberikan dengan sendirinya akan diterima lebih maksimal dan terkontrol

3) *Speed*

Dengan sugesti akan meningkatkan kemampuan belajar dan kecepatan belajar yang efektif dan efisien.

4) *Exacteness*

Sugesti dapat meningkatkan presisi proses mental peserta didik sehingga memudahkan ketepatan dalam pemberian materi

5) *Economy*

Metode yang diterapkan untuk pengembangan kemampuan bahasa melalui sugesti ini memerlukan biaya yang lebih sedikit daripada metode-metode lain yang serupa guna peningkatan belajar bahasa.

Sedangkan Saferis & Lerede (dalam Schiffler, 2004: 17) mengacu pada definisi *Sugestopedia* menurut Lozanov tentang prinsip-prinsip *Sugestopedia*, mereka menyimpulkan sebagai berikut:

1) *Joy*

Yaitu melalui pendekatan relaksasi psikologi yang lebih hangat dan dihindarinya praktik-praktik yang memunculkan ketakutan, stres, kelelahan, bosan atau gangguan lain.

2) *Unity of the conscious and unconscious*

Mengkoordinasikan kesadaran dan ketidaksadaran dalam penerapan komunikasi secara verbal atau nonverbal dalam metode penelitiannya. Pemaksimalan fungsi kognisi serta menggabungkan antara berpikir rasional dan emosi.

3) *Suggestive interaction*

Antara peserta didik dan guru sebagai instruktur secara bersama-sama melewati fase belajar secara umum dan menggunakan langkah pembelajaran *Sugestopedia*. Lozanov percaya bahwa teknik-teknik relaksasi dan

konsentrasi akan membantu para pembelajar membuka sumber-sumber bawah sadar mereka dan memperoleh serta menguasai jumlah kosa kata yang lebih banyak dan juga struktur-struktur yang lebih mantap daripada yang mungkin pernah mereka pikirkan (Richards dan Rodgers, 1999:142-143).

Metode ini mencakup suasana sugestif di tempat penerapannya, dengan cahaya yang lemah lembut, musik yang sayup-sayup, dekorasi ruangan yang ceria, tempat duduk yang menyenangkan, dan teknik-teknik dramatik yang dipergunakan oleh guru dalam penyajian bahan pembelajaran. Semua itu secara total bertujuan membuat para pembelajar santai, yang memungkinkan peserta didik membuka hati untuk belajar bahasa dalam suatu model yang tidak menekan atau membebani peserta didik. Dalam pengajaran bahasa, suasana tenang yang dibutuhkan dicapai dengan berbagai cara, salah satu di antaranya adalah yoga serta alunan musik klasik. Pada saat sebelum peserta didik mulai pelajaran, peserta didik diminta untuk melakukan yoga yang tujuan utamanya adalah untuk menghimpun kemampuan yang *hypermnestict*, yaitu suatu kemampuan *supermemory* yang luar biasa. Di samping perlunya menggali *hypermnesia* ini, diperlukan pula atmosfer fisik yang mendukung proses belajar mengajar. Atmosfer ini diciptakan dengan pemilihan ruangan yang kondusif untuk proses pembelajaran bahasa asing dan bahasa Inggris. Ruang kelas yang dilengkapi dengan kursi yang enak diduduki dan diatur agar bisa santai dan diterangi dengan lampu-lampu yang redup serta diiringi dengan latar belakang musik klasik yang sesuai dengan jiwa bahan pembelajaran yang diberikan (Richards dan Rodgers, 1999:142).

Pada umumnya bahan *Sugetopedia* yang diberikan dalam bentuk dialog yang sangat panjang. Dialog dalam *Sugestopedia* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: (1) penekanan pada kosa kata dan isi, (2) dasar pembuatan dialog adalah keadaan atau peristiwa hidup yang riil, (3) harus secara emosional relevan, (4) memiliki kegunaan praktis, dan (5) kata-kata yang baru diberi garis bawah dan disertai transkripsi fonetis untuk lafalnya (Dardjowidjojo, 2008:64). Metode belajar yang berbeda dalam proses pendidikan ini diharapkan mampu menarik minat peserta didik untuk belajar wacana sastra dalam bentuk pementasan drama dapat terasa mudah dan menyenangkan serta bertolak belakang dengan persepsi mereka selama ini.

#### **2.2.2.1 Faktor-faktor penting dalam penerapan sugestopedia**

Lozanov (Schiffler, 2004:6) menjelaskan tentang faktor-faktor penting yang melandasi keberlangsungan metode *Sugestopedia*, dan penerapan metode tersebut secara efektif adalah sebagai berikut:

##### 1) *Authority*

Yang ditekankan disini bukanlah perlakuan yang otoriter dari guru, melainkan suasana atau iklim mengajar yang secara tidak langsung dibawa oleh guru dalam membawa suasana kelas sehingga timbul kepercayaan dan keinginan peserta didik untuk mengikuti apa yang diinstruksikan oleh guru. Ini dimaksudkan agar mendapat penghormatan positif yang melekat pada peserta didik layaknya penghormatan yang diberikan peserta didik kepada psikolog, artis ,dan pengajar. Terbukti dari penelitian Lozanov, bahwa murid-murid dari kelompok eksperimen ketika akan diputar kaset mengenai

materi, diberitahu bahwa bahan materi berasal dari seniman puisi Bulgaria Yavorov, maka hasil penguasaan kata dari kelompok eksperimen lebih tinggi 26,5 persen dari kelompok kontrol.

2) *Infantilization*

Merupakan suatu kondisi yang mampu memunculkan karakter individu yang baru yang diakui oleh individu yang bersangkutan sebagai karakter yang mapan, terlepas dari masalah yang terbebani, dan menjadi manusia baru (sementara) sehingga diharapkan mampu menerima informasi secara optimal dan tidak terbebani. Hal ini didasarkan pada pendapat Lozanov yang mengemukakan bahwa kemampuan memori yang tinggi terjadi pada umur anak-anak, dan mulai berkurang ketika kemampuan logis mulai tumbuh pada awal remaja. Melalui proses ini diharapkan dapat mengurangi hambatan tersebut dan kemampuan memori dapat ditingkatkan. Pemberian identitas baru seperti nama dan karakter baru, kemudian bermain peran, permainan dan mendengarkan musik mampu membuat peserta didik terlepas dari masalahnya sehari-hari, yang kemudian situasi yang rileks dan santai dapat terbentuk bagi proses pendidikan.

3) *Double plane*

Fase ini mengacu pada kesadaran dan ketidaksadaran yang ditimbulkan individu terhadap lainnya. Menekankan seluruh pengaruh ketidaksadaran kedalam bentuk-bentuk komunikasi terutama non verbal seperti ekspresi wajah, *gestur*, sikap, cara berbicara, pakaian dan seluruh perilaku.

