

PEMBELAJARAN SASTRA: BERBAGAI KENDALA DALAM BERMAIN DRAMA BAGI MAHASISWA

Safinatul Hasanah Harahap¹, Dadang Sunendar², Sumiyadi³, Vismaia S. Damaianti⁴

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia¹

Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia^{2,3,4}

finahp@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran sastra dapat digunakan sebagai media dalam membentuk pola pikir dan karakter mahasiswa. Drama merupakan jenis dari sastra yang dipelajari sebagai bagian dari materi sastra. Memerankan tokoh dalam drama memiliki kesulitan yang berbeda pada setiap pemain. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan berbagai kendala yang dialami pemeran tokoh dalam drama saat melakukan pertunjukan drama dari sudut pandang mahasiswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Data dikumpulkan dari wawancara yang dilakukan pada 61 mahasiswa yang mengampu mata kuliah dengan materi bermain drama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kendala bermain drama berasal dari faktor internal (rasa percaya diri, konsentrasi, dan motivasi) dan faktor eksternal (penemuan karakter tokoh drama, pelaksanaan proses latihan, dan penerapan kerja sama tim).

Kata kunci: pembelajaran sastra, drama, bermain drama

A. Pendahuluan

Sastra merupakan jenis karya yang memuat gambaran kehidupan atau pola pikir masyarakat pada zaman dan waktu tertentu. Abidin (2012, hlm. 208) mengungkapkan bahwa sastra merupakan karangan faktual imajinatif yang disusun dengan menggunakan bahasa sebagai media utamanya dan bersifat menyenangkan dan memiliki berbagai manfaat. Sastra bukan sekedar karangan yang dituliskan tanpa adanya dasar fakta. Sastra mengandung kisah faktual yang berasal dari kehidupan masyarakat yang ditambahkan imajinasi pengarang. Pemberian imajinasi untuk membuat karya sastra lebih menarik.

Sastra mengandung banyak nilai yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Sastra merupakan media yang cocok dalam mengembangkan atau membentuk pola pikir dan karakter penikmatnya. Oleh karena itu, berbagai kegunaan sastra membuat sastra dianggap perlu dipelajari sebagai materi dalam pembelajaran. Pembelajaran sastra mempunyai dampak langsung bagi pembelajar, seperti yang diungkapkan Rahmanto (2005, hlm. 24),

...pengajaran sastra hendaknya mampu membina perasaan yang lebih tajam. Dibanding pelajaran-pelajaran lainnya, sastra mempunyai kemungkinan lebih banyak untuk mengantar kita mengenal seluruh rangkaian kemungkinan hidup manusia seperti misalnya: kebahagiaan, kebebasan, kesetiaan, kebanggaan, diri sampai pada kelemahan, kekalahan, keputusasaan, kebencian, perceraian dan kematian. Seseorang yang telah banyak mendalami berbagai karya sastra biasanya mempunyai perasaan yang lebih peka untuk menunjuk hal mana yang bernilai dan mana yang tak bernilai. Secara umum, lebih lanjut dia akan mampu menghadapi masalah-masalah hidupnya dengan pemahaman, wawasan, toleransi dan rasa simpati yang lebih mendalam.

Sastra terdiri dari tiga jenis jika ditinjau dari bentuknya, yakni puisi, prosa, dan drama. Pada artikel ini, jenis sastra yang dibahas adalah drama. Drama adalah potret kehidupan manusia, potret suka duka, pahit manis, hitam putih kehidupan manusia (Waluyo, 2001, hlm. 1). Berbagai problematik kehidupan dapat digambarkan dalam drama dengan berbagai kisah yang disajikan dengan cara yang menarik dalam bentuk dialog dan gerak berdasarkan naskah (Wiyanto, 2005, hlm.3). Kisah yang disampaikan dalam drama merupakan kisah yang mengandung nilai-nilai kehidupan dan sarat akan makna. Keberadaan drama memiliki porsi sendiri dalam pembentukan mental dan karakter seseorang dalam bersikap maupun berperilaku dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, drama dapat dimanfaatkan sebagai media pembentukan karakter dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran drama berperan untuk melatih peserta didik dalam mengasah kemampuan berekspresi (Setiaji, 2014, hlm. 115). Pembelajaran drama juga dapat mengasah kepekaan dan kemampuan peserta didik dalam menghadapi dan mengatasi masalah dalam kehidupan. Melalui drama, peserta didik juga memahami nilai-nilai dan sebab akibat tindakan dalam kehidupan sehingga mereka dapat terlatih dalam mengaktualisasikan diri dalam lingkungannya.

