

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan sering diartikan dan dimaknai orang secara beragam tergantung pada sudut pandang masing-masing orang yang dipegangnya. Bagi sebagian masyarakat awam, istilah pendidikan sering diidentikkan dengan sekolah, guru mengajar dikelas, atau satuan pendidikan formal belaka. Secara akademik, istilah pendidikan berspektrum luas. Pendidikan adalah proses peradaban dan pemberadaban manusia. Demi sebuah kebijakan, pendidikan dirumuskan secara jelas dan mudah dipahami oleh semua pihak terkait.

Undang-undang No. 20 tahun 2003 berbicara mengenai pendidikan yang menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu yang sadar, besar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dalam dirinya untuk mendapat kekuatan spriritual kegamaan, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara, serta demi kelangsungan suatu Bangsa dan Negara. Karena demi perkembangan masa depan suatu bangsa, perlu menghasilkan peserta didik untuk menjadi penerus yang memiliki kemampuan dalam segi kognitif, psikomotor dan afektif. Dengan demikian, mutu pendidikan dapat ditingkatkan dan tujuan nasional pun tercapai.

Sekolah sebagai satu lembaga pendidikan formal merupakan tempat untuk mengajar dan mendidik anak-anak, bertanggung jawab untuk membantu mereka dalam pengembangan kemampuan sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat dan minat mereka. Di dalam UU Nomor 2 tahun 1989, secara jelas disebutkan bahwa tujuan pendidikan nasional, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan takwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Salah satu kegiatan penunjang mutu pendidikan Indonesia di sebuah sekolah adalah kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler adalah sebuah kegiatan tambahan (ekstra) yang diadakan di sebuah sekolah, di luar Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Kegiatan ekstrakurikuler bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa sesuai bakat, minat dan kebutuhan siswa melalui kegiatan-kegiatan diluar KBM dengan mengadakan pembinaan kesiswaan yang dimonitor oleh pihak sekolah.

Sebagaimana yang tercantum dalam Peraturan Pemerintah (PP) No. 39, Bab 1 Pasal 1 yang menyatakan bahwa tujuan pembinaan kesiswaan adalah untuk mengembangkan potensi siswa secara optimal dan terpadu yang meliputi bakat, minat dan kreatifitas, memantapkan

kepribadian siswa untuk mewujudkan ketahanan sekolah sebagai lingkungan pendidikan sehingga terhindar dari usaha dan pengaruh negative yang bertentangan dengan tujuan pendidikan, mengaktualisasikan potensi siswa dalam pencapaian prestasi unggulan sesuai bakat dan minat menyiapkan siswa agar menjadi warga masyarakat yang berakhlak mulia, demokratis, menghormati masyarakat madani.

Salah satu sekolah yang mengadakan kegiatan ekstrakurikuler adalah SDK Don Bosco 4 Kupang. Kegiatan ekstrakurikuler yang ada di SDK Don Bosco 4 Kupang antara lain, pramuka, seni tari dan paduan suara. Akan tetapi pada kegiatan ekstrakurikuler SDK Don Bosco 4 Kupang, tidak terdapat seni drama. Seni drama di SDK Don Bosco 4 Kupang juga hanya sering dipentaskan dalam kelas pada saat pelajaran bahasa Inggris dan hanya terpaku pada teks drama yang ada.

SDK Don Bosco 4 Kupang merupakan salah satu lembaga pendidikan dengan peserta didik yang berasal dari latar belakang keluarga yang berbeda dengan watak yang berbeda pula. Perbedaan itu terkadang berujung pada selisih pendapat dan pemahaman dari masing-masing peserta didik. Tentunya ini berpengaruh dalam lingkungan sosial. Oleh karena itu perlu ada solusi sebagai sarana untuk mempersatu perbedaan tersebut. Pada penelitian ini, selain untuk memperkenalkan seni peran kepada siswa-siswi, penulis juga ingin menanamkan nilai sosial pada anak-anak melalui permainan drama. Penulis mendapatkan ada sedikit

kekurangan pada pengajaran penanaman nilai pada anak-anak. Melalui permainan drama ini juga penulis ingin memangkitkan semangat pada anak-anak untuk mencoba tampil di depan umum dengan rasa percaya diri. Jadi melalui penelitian ini, penulis bukan hanya sekedar memperkenalkan seni peran, tapi juga mengajarkan pada anak-anak tentang nilai sosial dan juga rasa percaya diri.

Pada kesempatan ini peneliti mengambil tema persahabatan agar siswa-siswi dapat mengerti bagaimana cara mengatasi suatu masalah dalam persahabatan. Permasalahan yang diangkat adalah berdasarkan hasil pengamatan, peneliti menemukan adanya kekerasan antar siswa. Terkadang para siswa saling beradu fisik dalam satu permasalahan. Peneliti melihat itu sebagai satu permasalahan yang harus ditangani agar tidak terjadi lagi perkelahian antar siswa.

Drama yang diberikan pada anak sekolah dasar hendaknya mampu memperkenalkan, membimbing, mengembangkan dan mengapresiasi drama, membuat mereka dapat menyenangi, menggemari dan menjadikan drama sebagai salah satu bagian yang menyenangkan dalam kehidupan.

Untuk dapat membimbing anak-anak dalam bermain drama dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, seorang guru harus mengetahui metode yang tepat yang dapat di gunakan untuk pengajarannya. Metode merupakan cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang

dikehendaki atau cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan (KBBI, 2003: 740). Oleh karena itu, di dalam proses pengajaran dibutuhkan metode tertentu untuk merangsang anak didik guna keberhasilan pencapaian tujuan dari pengajaran.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, penulis berinisiatif untuk merancang sebuah penelitian pada kegiatan ekstrakurikuler di SDK DON BOSCO 4 KUPANG dengan judul “**MEMPERKENALKAN SENI PERAN KEPADA SISWA-SISWI SDK DON BOSCO 4 KUPANG MELALUI PERMAINAN DRAMA BERJUDUL PERSAHABATAN DALAM KEGIATAN EKSTRAKURIKULER DENGAN MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* DAN METODE DRILL**”.

Penulis mengambil drama singkat dengan judul persahabatan agar siswa-siswi dapat dengan mudah memainkan drama dan dapat melakonkan setiap watak yang ada dalam naskah drama.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dirumuskan permasalahan, bagaimana upaya memperkenalkan seni peran kepada siswa-siswi SDK Don Bosco 4 Kupang melalui permainan drama berjudul persahabatan dalam kegiatan ekstrakurikuler dengan menggunakan metode *role playing* dan metode drill.

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini yakni untuk mendeskripsikan upaya yang dilakukan dalam memperkenalkan seni peran kepada siswa-siswi SDK Don Bosco 4 Kupang melalui permainan drama berjudul persahabatan dalam kegiatan ekstrakurikuler dengan menggunakan metode *role playing* dan metode drill.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini terdiri dari manfaat praktis dan manfaat teoritis sebagai berikut:

1.4.1. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

- 1) Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan salah satu referensi oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan metode *role playing* dan *d'rill* untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam bermain drama.
- 2) Diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan guru untuk mengembangkan metode pembelajaran dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa.

b. Bagi Siswa

- 1) Dapat kiranya memberikan tingkat motivasi dalam bermain drama pada kegiatan ekstrakurikuler.
- 2) Dapat memancing kopetensi dan keterampilan siswa yang masih terpendam.

1.4.2. Manfaat Teoritis

- a) Dapat kiranya sebagai gambaran tentang Penerapan metode role playing dan d'rill dalam permainan drama untuk SDK Don Bosco 4 Kupang.
- b) Dapat kiranya sebagai sumber informasi bagi peneliti lain yang akan mengkaji lebih lanjut dalam kaitanya Penerapan metode role playing dan d'rill dalam pembelajaran drama.