#### 4) *Intonation*

Faktor ini merupakan elemen penting dalam pentransferan pengaruh dari kedua faktor diatas (*Double plane* dan *Infantilization* ). Faktor ini penting karena sangat berhubungan dengan peningkatan memori. Secara khusus, intonasi ini berfungsi memperkuat otoritas sumber informasi pengajaran peserta didik dari pengajar atau sumber lain serta meningkatkan harapan-harapan yang menjadi esensi *Suggestopedia*.

#### 5) *Rhythm*

Merupakan irama dalam metode ini adalah untuk mengarahkan materi-materi secara sistematis dan berkesinambungan yang ditujukan pada peserta didik yang berasal dari tujuan metode agar berjalan efektif. Bagian-bagian materi dari ritme ini (interval) sangatlah penting bagi keteraturan metode. Irama yang baik dalam ini bertanggung jawab atas hasil memori jangka panjang yang dihasilkan metode ini.

#### 6) *Pseudopassivity*

Faktor ini mengacu pada pengaruh eksternal dan pasif yang diberikan kepada peserta didik selama sesi *concert* menggunakan musik klasik sebagai media rileksasi. Dengan musik klasik yang dikombinasikan dengan *authority*, *infantilization*, *intonasi*, dan *rhythm* dapat membuat kognisi siswa memasuki area *creative psuedopassive*. Secara fisik mungkin siswa terlihat pasif dan rileks, namun didalam proses mental terjadi peningkatan yang signifikan.

### 2.2.2.2 Langkah Pembelajaran Sugestopedia

Metode Sugestopedia memiliki langkah dalam proses pembelajarannya sebagai berikut.

#### a) Perkenalan

Ini adalah fase pertama dalam sugestopedia. Pengajar mengorganisir kelas yang tidak seperti biasa. Peserta didik diinstruksikan untuk duduk membentuk setengah lingkaran. Musik atau instrumen klasik diputar. Guru meminta peserta didik untuk mendengarkan komposisi musik klasik. Sambil mendengarkan musik klasik tersebut, peserta didik diminta untuk memejamkan mata dan mengatur hembusan mereka agar sesuai dengan ketukan musik klasiknya. Setelah musik selesai, peserta diminta untuk meninggalkan hal-hal yang membuat beban, stres, membosankan, dan melelahkan.

#### b) Sesi konser

Dalam sesi ini guru memberikan lembar pengamatan sesuai dengan teks drama *Jangan Menangis Indonesia*. sesi konser adalah keadaan pasif yang terjadi pada peserta didik atau dalam keadaan relaksasi.

#### c) Sesi elaboratif

Guru meminta peserta didik untuk berlatih menghafalkan peran masing-masing sesuai dengan teks drama. Langkah ini akan mengingatkan peserta didik pada hal-hal penting yang telah dipelajari.

d) Sesi akhir

Peserta didik diminta untuk belajar mengucapkan dengan cara improvisasi. Namun, makna yang dimaksudkan sama dengan teks drama yang sudah ditentukan.

### 2.2.2.3 Manfaat Metode Sugestopedia

Manfaat dari metode sugestopedia menurut Lozanov dalam Iskandarwassid dan Sunendar (2008:66) adalah untuk membebaskan pikiran peserta didik dari asumsi negatif yang sudah mapan. Banyak peserta didik yang terpengaruh asumsi negatif itu. Asumsi negatif yang dimaksud adalah perkataan-perkataan seperti *belajar itu membosankan, tata Bahasa Indonesia itu sulit* dan lain-lain. Asumsi seperti ini akan membatasi potensi peserta didik. Dengan mengganti asumsi negatif tersebut dengan asumsi yang positif, akan mampu mengeksplorasi potensi peserta didik yang luar biasa untuk belajar. Ketika menerapkan sugestopedia, anak akan merasa nyaman dan masuk kedalam zona nyaman tetapi masih dalam keadaan sadar. Menurut Freud (dalam Minderop 2011:13) pikiran manusia lebih dipengaruhi oleh alam bawah sadar (*unconscious mind*) ketimbang alam sadar (*conscious mind*). Ia melukiskan bahwa pikiran manusia seperti gunung es yang sebagian besar di dalam, maksudnya di alam bawah sadar. Ia mengatakan kehidupan seseorang dipenuhi oleh berbagai tekanan dan konflik, untuk meredakan tekanan dan konflik tersebut manusia dengan rapat menyimpannya di alam bawah sadar. Oleh karena itu, menurut Freud alam bawah sadar merupakan kunci memahami perilaku seseorang. Pada metode ini peserta didik tidak sampai ke alam bawah sadar, tetapi hanya pada

zona nyaman. Hal ini akan membantu peserta didik untuk berpikir lebih matang dan berani mengemukakan pendapat.

Pada metode sugestopedia menggunakan musik atau instrumen klasik dalam proses pembelajaran. Penggunaan musik atau instrumen klasik didasarkan atas hasil penelitian yang menyebutkan bahwa otak akan berada dalam kondisi terbaik untuk belajar ketika dia dalam kondisi alfa. Musik atau instrumen klasik disebut sebagai musik yang dapat mengkondisikan otak ke kondisi alfa.

Kondisi alfa adalah tahap paling cemerlang proses kreatif seseorang. Kondisi ini dikatakan sebagai kondisi paling baik untuk belajar sebab neuron (sel saraf) sedang dalam kondisi seimbang yang mengakibatkan kondisi relaksasi seseorang. Ketika dalam kondisi relaks sangat tepat untuk melakukan sugesti pada proses pembelajaran. Peserta didik akan mengalami kondisi yang relaks tetapi waspada. Contohnya, ketika peserta didik mendengarkan pembelajaran dari guru, membaca, menulis, melihat, atau memikirkan jalan keluar dari suatu masalah, peserta didik akan cepat untuk berfikir.

Dari pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa manfaat metode sugestopedia dalam pembelajaran adalah membebaskan pikiran negatif peserta didik mengenai suatu materi pembelajaran. Membebaskan pikiran negatif dengan cara membuat peserta didik pada kondisi alfa. Kondisi alfa merupakan kondisi yang paling tepat untuk proses pembelajaran karena peserta didik dalam kondisi relaks tetapi tetap fokus pada pembelajaran.

### 2.2.3 Teknik Bermain Peran

Teknik adalah aktivitas tertentu yang diterapkan di dalam kelas yang sesuai dengan metode dan sesuai pula dengan pendekatan. Teknik bersifat implementasional sebab teknik merupakan implementasi perencanaan pengajaran di depan kelas atau aplikasi dari metode di dalam pembelajaran.