Memahami drama sama dengan memahami kehidupan sehingga rasa toleransi dan tepa selira tetap terjalin. Dewasa ini, banyak terjadi tindakan kriminal yang merugikan orang lain. Tindakan merugikan orang lain merupakan tindakan yang tidak toleransi dan tidak tepa selira. Sikap toleransi dan tepa selira dapat ditingkatkan dengan membuka pikiran dengan melihat fenomena dan fakta yang terjadi melalui membaca dan memerankan tokoh dalam drama. Membaca dan memerankan tokoh drama dapat membuka pikiran seseorang tentang kehidupan karena drama merupakan gambaran kehidupan nyata.

Bermain drama merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan untuk merangsang toleransi dan tepa selira. Secara tidak langsung, bermain drama dapat dijadikan sebagai refleksi hidup untuk memetik nilai moral yang terkandung di dalamnya. Banyak sekali manfaat drama baik bagi pemain maupun penonton yang benar-benar memahami drama.

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia seharusnya dapat memerankan tokoh drama dengan baik karena memerankan tokoh drama sudah diajarkan sejak tingkat sekolah dasar. Materi yang sering dipelajari seharusnya menempel dan dapat dilakukan dengan baik, tetapi berbeda dengan materi memerankan tokoh dalam drama. Kemampuan bermain drama mahasiswa masih rendah jika dinilai dari kriteria penilaian drama, yakni vokal, intonasi, artikulasi, ekspresi, *gesture*, penghayatan dan interpretasi pemain, penguasaan panggung, kostum, tata rias, dan tata panggung.

Artikel ini akan mendeskripsikan permasalahan bermain drama ditinjau dari sudut pandang mahasiswa sebagai pemain drama. Pendeskripsian tersebut perlu karena pembelajaran menjadi efektif jika dapat menyelesaikan permasalahan pembelajaran pada mahasiswa.

B. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan dan memaparkan objek yang diteliti terkait tujuan yang ingin dicapai. Penelitian ini mendeskripsikan permasalahan bermain drama dari sudut pandang mahasiswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan terkait penelitian adalah teknik wawancara. Wawancara dilakukan pada mahasiswa di salah satu universitas negeri di Sumatera Utara pada tahun 2019. Responden dalam penelitian sebanyak 61 mahasiswa. Responden adalah mahasiswa semester V pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang mengampu mata kuliah dengan materi bermain drama.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian merupakan cara untuk melakukan proses analisis data yang diperoleh dari wawancara. Berdasarkan data yang diperoleh pada penelitian, data dianalisis dengan beberapa langkah yang terdiri atas: tahap pengumpulan data dengan menggunakan instrumen penelitian, tahap pengelompokan data kasar yang muncul dari

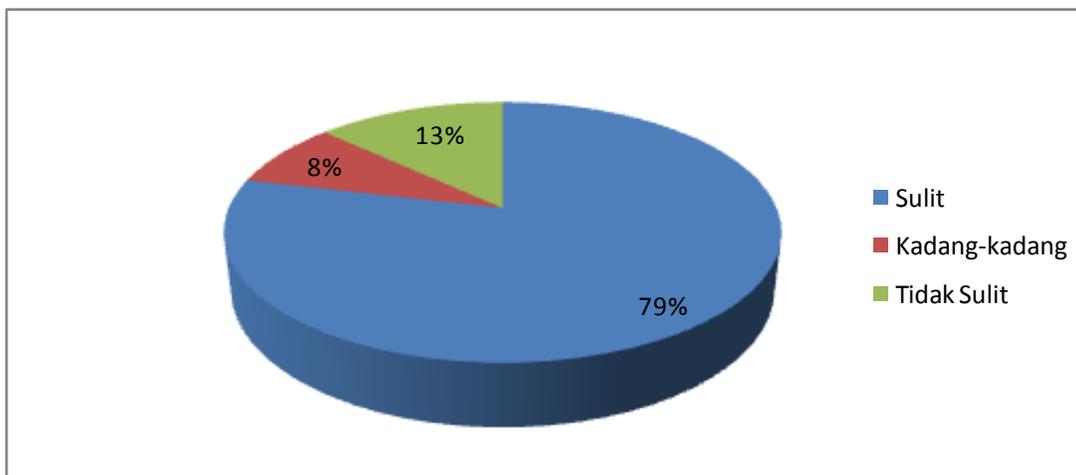
catatan tertulis dari lapangan, tahap penyajian data yang diperoleh dari berbagai informasi, dan tahap penarikan kesimpulan dari data yang telah dianalisis.

C. Hasil dan Pembahasan

Pada bagian hasil dan pembahasan akan dideskripsikan dan diuraikan data yang diperoleh dari hasil wawancara. Data berisi deskripsi permasalahan yang dialami mahasiswa dalam bermain peran. Data tersebut akan dijabarkan sebagai berikut.

1. Persentase Mahasiswa Kesulitan Bermain Drama

Data penelitian diperoleh dari hasil wawancara dengan mahasiswa semester V pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang mengampu mata kuliah dengan materi bermain drama. Berdasarkan data tersebut, diperoleh informasi jumlah mahasiswa yang mengalami kesulitan atau tidak dalam bermain drama. Berdasarkan informasi tersebut, golongan mahasiswa dapat dikategorikan menjadi tiga jenis, yaitu: mahasiswa yang kesulitan, kadang-kadang kesulitan, dan tidak kesulitan. Berdasarkan ketiga kategori tersebut maka dari 61 responden dapat dianalisis bahwa mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam bermain drama sebanyak 48 orang (79%), mahasiswa yang kadang-kadang mengalami kesulitan dalam bermain drama sebanyak 5 orang (8%), dan mahasiswa yang tidak mengalami kesulitan dalam bermain drama sebanyak 8 orang (13%). Hal tersebut dapat digambarkan pada diagram berikut.



Berdasarkan data tersebut, diperoleh informasi bahwa jumlah mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam bermain drama lebih banyak daripada mahasiswa yang tidak

mengalami kesulitan dalam bermain drama. Hal tersebut dilakukan agar diperoleh informasi berkaitan dengan responden yang sesuai untuk menggali informasi yang dibutuhkan.

Jika ditinjau dari aspek penilaian drama, yakni vokal, intonasi, artikulasi, ekspresi, *gesture*, penghayatan dan interpretasi pemain, penguasaan panggung, kostum, tata rias, dan tata panggung maka kesulitan yang dikeluhkan mahasiswa adalah penghayatan dan interpretasi pemain. Hal tersebut diungkapkan lebih dari 50% responden yang mengalami kesulitan dalam bermain drama. Kesulitan melakukan penghayatan dan interpretasi pemain karena membutuhkan penggalian dan pencarian yang teliti terkait karakter tokoh yang akan diperankan.

2. Kendala Dalam Bermain Drama

Kendala merupakan hambatan yang mempengaruhi seseorang untuk mencapai tujuan tertentu, dalam hal ini tujuan pembelajaran. Djaali (2011, hlm. 101-132) menyatakan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar sebagai berikut.

a. Motivasi

Motivasi adalah kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat di dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan (kebutuhan).

b. Sikap

Sikap belajar siswa akan berwujud dalam bentuk perasaan senang atau tidak senang, setuju atau tidak setuju, suka atau tidak suka terhadap kegiatan belajar. Sikap seperti ini akan berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar yang dicapainya.

c. Minat

Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian.

d. Kebiasaan belajar

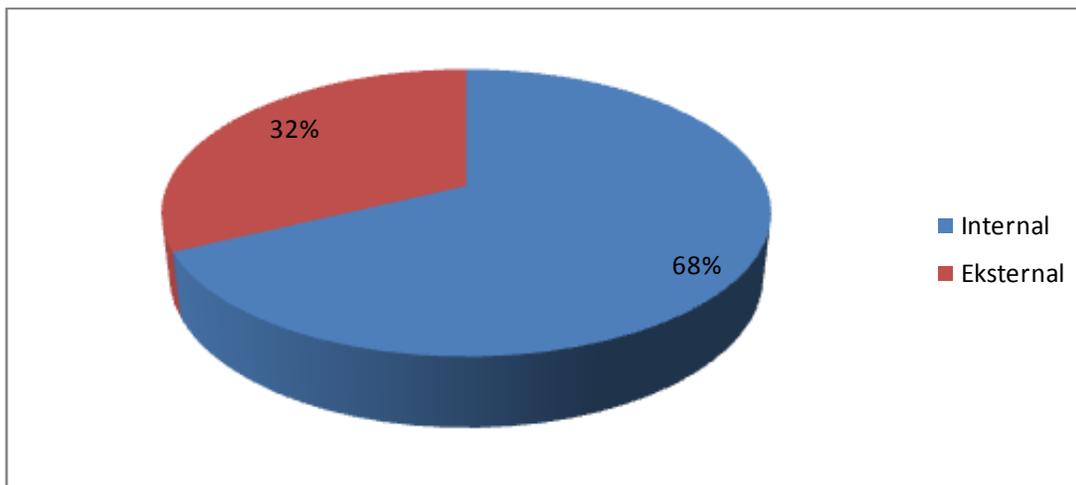
Kebiasaan belajar dapat diartikan sebagai cara atau teknik yang menetap pada diri siswa pada waktu menerima pelajaran, membaca buku, mengerjakan tugas, dan pengaturan waktu untuk menyelesaikan kegiatan.