Teknik pembelajaran merupakan cara guru menyampaikan bahan ajar yang telah disusun dalam metode. Teknik yang digunakan oleh guru bergantung pada kemampuan guru untuk menginovasi agar proses belajar mengajar dapat berjalan lancar dan berhasil dengan baik. Dalam menentukan teknik pembelajaran ini, guru perlu mempertimbangkan situasi kelas, lingkungan, kondisi peserta didik, sifat-sifat peserta didik, dan kondisi-kondisi yang lain. Jadi, teknik pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat bervariasi, dimana untuk metode yang sama dapat digunakan teknik pembelajaran yang berbeda-beda, bergantung pada berbagai faktor tersebut.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa teknik pembelajaran adalah cara yang dilakukan oleh guru dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk memperoleh hasil yang optimal. Teknik pembelajaran ditentukan berdasarkan metode yang digunakan.

Peran bisa diartikan sebagai cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu. Teknik bermain peran adalah suatu cara yang dilakukan oleh guru dalam pelaksanaan kegiatan belajar melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh. Teknik ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam

*pertunjukan* dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

Teknik bermain peran merupakan salah satu teknik pengajaran kreatif. Proses belajar mengajar dengan teknik ini dapat diawali dengan kegiatan yang sederhana misalnya merubah posisi tempat duduk, bernyanyi bersama, menebak gambar atau pun kegiatan lainnya yang sederhana, namun secara psikologis sangat bermanfaat untuk mengendorkan kekakuan atau kecemasan dalam menghadapi pelajaran. Melalui cara ini pola-pola percakapan yang awalnya sukar dikembangkan pada akhirnya dapat diperankan dengan baik.

Menurut Roestiyah (2001:90) teknik bermain peran adalah

Suatu jenis teknis simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar insan. Teknik ini mengajak peserta didik dapat mendramatisasikan tingkah laku atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia atau peserta didik bisa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis.

Dengan prosedur ini pengajar dapat membentuk kelompok bermain peran yang terdiri dari pembelajar yang aktif maupun yang pasif untuk berlatih bekerja sama, saling menghargai, membangkitkan rasa percaya diri, sehingga setiap orang memiliki keberanian untuk mengungkapkan diri dan berkomunikasi dalam bahasa target tanpa rasa kuatir. Melalui teknik bermain peran, pembelajar diberi kesempatan untuk berlatih berinteraksi dengan sesama teman berdasarkan tema yang mereka perankan. Inti dari teknik ini bahwa pusat pembelajaran sepenuhnya diperankan oleh peserta didik. Dengan adanya unsur bermain peran dalam proses belajar mengajar keterampilan mengungkapkan wacana sastra dalam bentuk pementasan drama maka pembelajar tidak memandang latihan yang

dijalaninya itu sebagai melainkan sebagai langkah bantuan yang terprogram bagi mereka. Hal ini membuat mereka leluasa berkomunikasi tanpa terbebani oleh sejumlah aturan kebahasaan yang mereka ketahui.

Teknik bermain peran para pembelajar diharapkan dapat membayangkan diri mereka berada dalam situasi yang dapat terjadi di luar kelas. Selain itu, dikatakan pula para pembelajar dapat menyesuaikan diri dengan peran yang khusus dalam situasi tersebut. Vasilieou dan Paraskeva (2010: 29) yang menjelaskan bahwa:

*Using role-playing techniques students participate actively in learning activities, as they express their feelings, ideas, and arguments, trying to convince others of their viewpoint, and, thus, they, create and develop self-efficacy beliefs. Also through the negotiation and interaction with their peers, they learn to compromise. Accept different perspectives, and gain tolerance to cultural diversity. Furthermore, role playing can be used as a method for teaching insight and empathy competence.*

Dari uraian yang dikemukakan oleh Vasilieou dan Paraskeva di atas dapat dijelaskan bahwa menggunakan teknik bermain peran peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar, karena mereka mengungkapkan perasaan, ide, dan argumen mereka, mencoba meyakinkan orang lain dari sudut pandang mereka, dan dengan demikian mereka menciptakan dan mengembangkan kepercayaan diri. Selain itu, melalui negosiasi dan interaksi dengan teman sebaya, mereka belajar untuk berkompromi, menerima perspektif yang berbeda, dan mendapatkan toleransi terhadap keanekaragaman budaya. Selanjutnya, bermain peran dapat digunakan sebagai metode untuk mengajar dan empati kompetensi

Dalam penerapan teknik bermain peran, dialog merupakan bentuk materi pengajaran yang menunjang pencapaian kemampuan berkomunikasi dalam

bahasa yang dipelajari, karena pembicara dalam dialog tersebut dapat dipeankan oleh mereka yang sedang belajar bahasa, yaitu peran sebagai pemberi atau penerima informasi.

Menurut Sudjana (2009:84-85), cara belajar menggunakan teknik bermain peran peserta didik diberi kesempatan dalam menggambarkan, mengungkapkan atau mengekspresikan suatu sikap, tingkah laku atau penghayatan sesuatu yang dipikirkan, dirasakan atau diinginkan. Semua sikap dan tingkah laku hendaknya diungkapkan secara spontan itulah sebabnya para pelaku suatu peranan tidak memerlukan teks yang sudah diperlukan terlebih dahulu. Pemain cukup memahami garis besar yang akan didramatisasikan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa teknik bermain peran merupakan jembatan menuju praktek berbahasa yang nyata. Peserta didik dilatih untuk berani mengungkapkan diri, berani berargumentasi, mengerti perasaan orang lain dan sebagainya.

Secara rinci tentang teknik bermain peran dalam proses pembelajaran di kelas bagi guru dan peserta didik, yaitu (1) bila bermain peran baru ditetapkan dalam pengajaran, maka hendaknya guru menerangkannya terlebih dahulu teknik pelaksanaannya, dan menentukan diantara siswa yang tepat untuk memerankan lakon tertentu, secara sederhana dimainkan di depan kelas, (2) menerapkan situasi dan masalah yang akan dimainkan dan perlu juga diceritakan jalannya peristiwa dan latar belakang cerita yang akan dipentaskan tersebut, (3) pengaturan adegan dan kesiapan mental dapat dilakukan sedemikian rupa, (4) setelah bermain peran itu dalam puncak klimaks, maka guru dapat menghentikan jalannya drama. Hal

ini dimaksudkan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat diselesaikan secara umum, sehingga penonton ada kesempatan untuk berpendapat dan menilai bermain peran yang dimainkan. Bermain peran dapat pula dihentikan bila menemui jalan buntu, (5) guru dan peserta didik dapat memberikan komentar, kesimpulan atau berupa catatan jalannya bermain peran untuk perbaikan-perbaikan selanjutnya.

### **2.2.3.1 Prinsip Dasar Teknik Bermain Peran**

Menurut Roestiyah (2001:93) prinsip dasar dalam teknik bermain peran, yaitu (1) setiap anggota kelompok peserta didik bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya, (2) setiap anggota kelompok peserta didik harus mengetahui bahwa semua anggota adalah tim, (3) kelompok mempunyai tujuan yang sama, (4) setiap anggota kelompok peserta didik harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya, (5) setiap anggota kelompok peserta didik akan dikenai evaluasi, (6) setiap anggota kelompok peserta didik berbagi kepemimpinan dan membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya, dan (7) setiap anggota kelompok peserta didik akan diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok bermain

### **2.2.3.2 Kelebihan dan kekurangan Teknik Bermain Peran**

Menurut Djamarah (2007: 88-89) kelebihan dan kekurangan dari teknik bermain peran adalah sebagai berikut.

### 2.2.3.2.1 Kelebihan Teknik Bermain Peran

- 1) Peserta didik melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperan kannya. Dengan demikian, daya ingatan peserta didik harus tajam dan tahan lama.
- 2) Peserta didik akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain peran para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
- 3) Bakat yang terdapat pada peserta didik dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
- 4) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
- 5) Peserta didik memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- 6) Bahasa lisan peserta didik dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain.

### 2.2.3.2.2 Kekurangan Teknik Bermain Peran

Kekurangan teknik bermain peran, yaitu (1) sebagian anak yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif, (2) memerlukan banyak waktu, (3) memerlukan tempat yang cukup luas, (4) sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton/pengamat.

Sedangkan menurut Hamdani (2011:87) kelebihan teknik bermain peran antara lain: (1) melibatkan seluruh peserta didik, dapat berpartisipasi dan

mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama; (2) peserta didik bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh; (3) permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda; (4) guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap peserta didik melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan; (5) permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa setiap teknik pembelajaran yang digunakan guru tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Guru sebaiknya mampu meminimalisasi dampak negatif dan kekurangan media tersebut dengan cara menyesuaikan dengan kondisi peserta didik, lingkungan belajar, serta sarana yang tersedia di sekolah. Guru juga dapat mengkombinasikan metode pembelajaran dan teknik pembelajaran dengan media pembelajaran yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

#### **2.2.4 Media Film Loop**

Media berasal dari bahasa Latin merupakan bentuk jamak dari “*medium*” yang berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Menurut Gagne (dalam Arief & Yamin, 2009:5) mengatakan media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Briggs (dalam Arief & Yamin 2009:5) mengartikan media sebagai alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar mengajar.

Menurut Luhan (dalam Arief & Yamin, 2009:5) Media dalam arti umum diartikan juga sebagai sarana disebut channel, karena pada hakikatnya media telah memperluas atau memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar, dan melihat dalam batas-batas jarak, ruang, dan waktu tertentu, dan dengan bantuan media batas-batas itu hampir menjadi tidak ada. Black & Horalsen (dalam Arief & Yamin, 2009:5), menyebutkan media sebagai saluran komunikasi atau medium yang digunakan untuk membawa atau menyampaikan suatu pesan, dimana medium ini merupakan jalan atau alat dengan mana suatu pesan berlangsung antara komunikator dengan komunikasi.

Istilah media sangat populer dalam bidang komunikasi, proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Rumompok (dalam Arief & Yamin, 2009:5) mendefinisikan media pembelajaran sebagai setiap alat, baik hardware maupun software yang dipergunakan sebagai media komunikasi dan yang tujuannya untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Santoso S. Hamidjojo (dalam Arief & Yamin, 2009:5) mendefinisikan media pembelajaran: “Media yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pembelajaran, yang biasanya sudah dituangkan dalam kurikulum dan dimaksudkan untuk mempertinggi mutu kegiatan belajar mengajar”. Demikian pula Briggs (dalam Arief & Yamin 2009:5) mengemukakan pengertian media pembelajaran sebagai peralatan fisik untuk membawakan atau menyampaikan isi pembelajaran, didalamnya termasuk buku, film , kaset, video, sajian slade, radio,

OHP, episkop, LCD, CD, VCD, DVD, dan sebagainya, termasuk suara guru dan perilaku.

Dari batasan diatas, maka ada dua unsur yang terkandung dalam media pembelajaran, yaitu (1) pesan atau bahan pembelajaran yang akan disampaikan, dengan istilah lain disebut perangkat lunak (*software*), dan (2) perangkat keras (*hardware*) yang berfungsi sebagai alat belajar dan alat bantu belajar. Penggunaan media secara kreatif dapat memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih banyak, meningkatkan pemahaman apa yang dipelajarinya, dan meningkatkan performance peserta didik sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi yang direkam melalui pita seluloid, pita video, piringan video. Bahan hasil penemuan teknologi tersebut dalam bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi dan proses elektronik tanpa suara yang dapat ditayangkan melalui Proyeksi mekanik, eletronik, dan lainnya.

Film *loop* tergolong ke dalam media visual. Film *loop* adalah sepotong film atau adegan dalam catridge yang dapat berputar terus menerus, karena bagian akhir dari film tersebut disambungkan dengan bagian permulaannya.

*Loop* film atau film *loop* adalah jenis film (motion picture film) dari ukuran 8 mm atau 16 mm yang ujung-ujungnya saling bersambung, sehingga film ini akan berputar terus berulang-ulang bila tidak dimatikan. Yang berukuran 8 mm lebih praktis karena dirancang dalam bentuk kaset, lama putarnya berkisarnya

antara 3–4 menit. Karena dapat disajikan secara bersuara atau tidak bersuara, maka guru dapat memberi narasi/komentar sendiri sementara film berputar.

Menurut Supriatna (2009), Film gelang atau film *loop* adalah jenis media yang terdiri atas film berukuran 8 mm dan 16 mm yang ujung-ujungnya saling bersambungan sehingga film ini akan berulang terus menerus jika tidak dimatikan. Kelebihan penggunaan media ini sebagai media pembelajaran adalah:

- 1) Ruangannya tidak perlu digelapkan
- 2) Berputar terus berulang-ulang sehingga pengertian yang kabur menjadi jelas
- 3) Mudah diintegrasikan ke dalam pelajaran dan dipakai bersama dengan media lain peserta didik juga dapat menggunakannya sendiri karena sederhana
- 4) Film dapat dihentikan kapan saja untuk diselingi oleh penjelasan atau diskusi

#### **2.2.5 Penerapan metode sugestopedia dan teknik bermain peran (*role playing*) dengan media film loop pada pembelajaran keterampilan mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama**

Dalam pembelajaran pada kompetensi dasar mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama menerapkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Depdiknas (dalam Sufanti 2010:34), menyatakan bahwa proses pembelajaran yang dirancang agar mengaktifkan anak, mengembangkan kreativitas sehingga efektif namun tetap menyenangkan. Pembelajaran yang aktif menghendaki keaktifan peserta didik, baik berupa keaktifan fisik maupun keaktifan psikis dalam memperoleh pemahaman. Pembelajaran dilakukan dengan mengembangkan kreativitas secara optimal potensi-potensi yang dimiliki peserta didik. Keaktifan dan kreativitas ini semua diarahkan dalam pencapaian tujuan dan

kompetensi. Semua aktivitas dalam meraih tujuan tersebut diselenggarakan dalam suasana yang menyenangkan. Dalam pembelajaran pada kompetensi dasar mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama, peserta didik diberi kebebasan untuk mengekspresikan dirinya ketika mempresentasikan hasil belajar dengan cara melakukan kegiatan interpretasi atau imajinasi di depan kelas. Langkah pembelajaran pada kegiatan pendahuluan, guru mengondisikan peserta didik agar siap mengikuti pembelajaran, guru memberikan apersepsi kepada peserta didik, guru merelaksasi peserta didik dengan musik klasik. Alunan musik klasik dan penataan ruang kelas juga akan menjadikan peserta didik nyaman. Ketika relaksasi anak diberi sugesti positif tentang pembelajaran sastra yang menyenangkan. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan manfaat menguasai materi pembelajaran

Setelah kegiatan pendahuluan, langkah selanjutnya adalah kegiatan inti. Pada langkah ini diterapkan teknik bermain peran. Teknik pembelajaran bermain peran diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antarmanusia (*interpersonal relationship*), terutama yang menyangkut dalam kehidupan peserta didik. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan kerjasama, komunikatif dan menginterpretasi suatu kejadian. Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antarmanusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. bermain pura-pura, simbolik, fantasi, imajinasi, atau

bermain drama. Meski disebut bermain peran, bukan berarti anak hanya bermain tanpa tujuan. Sebaliknya, ada banyak aspek yang dapat menunjang proses perkembangan peserta didik saat kegiatan berlangsung.

Guru memberikan media pembelajaran yang berfungsi untuk mendukung, penyalur informasi serta mempermudah peserta didik untuk belajar. Pemanfaatan film *loop* sebagai media pembelajaran kompetensi dasar mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama merupakan inovasi media pembelajaran yang digunakan guru pada umumnya. Film *Loop* merupakan sepotong film atau adegan dalam cartridge yang dapat berputar terus menerus, karena bagian akhir dari film tersebut disambungkan dengan bagian permulaannya. Media Film *Loop* ini adalah perantara untuk memberikan contoh bagaimana keterampilan mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama. Media Film *Loop* akan diambil pada adegan tertentu saja. Sehingga dapat menumbuhkan rangsangan peserta didik dalam belajar dan memahami karya sastra khususnya drama. Pembelajaran drama dapat memberikan nilai karakter kepada peserta didik.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada kompetensi dasar keterampilan mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama menggunakan metode sugestopedia dan teknik bermain peran dengan media pembelajaran film *loop* akan memudahkan peserta didik dalam berbicara melalui pembelajaran drama. Peserta didik dapat melakukan pengembangan atau perluasan serta melakukan

karakter yang berbeda pada saat mempresentasikan atau mengutaran hasil kegiatan penafsiran melalui gerak-gerik, mimik, dan intonasi yang baik dan benar sesuai watak tokoh dalam pementasan drama.

### **2.2.6 Indikator keberhasilan terhadap Keterampilan mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama**

#### **2.2.6.1 Indikator keberhasilan Proses**

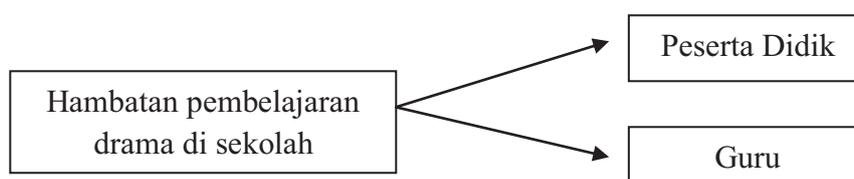
Indikator penilaian proses dapat dilihat dari beberapa hal berikut:

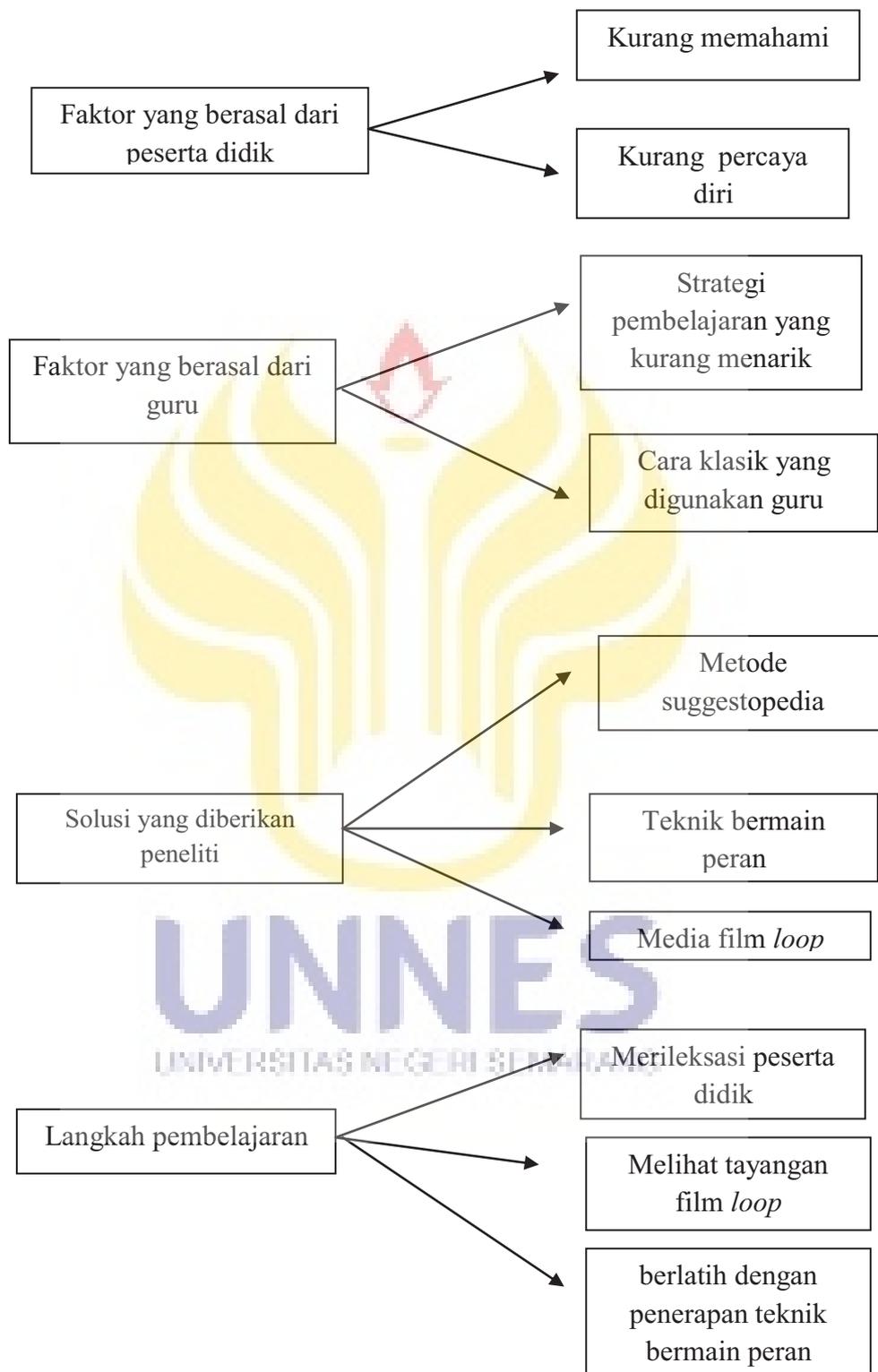
- 1) Proses pembelajaran dilaksanakan dengan menarik dan menyenangkan. Hal itu dapat ditunjukkan dengan adanya keinginan peserta didik untuk selalu menambah porsi pembelajaran,
- 2) Peserta didik aktif berperan serta selama berlangsungnya proses pembelajaran. Hal itu dapat ditunjukkan dengan adanya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran

#### **2.2.6.2 Indikator Keberhasilan Produk**

Indikator keberhasilan produk dideskripsikan dari keberhasilan peserta didik dalam bermain drama melalui metode sugestopedia dan teknik bermain peran dengan media film *loop*. Keberhasilan produk diperoleh jika peserta didik mampu memahami dan mampu bermain drama dengan baik jika skor rata-rata seluruh peserta didik lebih tinggi atau sama dengan 70. Nilai 70 adalah batas KKM yang harus dicapai peserta didik dalam semua pembelajaran.

### **2.3 Kerangka Berpikir**





Keterampilan mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama masih rendah. Dalam kegiatan pembelajaran tidak jarang dijumpai hambatan. Hambatan tersebut berasal dari peserta didik dan guru.

Hambatan yang sering dijumpai mayoritas berasal dari peserta didik. Peserta didik merasa kesulitan dalam hal pembelajaran mengungkapkan wacana lisan dalam bentuk pementasan drama. Peserta didik mengalami kesulitan dalam mengungkapkan wacana lisan dalam pementasan drama dengan teknik yang baik dan benar. Keberanian untuk tampil didepan kelas adalah salah satu faktor utama yang dialami peserta didik.

Hambatan juga dialami oleh guru. Ketika pembelajaran sastra kompetensi mengungkapkan wacana lisan dalam bentuk pementasan drama guru menggunakan metode dan teknik pembelajaran yang kurang merangsang peserta didik untuk belajar. Ceramah dan langsung memberikan tugas menjadi pilihan utama dalam setiap pembelajaran. Hal itu yang menyebabkan rasa bosan bagi peserta didik sehingga kesulitan saat diberikan tugas yang sesuai dengan kompetensi mengungkapkan wacana lisan dalam bentuk pementasan drama.

Salah satu pemecahan masalah untuk meningkatkan keterampilan mengungkapkan wacana lisan dalam bentuk pementasan drama pada kurikulum KTSP adalah dengan menggunakan metode sugestopedia dan teknik bermain peran dengan media pembelajaran film *loop*. Metode sugestopedia dipilih agar memudahkan peserta didik dalam pembelajaran sastra kompetensi mengungkapkan wacana lisan dalam bentuk pementasan drama. Langkah-

langkahnya adalah dengan mengikuti arahan dari pembelajar melalui langkah-langkah merileksasi peserta didik, setelah peserta didik rileks dan siap dalam pembelajaran kemudian dan selanjutnya siswa berlatih melalui langkah-langkah teknik bermain peran.

Penggunaan metode sugestopedia dan teknik bermain peran ini diharapkan dapat mengatasi kesulitan peserta didik dalam pembelajaran sastra khususnya kompetensi keterampilan mengungkapkan wacana lisan dalam bentuk pementasan drama. Dengan metode dan teknik ini peserta didik akan memiliki pemikiran yang positif terhadap pembelajaran sastra yang kemudian peserta didik akan berani menampilkan kemampuannya mengekspresikan wacana lisan dengan baik sesuai dengan aturan pementasan drama. Walaupun teknik yang digunakan sama, namun antara satu peserta didik dengan yang lainnya pasti mempunyai karakter masing-masing, karena guru akan memberikan penambahan media pembelajaran film *loop*, sehingga hal ini akan membuat kegiatan pembelajaran lebih hidup dan bervariasi. Pada akhirnya, peserta didik tidak akan mengalami kesulitan dalam keterampilan kompetensi mengungkapkan wacana lisan dalam bentuk pementasan drama, bahkan pembelajaran sastra akan menjadi suatu kegiatan yang menyenangkan. Dengan demikian, peserta didik akan termotivasi untuk terus mengembangkan imajinasinya dan mempunyai semangat untuk berlatih berekspresi mengungkapkan wacana lisan dalam bentuk pementasan drama sesuai dengan gerak-gerik, mimik, dan intonasi yang sesuai dengan watak tokoh.

## 2.4 Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan penelitian ini adalah jika dalam pembelajaran mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama menggunakan metode sugestopedia dan teknik bermain drama dengan media film *loop*, keterampilan peserta didik kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Sragen dalam pembelajaran sastra untuk mengekspresikan wacana lisan dalam bentuk pementasan drama akan meningkat, serta dapat mengubah perilaku peserta didik ke arah yang positif dalam pembelajaran.



## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Simpulan dari hasil analisis dan pembahasan penelitian peningkatan keterampilan mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama dengan metode sugestopedia dan teknik bermain peran dengan media film *loop* pada peserta didik kelas XI SMA Muhamadiyah 1 Sragen adalah sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama menggunakan metode sugestopedia dan teknik bermain peran dengan media film *loop* pada siklus I dan siklus II berlangsung dalam alur atau tahapan yang sama. Peneliti melakukan perbaikan pada siklus II berdasarkan refleksi siklus I, sehingga peningkatan proses pembelajaran dari siklus I ke siklus II 5,33 atau sebesar 17,76% dari rata-rata skor siklus I sebesar 67,50 dan siklus II sebesar 72,83. Perbaikan yang dilakukan guru selama siklus II adalah merubah posisi tempat duduk ketika penerapan metode sugestopedia dan teknik bermain peran sehingga menjadi fokus, guru memilih teks drama yang berjudul *jangan menangis Indonesia* yang lebih dipahami peserta didik dan tetap mengukur kemampuan peserta didik. Guru memilih tempat penilaian yang lebih kondusif dan merubah pola penilaian, serta guru menayangkan film *loop*

untuk membantu peserta didik dalam mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama.

2. Keterampilan peserta didik kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Sragen dalam mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama mengalami peningkatan setelah menggunakan metode sugestopedia serta teknik bermain peran dengan film *loop*. Peningkatan keterampilan mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama pada hasil tes. Hasil tes keterampilan menunjukkan nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar 67,50 dengan kategori baik. Pada siklus II nilai keterampilan rata-rata peserta didik meningkat menjadi 72,83 dengan kategori baik, seluruh peserta didik mencapai ketuntasan 100% dengan nilai di atas target penelitian sebesar 70.
3. Peserta didik mengalami perubahan perilaku ke arah positif setelah mengikuti pembelajaran mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama dengan menggunakan metode sugestopedia dan teknik bermain peran dengan media film *loop* dengan peningkatan rata-rata. Perilaku tersebut dapat terlihat dari peserta didik semakin aktif dan antusias dalam belajar. Peserta didik terlihat percaya diri ketika mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh yang dibawakan.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil simpulan penelitian peningkatan keterampilan mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh

dalam pementasan drama dengan metode sugestopedia dan teknik bermain peran dengan media film *loop* di atas, peneliti memberi saran sebagai berikut.

1. Guru mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia hendaknya menggunakan metode sugestopedia serta teknik bermain peran sebagai alternatif proses pembelajaran pada kompetensi mengungkapkan wacana dalam bentuk pementasan drama karena telah terbukti mampu meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama peserta didik ke arah positif.
2. Metode sugestopedia memiliki manfaat untuk meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran sehingga target pembelajaran dapat terpenuhi. Penerapan metode sugestopedia berupa gabungan musik klasik dengan penataan ruang yang tepat serta pemberian motivasi yang membangun. Selanjutnya, penerapan teknik demonstrasi bertujuan untuk memberikan gambaran secara nyata sumber belajar bagi peserta didik. Peserta didik akan merasa tertarik dan mengalami pengalaman langsung bukan hanya berasal dari materi yang diberikan guru.
3. Para peneliti di bidang pendidikan kiranya dapat melakukan penelitian lanjutan mengenai keterampilan mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama kembali. Para peneliti dapat menerapkan berbagai pendekatan, strategi, model, metode, teknik, dan media yang tepat untuk meningkatkan keterampilan mengungkapkan gerak-gerik, mimik, dan intonasi sesuai dengan watak tokoh dalam pementasan drama. Hasil penelitian tersebut diharapkan dapat

membantu guru untuk memecahkan masalah yang sering muncul dalam proses pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di kelas sehingga berdampak positif bagi perkembangan pendidikan yang lebih berkualitas.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adi Nugroho, Rudi. 2009. "Peningkatan Kemampuan Memerankan Tokoh Drama dengan Menggunakan Teknik Bermain Drama Rendra". *Tesis*. Surakarta: Program Pascasarjana UNS.
- Adnyani, L.D.S. dan P.E. Dambayana. 2014. "Penerapan Teknik *Role Play* dengan Bantuan Video pada Mata Kuliah *Speaking 2* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Pendidikan Ganesha Tahun Ajaran 2011/2012". *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol.3, No.1; 2014.
- Al-Baekani, Abdul Kadir dan Dede Haris. 2015. "Penggunaan Teknik Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Mahasiswa dalam Mata Kuliah *Listening In Profesional Context II* pada Mahasiswa Semester Tiga". *Jurnal Ilmiah Solusi*. Vol.1, No.4; 2015.
- Amstrong, T. 2003. *Sekolah Para Juara: Menerapkan Multiple Inteligences di Dunia Pendidikan* (alih bahasa: Mutanto, Yudi). Bandung: Kaifa.
- Arief Widharta dan Winduono Yamin. 2009. *Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam (PPPPTK IPA)*.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: P.T. Raja Grafindo Persada.
- Asyar, Beni. 2013. *Media Audio, Visual, Audio-Visual, dan Multimedia*. Program Studi Tadris Matematika. STAIN Tulungagung.
- Dardjowidjojo, S. 2010. *Psikolinguistik Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dewojati, Cahyaningrum. 2010. *Drama (Sejarah, Teori, dan Penerapan)*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Endraswara, Suwardi. 2011. *Metode Pembelajaran Drama (Apresiasi, Ekspresi, dan Pengkajian)*. Yogyakarta: PT. Buku Seru.

- Hamalik, Oemar. 2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani.2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hanapiah, Jenep dan Suwadi. 2010. “Peningkatan Keterampilan Berbicara Dengan Teknik Bermain Peran Bagi Siswa Kelas V SDN 2 Ngali Kecamatan Belo Kabupaten Bima Tahun 2010-2011”. *Jurnal Penelitian*. Bima: NTB.
- Hasanuddin. 2008. *Drama dalam Karya Dua Dimensi* (Kajian Teori, Sejarah, dan Analisis). Bandung: Penerbit Angkasa.
- Huda, Nailul. 2009. “Peningkatan Keterampilan Bermain Drama dengan Memanfaatkan Teknik *Demonstration-Performance* dan Media VCD Bermain Drama Siswa Kelas VIII F SMP Negeri 40 Semarang Tahun Ajaran 2008/2009”. *Skripsi*. Semarang: UNNES.
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Iswantara, Nur. 2007. *Wajah Pantomim Indonesia*. Yogyakarta: Media Kreatifa.
- Kusdinar, Novitasari. 2011. “Pembelajaran Apresiasi Drama di Kelas XI IPA Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional SMA Negeri 1 Banjar Patroman Jawa Barat”. *Skripsi*. Yogyakarta: FBS UNY.
- Lica. 2007. *Suggestopedia – A Wonder Aproach To Learning Foreign Languages?*. International Journal. Prep. univ. Gabriela Mihaila.
- Leksono, Widyo. 2007. *Pembelajaran Teater untuk Remaja*. Semarang: CV. Cipta Prima Nusantara.
- Marantika, Juliaans E.R .2013. “Efektivitas Teknik Bermain Peran Terhadap Keterampilan Berkomunikasi Bahasa Jerman Siswa SMA di Ambon”. *Skripsi*. Ambon: FKIP Universitas Pattimura Ambon.
- Mariah. 2010. “Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar: Pada Pokok Bahasan Membiasakan Perilaku Terpuji Siswa Kelas IV SD Annur Pekanbaru”. *Skripsi*. Riau: Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau.
- Merritt, Stephanie. 2004. *Simfoni Otak; 39 Aktivitas Musik yang Merangsang IQ, EQ,SQ untuk Membangkitkan Kreativitas dan Imajinasi*. Bandung: Penerbit Kaifa

- Minderop, Albertine. 2011. *Psikologi Sastra : Karya Sastra, Metode, Teori, dan Contoh Kasus*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Murliansyah, Wendi Alhimda. 2013. “Efektivitas Metode Suggestopedia Menggunakan Musik Klasik Terhadap Minat Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa SMPN 13 Yogyakarta”. *Skripsi*. Semarang: Unnes.
- Prasmadji. 2008. *Teknik Menyutradarai Drama Konvensional*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Pratiwi, Yuni, Suhardjono, dan Sapardi. 2014. *Teori Drama dan Pembelajarannya*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Putra, Bintang Angkasa. 2012. *Teori Drama dan Pementasan*. Yogyakarta: Citra Aji Parama
- Rendra. 2013. *Seni Drama untuk Remaja*. Bandung: Dunia Pustaka Jaya.
- Richards, Jack C & Theodore S. Rodgers. 1999. *Approaches and Methods in Language Teaching: a Description and Analysis*. Cambridge: Cambridge University Press
- Roestiyah. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Santosa, Eko, Dkk. 2008. *Seni Teater Untuk Sekolah Menengah Kejuruan Jilid 1*. Jakarta: Depdiknas.
- Saputra, Fajar Dayu. 2012. “Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Drama Melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidiyah (MI) Gapura Watukumpul Kabupaten Pemalang”. *Skripsi*. Semarang: Unnes.
- Schiffler, Ludger. 2004. *Suggestopedic Methods and Applications*. Abongdon: Taylor & Francis
- Schreiber, Terry. 2005. *Acting Advanced Technique For The Actor, Director, And Teacher*. New York: Allworth Press.
- Septiani, Anis. 2013. Peningkatan Keterampilan Bermain Drama Menggunakan Metode *Role Playing* dengan Multimedia pada Siswa Kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang. *Skripsi*. Semarang: Unnes.
- Soleh, Dwi Rohman dan Muhamad Binur Huda. 2012. “Pengembangan Buku Ajar Drama Berbasis Kesenian Lokal”. *Skripsi*. Madiun: IKIP PGRI Madiun.

- Subarkah, Bayu Anggita. 2014. "Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Cerpen Melalui Kegiatan Bercerita dengan Pendekatan Ilmiah Menggunakan Metode Sugestopedia dan Teknik Demonstrasi pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Semarang". *Skripsi*. Semarang: FBS Unnes.
- Subyantoro. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: Rumah Indonesia.
- Sudjana, Nana. 2009. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sufanti, Main. 2010. *Strategi Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sujiono, Bambang. 2010. *Mengembangkan Berbagai Kecerdasan Anak Melalui Program Stimulasi Kinestetik*. Seminar Pendidikan. Banjarmasin: Seminar Pendidikan Anak Usia Dini Se-Provinsi Kalimantan Selatan.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2010. "Kecerdasan Jamak dan Bermain Kreatif". *Tesis*. Jakarta: Pascasarjana UNJ.
- Supriatna, Dadang. 2009. *Pengenalan Media Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak Kanak dan Pendidikan Luar Biasa.
- Vasileiou, Vasilis N. and Fotini Paraskeva. 2010. Teaching role playing Instruction In second life: An exploratory study: *Journal of Information, Information Technology, and Organization Volume*, (diambil pada tanggal 16 April 2015).
- Waryadi, Nur Hadi. 2007. *Penggunaan Media Audio Visual dalam Menunjang Pembelajaran*. Makalah Pengabdian Masyarakat untuk Guru-guru MIPA SMAN di Bantul. Yogyakarta: UNY Press.
- Widyahening, Evy Tri. 2013. *A Drama Text Book with Sociodrama Method (Research and Development in English Education Study Program, Teacher Training and Education Faculty in Central Java, Indonesia)*. *Journal of Arts, Science & Commerce*. Vol.4, Issue 4; 2013.
- Wiyanto, Asul. 2012. *Terampil Bermain Drama*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Yagmur, Cerkez. 2012. *Drama and Role Playing in Teaching Practice: The Role of Group Works*. Turkey: *Journal of Education and Learning*; Vol. 1, No. 2; 2012.



MAJLIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH MUHAMMADIYAH DAERAH SRAGEN  
SEKOLAH MENENGAH ATAS

## SMA MUHAMMADIYAH 1 SRAGEN

STATUS TERAKREDITASI (A)

Jl. Raya Sukowati Kotak Pos 108 Sragen Kode Pos 57213 Telp (0271) 891946

Website : [www.smamuh1srg.sch.id](http://www.smamuh1srg.sch.id)

e-mail : [alip\\_smamsa@yahoo.co.id](mailto:alip_smamsa@yahoo.co.id)

### SURAT KETERANGAN

Nomor : 152/K-2/SMAM/TV/2015

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMA Muhammadiyah 1 Sragen.

Nama : MUSTOFA, S.Pd, MM  
No. NBM : 645 892  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SMA Muhammadiyah 1 Sragen  
Alamat : Jalan Raya Sukowati PO BOX 108 Sragen

Menyatakan dengan sebenarnya :

Nama : OKVIA FERA PRAWESTI  
Nim : 2101411025  
Fakultas : FBS/PBSI UNNES

Menerangkan bahwa Mahasiswi tersebut diatas telah melaksanakan Riset di SMA Muhammadiyah 1 Sragen. Dengan Judul **"Peningkatan Ketrampilan Mengungkapkan Gerak – gerak, Mimik, dan Intonasi sesuai dengan Watak Tokoh dalam Pementasan Drama Menggunakan Metode Sugestopedia dan Teknik Bermain Peran dengan Media Film Loop"**

Demikian untuk menjadikan periksa adanya.

**UNNES**

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Sragen, 29 April 2015

Kepala Sekolah