e. Konsep diri

Konsep diri adalah pandangan seseorang tentang dirinya sendiri yang menyangkut apa yang ia ketahui dan rasakan tentang perilakunya, isi pikiran dan perasaannya, serta bagaimana perilakunya tersebut berpengaruh terhadap orang lain.

Responden dalam penelitian mengalami beberapa kendala dalam bermain drama.. Kendala yang dialami responden dikelompokkan menjadi kendala yang diperoleh dari faktor internal dan eksternal. Kendala dari faktor internal merupakan hambatan yang berasal dari dalam diri responden, sedangkan kendala dari faktor eksternal merupakan hambatan yang berasal dari luar diri responden.

Responden yang mengalami kendala dalam bermain drama sebanyak 59 orang dari 61 responden. Dari 59 responden, disimpulkan bahwa responden yang mengungkapkan permasalahan ketidakmampuan bermain drama karena faktor internal sebanyak 40 orang (68%), sedangkan responden yang menganggap ketidakmampuannya karena faktor eksternal sebanyak 19 orang (32%). Hal tersebut dapat digambarkan pada diagram berikut.



Responden banyak yang mengungkapkan bahwa kendala terwujudnya kemampuan bermain drama berasal dari faktor internal. Faktor internal yang menjadi kendala adalah rasa percaya diri, konsentrasi, dan motivasi dalam diri. Faktor internal menjadi kendala yang paling banyak diungkapkan oleh responden dengan jumlah 35 responden. Kendala konsentrasi diungkapkan oleh 3 responden dan kendala motivasi dan minat hanya dikeluhkan oleh 2 orang responden.

Rasa percaya diri atau kepercayaan diri merupakan sikap positif terhadap diri sendiri. Lauster (2002, hlm. 4) mengungkapkan bahwa kepercayaan diri merupakan sikap yang penuh keyakinan terhadap kemampuan diri sehingga bebas melakukan berbagai hal tanpa rasa cemas. Orang yang percaya diri memiliki sikap optimis. Rasa percaya diri menjadi masalah yang terbanyak diungkapkan oleh responden dalam bermain peran. Rasa percaya diri sangat dibutuhkan agar pemain drama tidak merasa cemas dalam melakukan setiap gerakan dan ekspresi. Rasa percaya diri yang dimiliki pemain membuat pemain drama merasa bebas berekspresi dalam menginterpretasi atau memerankan tokoh yang akan diperankan dalam drama.

Konsentrasi merupakan pemusatan perhatian pada sesuatu hal yang dilakukan. Ahmadi (2009, hlm. 151) mengungkapkan bahwa konsentrasi adalah memusatkan pikiran, perasaan, dan kemauan pada satu objek. Konsentrasi juga dibutuhkan dalam bermain drama agar pemain drama tidak terganggu dengan keadaan sekitar. Konsentrasi tersebut membuat pemain drama lebih fokus dalam pemeranan tokoh saat pertunjukan.

Motivasi merupakan dorongan untuk melakukan sesuatu. Dimayati dan Mudjiono (2009, hlm. 80) mengungkapkan bahwa motivasi merupakan dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia. Motivasi yang dimaksud dalam faktor internal pada pembahasan ini adalah dorongan yang timbul dari dalam diri tanpa adanya dorongan dari luar diri. Motivasi yang kuat dalam diri seseorang dapat menghindarkan diri dari rasa malas. Motivasi dalam bermain drama membuat pemain drama menjadi rajin latihan. Sekain itu, pemain juga rajin mencari tahu mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pemeranan dan pertunjukan drama tanpa memerlukan dorongan dari lingkungan atau orang lain.

Kendala bermain peran yang berasal dari faktor eksternal merupakan kendala yang lebih sedikit dikeluhkan. Faktor eksternal yang menjadi kendala adalah penemuan karakter tokoh drama, pelaksanaan proses latihan, dan penerapan kerja sama tim. Ketiga hal tersebut merupakan hal yang penting dalam meningkatkan kemampuan dan kualitas pemeranan tokoh dalam bermain drama.

Penemuan karakter tokoh drama merupakan hal dasar yang perlu dilakukan agar karakter tokoh yang diinginkan dalam naskah drama dapat diwujudkan. Penemuan karakter tokoh dapat dilakukan melalui membaca maupun observasi. Observasi dapat dilakukan dengan mengamati lokasi tertentu atau menonton pertunjukan/ film tertentu. Observasi biasa dilakukan pemain drama untuk menemukan karakter yang tepat. Hal yang diobservasi terkait penemuan karakter

tokoh adalah memperhatikan postur tubuh, wajah, riasan, pakaian yang digunakan, gerakan tubuh, ekspresi, cara berbicara, properti yang digunakan, dan berbagai hal yang terkait dengan sosok tokoh atau orang yang diamati.

Pelaksanaan proses latihan merupakan hal yang penting dilakukan sebelum bermain drama. Latihan perlu dilakukan untuk menyeimbangkan permainan pada setiap pemain drama. Latihan juga berfungsi memahirkan pemain drama dalam beracting, memerankan tokoh dalam drama, serta menyesuaikan diri dengan properti, kostum, riasan, dan desain panggung.

Penerapan kerja sama tim merupakan hal yang dibutuhkan dalam bermain drama. Kerja sama tim yang baik dapat meningkatkan motivasi dan kenyamanan semua pemain sehingga bermain drama terasa lebih bebas dan menyenangkan. Kerja sama tim juga dapat membantu pemain drama menyelaraskan permainan antara sesama pemain sehingga permainan terlihat kompak dan seimbang

D. Kesimpulan

Pembelajaran sastra dapat dimanfaatkan untuk membentuk karakter mahasiswa. Pembelajaran sastra, khususnya drama, juga dapat mengasah kepekaan dan kemampuan mahasiswa dalam menghadapi dan mengatasi masalah dalam kehidupan. Melalui memahami dan memerankan drama, mahasiswa dapat memahami sebab akibat tindakan dalam kehidupan sehingga mereka dapat terlatih dalam mengaktualisasikan diri dalam lingkungannya. Secara tidak langsung, bermain drama dapat dijadikan sebagai refleksi hidup untuk memetik nilai moral yang terkandung di dalamnya.

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia seharusnya dapat memerankan tokoh drama dengan baik karena memerankan tokoh drama sudah diajarkan sejak tingkat sekolah dasar. Materi yang sering dipelajari seharusnya menempel dan dapat dilakukan dengan baik, tetapi berbeda dengan materi memerankan tokoh dalam drama. Bermain drama masih dianggap sulit oleh mahasiswa yang memerankan tokoh dalam drama.

Berdasarkan hasil wawancara kepada 61 responden, dapat dideskripsikan bahwa mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam bermain drama sebanyak 48 orang (79%), mahasiswa yang kadang-kadang mengalami kesulitan dalam bermain drama sebanyak 5 orang

(8%), dan mahasiswa yang tidak mengalami kesulitan dalam bermain drama sebanyak 8 orang (13%).

Responden yang mengungkapkan permasalahan ketidakmampuan bermain drama sebanyak 59 orang. Berdasarkan hasil wawancara kepada responden tersebut, disimpulkan bahwa responden yang mengungkapkan permasalahan ketidakmampuan bermain drama karena faktor internal sebanyak 40 orang (68%), sedangkan responden yang menganggap ketidakmampuannya karena faktor eksternal sebanyak 19 orang (32%). Kendala bermain drama yang berasal dari faktor internal adalah rasa percaya diri, konsentrasi, dan motivasi, sedangkan kendala dari faktor eksternal adalah penemuan karakter tokoh drama, pelaksanaan proses latihan, dan penerapan kerja sama tim.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2012). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Refika Aditama
- Ahmadi, A. (2009). *Psikologi Umum*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dimayati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Djaali. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Lauster, P. (2002). *Tes Kepribadian*. Jakarta: Bumi Aksara
- Rahmanto, B. (2005). *Metode Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Kanisius
- Setiaji, A.N. (2014). Pengembangan Model Kooperatif Modeling The Way dengan Teknik Rendra Dalam Pembelajaran Bermain Drama Bermuatan Pendidikan Karakter Pada Peserta Didik SMP Kelas VIII. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 2. 115-121. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/seloka>.
- Waluyo, H.J. (2001). *Teori drama dan pengajarannya*. Yogyakarta: Hanindita
- Wiyanto, A. (2005). *Terampil Bermain Drama*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya