



## PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH TERHADAP MATERI DRAMA KELAS X SMA NEGERI 1 ANGKOLA BARAT

Elnila Caniago

Email: [caniagoelnila@gmail.com](mailto:caniagoelnila@gmail.com)

Universitas Graha Nusantara Padangsidimpuan

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran berbasis masalah (*Problem based learning*) terhadap materi drama kelas X SMA Negeri 1 Angkola Barat. Sampel dalam penelitian ini 40 siswa dari jumlah populasi yaitu berjumlah 120 siswa SMA Negeri 1 Angkola Barat Tahun Pembelajaran 2019-2020. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji deskriptif kolerasi. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Setelah dilakukan penelitian diperoleh hasil drama siswa tergolong baik dengan *mean* 75,19. Setelah dibandingkan dengan nilai *r* tabel ditemukan harga *r* hitung lebih besar daripada *r* tabel pada taraf signifikan 95 % sebesar 0,433 dengan demikian alternatif  $H_a$  yang berbunyi: Terdapat pengaruh stratei pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) terhapa nilai drama siswa dapat diterima.

Kata Kunci: Strategi Pembelajaran, Drama

### Abstract

*The objective of this research is to see the effect of problem based learning strategy on the drama material of grade X SMA Negeri 1 Angkola Barat. The sample in this study was 40 students from a population that matched 120 students of SMA Negeri 1 Angkola Barat in 2019-2020 Academic Year. The research method used in this research is correlation descriptive test. Based on the results of the study, it can be ignored that after the research was carried out, the results of the student drama were classified as good with a mean of 75.19. After comparing with the value of *r* table, it is found that the value of *r* count is greater at the 95% significant level of 0.433, thus the alternative  $H_a$  which reads: There is an effect of problem-based learning strategies on students' drama scores can be accepted.*

*Keywords: Learning Strategy, Drama*

## PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa merupakan anugerah tuhan yang Maha kuasa, yang tidak diberikan kepada mahluknya yang lain. memegang peranan yang cukup besar dalam kehidupan ini, terutama dalam hal bergaul dengan masyarakat sekitar sehingga seseorang dituntut untuk dapat memperhatikan dan mempelajarinya. Adapun tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat sekolah menengah atas agar para siswa mampu menggunakan bahasa Indonesia dengan baik. Keterampilan bahasa Indonesia adalah keterampilan membaca, menyimak, berbicara dan menulis. Agar siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran maka diharapkan guru dapat memahami





dalam berbagai teknik mengajar misalnya dalam penggunaan strategi pembelajaran, metode dan media pembelajaran sehingga dapat membantu siswa dalam menghadapi masalah dalam pembelajarannya. Strategi pembelajaran berbasis masalah misalnya strategi yang sangat mudah dipahami oleh guru dalam menyampaikan materinya di depan kelas.

Banyak hal yang ditemukan dalam permasalahan pembelajaran Bahasa Indonesia misalnya kurangnya pemahaman siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru. Hal ini banyak terjadi yang menimbulkan banyak masalah dan kejenuhan antara guru dan siswa. Misalnya guru jadi malas dalam mengajar dan siswa tidak memiliki motivasi dalam belajar. Dengan demikian pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Dari uraian di atas perlu maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh strategi pembelajaran berbasis masalah (Problem Based Learning) terhadap nilai drama siswa kelas X di SMA Negeri 1 Angkola Barat”.

### **Pengertian strategi pembelajaran**

Strategi merupakan cara yang digunakan oleh pendidik dalam memperlancar pembelajaran. Hal ini di siapkan dan dikerjakan oleh tenaga pendidik baik guru maupun dosen untuk menyiapkan proses pembelajaran yang menarik, aktif kreatif dan efektif. Hal ini sebagai cikal bakal suksesnya pembelajaran secara teori. Strategi adalah hal terpenting dalam pembelajaran yang menuntut capaian pembelajaran tercapai. Tercaipnya proses pembelajaran yang aktif & efektif terlihat dari strategi yang digunakan tenaga pendidik dalam proses belajar mengajar. Kegunaan dari strategi adalah memberikan rumusan acuan kegiatan belajar mengajar untuk memperoleh pengalaman belajar yang inovatif mengenai pengetahuan dan kemampuan berfikir rasional dalam menyiapkan siswa memasuki kehidupan dalam masa dewasa. Contoh metode, teknik dan alat yang menjadi bagian di dalam pelaksanaan sesuatu strategi pembelajaran diantaranya adalah ceramah, diskusi, demonstrasi, debat, simulasi, laboratorium, pengalaman lapangan, brainstorming, simposium, bermain peran, LCD, video-tape, karya wisata, penggunaan narasumber, dan lain sebagainya.

### **Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning)**

Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) merupakan pendekatan pembelajaran yang memulainya pada titik pemberian masalah bagi siswa maupun mahasiswa. Pembelajaran berbasis masalah menggunakan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada (Tan, 2000). Pembelajaran PBM ini merupakan pembelajaran yang memberikan tantangan kepada siswa untuk mencari dan menyelesaikan permasalahan secara cepat dan tepat. Pembelajaran berbasis masalah di khusus dan dititik fokuskan pada siswa/mahasiswa untuk mencari solusi dari permasalahan yang ada sehingga dapat menyelesaikannya.

Ibrahim dan Nur (2000: 13) dan Ismail (2000: 1) mengemukakan bahwa langkah-langkah (sintaks) Pembelajaran Berbasis Masalah adalah sebagai berikut.

<b>Fase</b>	<b>Indikator</b>	<b>Tingkah Laku Guru</b>
1	Berfokus pada siswa	Menuntut siswa focus kepada siswa untuk





		aktif dan mampu menyelesaikan permasalahan yang sudah di berikan
2	Mengorganisasi siswa secara aktif	Mengarahkan siswa untuk menyelesaikan dan menemukan permasalahan yang ada.
3	Membimbing pengalaman siswa secara pribadi dan kelompok	Mengarahkan siswa untuk mencari informasi sebanyak-banyaknya, baik secara individu maupun kelompok.
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Mengarahkan siswa/mahasiswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan

Menurut Fogarty (1997: 3) pembelajaran berbasis masalah diawali dengan membuat masalah yang tidak terstruktur sesuatu yang kacau. Dari masalah tersebut siswa menggunakan berbagai kecerdasan awal untuk berfikir melalui diskusi dan penelitian untuk menentukan isu nyata yang ada. Langkah-langkah yang akan dilalui siswa pada proses pembelajaran berbasis masalah adalah : (1) menjumpai masalah di awal pembelajaran; (2) mencari pengertian dari permasalahan; (3) mencari data secara keseluruhan yang bertujuan untuk menemukan fakta; (4) merumuskan jawaban sementara dari permasalahan yang ada; (5) penelitian/observasi/survey langsung untuk mencari penyelesaian permasalahan; (6) memberikan jalan atau alternatif; dan (8) memberikan dan mengusulkan jawaban permasalahan sebagai solusi.

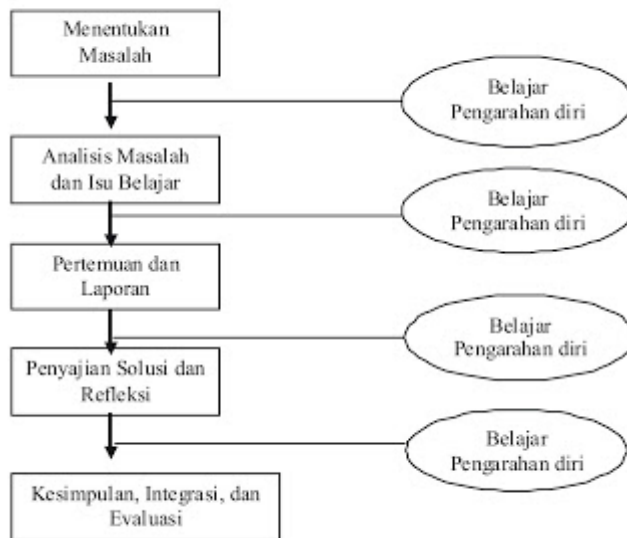
Karakteristik pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut.

1. Permasalahan menjadi focus utama dalam memulai pembelajaran
2. Permasalahan diambil dari dunia nyata untuk menjadi bahan utama pembelajaran.
3. Permasalahan membutuhkan pendapat yang lebih dari satu.
4. Memberikan tantangan tersendiri bagi siswa dalam penyelesaian pembelajaran
5. Memanfaatkan sumber belajar yang banyak dan beragam, penggunaannya, dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam PBM;
6. Menuntut untuk belajar secara kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif;
7. Pembelajaran yang bertujuan untuk menemukan hal-hal secara keseluruhan untuk menyelesaikan pembelajaran.
8. Belajar secara sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar; dan
9. Melibatkan penilaian dan *review* pengalaman siswa dan proses belajar.

Berdasarkan karakteristik tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang menitik beratkan kepada siswa untuk lebih aktif dalam belajar, berfikir kritis, menuntut siswa untuk lebih fokus dan kreatif dalam menuangkan jawaban/solusi dari permasalahan yang telah di berikan. Sehingga siswa terlatih dalam menemukan masalah pembelajaran secara fakta. Meningkatkan keaktifan siswa dalam berkolaborasi dengan siswa lain dalam penyelesaian masalah serta lebih produktif.



Alur proses pembelajaran berbasis masalah dapat dilihat pada *flowchart* berikut ini.



Pembuatan pembelajaran berbasis masalah, tergantung pada materi pembelajaran yang direncanakan, dimulai dari : (1) penguasaan isi pengetahuan yang bersifat multidisipliner; (2) menguasai keterampilan secara proses dan disiplin *heuristic*; (3) keterampilan dalam pemecahan masalah; (4) belajar keterampilan kolaboratif; dan (5) mempelajari kehidupan yang lebih luas dalam menyelesaikan permasalahan. Saat tujuan pembelajaran berbasis masalah lebih luas, maka siswa dalam menyelesaikan masalah harus lebih kompleks dan membutuhkan siklus yang lebih lama dalam penyelesaiannya.

### Pengertian Drama

Drama merupakan jenis karya sastra yang menggambarkan kisah, watak, tingkah laku manusia lewat peran serta dialog yang ditunjukkan di atas panggung. Kisah yang ditampilkan bisa saja yang memiliki konflik serta emosi dari penulis, yang bertujuan untuk mempengaruhi penonton. Secara utuh, actor dari drama biasanya diperankan oleh ahlinya. Sehingga nantinya secara emosi tersampaikan kepada penonton.

### Ciri-ciri Drama

1. Cerita drama digambarkan melalui bentuk percakapan/dialog, baik dialog antar tokoh ataupun dialog tokoh dengan dirinya sendiri (monolog).
2. Diwajibkan mempunyai tokoh atau karakter yang diperankan oleh manusia, wayang, serta boneka.
3. Wajib memiliki konflik atau ketegangan yang menjadi inti dari cerita drama.
4. Durasi waktu pementasan drama minimal 15 menit.
5. Pementasan drama umumnya diadakan di atas panggung yang dilengkapi beberapa perlengkapan serta peralatan guna menghidupkan suasana.
6. Pertunjukan drama selalu dilakukan dihadapan penonton dimana drama itu dibuat sebagai sarana hiburan.



Adapun struktur drama yang perlu diperhatikan adalah: adanya Babak atau Episode, adanya adegan, dialog, prolog dan epilog. Sedangkan jenis drama, ada: tragedi, opera, komedi, tragekomedi, melodrama, tablo, farce.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian adalah syatu hal yang sangat penting dalam sebuah penelitian. Oleh karena itu sebuah penelitian yang baik selalu berkaitan dengan jenis metode yang digunakan. Metode dapat memberi gambaran yang jelas pula pada pembaca, sehingga jelas diketahui bagaimana pengambilan data-data dan fakta-fakta yang diperlukan.

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Data yang diperoleh melalui penelitian adalah data empiris (teramati) yang mempunyai kreteria tertentu yaitu valid. Valid menunjukkan derajat ketepatan antara data sesungguhnya terjadi pada obyek dengan data yang dapat dikumpulkan peneliti. (Sugiyono, 2008)

Metode penelitian adalah teknik ilmiah yang digunakan untuk mengumpulkan data yang sesuai dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Menurut pendapat Arikunto (2006): "Metode penelitian yang digunakan dengan cara penelitian yang akan dilakukan dan dalam mencakup bahan materi penelitian, alat, jalan penelitian variabel dan data yang telah diberikan. Sebuah penelitian yang dikatakan baik apabila metode yang digunakan sudah jelas, dengan metode yang jelas telah memberikan kepada pembaca tentang data-data yang diperoleh oleh penulis".

Berdasarkan pendapat diatas, apabila ditinjau dari tujuan permasalahan utama penelitian ini, penulis memandang metode yang tepat untuk memecahkan masalah yang ada adalah metode deskriptif jenis kolerasi. Adapun tujuan metode deskriptif kolerasi dengan mendeteksi sejauh mana variasi dalam faktor yang berkaitan dengan faktor lain dalam koefisien kolerasi. Setiap penelitian memerlukan adanya suatu data atau informasi yang menjadi sumber dalam penelitian. data yang diperlukan tersebut dikumpulkan dari objek penelitian. Sudjana (2001) memberika pendapat tentang pengertian populasi bahwa populasi berkaitan dengan elemen, yakni unit kerja , rumah tangga, kelompok sosial, organisasi dan lain-lain. Bedasarkan pendapat diatas maka peneliti memberikan kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan populasi adalah sekumpulan unit atau bagian yang akan dijasikan menjadi objek fdalam suatu penelitian untuk mendapat data empiris dan lebih akurat. Dengan demikian maka dapat disimpulkan popusi merupakan objek yang kan diteliti yang berkaitan dengan manusia, maupun hewa.

Mengingat penelitian dengan strategi pembelajaran yang dilakukan dalam kelas maka populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Angkola Barat dengan jumlah 120 siswa.

Dalam penentuan sampel penelitian maka peneliti berpenganagan pada pendapat Sutrisno (2005) yang mengatakan tentang peneliti hanya dapat menetapkan besar kecilnya sampel atas dasar pertimbangan-pertimbangan praktis seperti biaya, kesempatan dan tenaga. Dalam hal ini penentuan besaran sampel yang akurat belum ada ketentuan yang baku. Apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua, selanjutnya jika jumlah subjeknya besar dapat diambil 10-15 % atau 20-25%.



Parameter Pengamatan. Data yang telah terkumpul yaitu jawaban siswa tentang pengaruh strategi pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) adalah sebagai berikut:

- Menyiapkan tabel penelitain
- Menetapkan skor tertinggi 100 dan terendah 0
- diberikan skor 12,5 untuk jawaban pada soal dengan jawaban benar. dengan demikian  $6 \times 12,5 = \text{skor } 75$ . dan apabila menjawab  $8 \times 12,5$  maka skor= 100
- mencari nilai rata-rata
- Mengkonsultasikan skor rata-rata (mean) dengan kualifikasi drama. untuk mengetahui ada tidaknya pengeruhantara variabel x dan y maka digunakan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

N : Total jumlah Sampel

$r_{xy}$  : Angka Indeks Product moment

$\sum x$  : Sigma yang berarti Jumlah seluruh variable x

## HASIL PENELITIAN

Setelah diakannya tes tentang strategi pembelajaran berbasis masalah (*problem Based Learning*) maka hasil data skor tes terbesar 1567. skor terendah 59, dan tertinggi 90.

dengan variasi sebagai berikut:

- skor antara 80-100 sebanyak 6 siswa
- skor antar 70-79 sebanyak 10 siswa
- skor antara 60-69 sebanyak 5 siwa.

Dari variabel X dan variabel Y maka dianalisis sebagai berikut:

- Mean (rata-rata skor) variabel x

$$X = \frac{(\sum X)}{N}$$

$$X = \frac{1579}{20}$$

$$M = 75,21$$

Berarti *mean* kemampuan dalam pengeruh strategi pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) adalah 75,21. Dari data ini dapat ditarik kesimpulan bahwa termasuk dalam kreteria penilaian baik. Akan tetapi dengan kreterianstrategi pembelajaran berbasis masalah (x) kreteria baik, secara individual yang telah diamati kemampuan siswa bervariasi dalam menjawab soal atau tes Drama dengan memperoleh





skor 80-100 sebanyak 6 siswa, 70-79 dengan jumlah 10 siswa dan 60-69 berjumlah 5 siswa.

Analisi data Variabel Y

- Setelah penelitian dilakukan data variabel y pengaruh strategi pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) adalah 1633
- Mean dari variabel Y yaitu 77,76
- Apabila skor pada nilai hasil belajar drama dikategorikan baik
- Berdasarkan hasil penelitian kemampuan siswa dalam mengapresiasi drama tergolong cukup

Berdasarkan perhitungan diatas, maka digunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\}\{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{25998 - 25754}{(341)(269)}$$

$$r_{xy} = \frac{244}{\sqrt{\{91729\}}}$$

$$r_{xy} = 0,81$$

Berdasarkan interpersi nilai r maka dapat diketahui dengan pengaruh strategi pembelajaran berbasis masalah pada hasil nilai drama siswa kelas x SMA nNegeri 1 Angkola Barat tergolong tinggi dengan nilai 0,81. Dengan demikian penelitian dengan hipotesis Ho : Terdapat Pengaruh srategi pembelajaran berbasis masalah terhadap nilai drama siswa dapat diterima. Dengan kesimpulan Ha ditolak.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ali Muhammad, 2010. *Metode Pembelajaran*. Ciputat Press, Jakarta.
- alwi Hasan. 2003. Kamus Besar Indonesia. Jakarta. Rineka Cipta
- Aminuddin. 2008. Sari Kesustraan Indonesia. Jakarta. Rineka Cipta
- Arikunto, Suharmisi, 1996. *Manajemen Penelitian*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Dahar, Ratna Wills, 2006. *Teori-Teori Belajar*. Erlangga, Jakarta.
- Dimiyati dan Mudjiono, 2002. *Belajar Dan Pembelajaran*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar dengan metode*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jennete Voss, 2010. *Revolusi Cara Belajar*. Bandung:Kaifa.
- Kanginan, Marten.2010. Bahasa Indonesia X SMA, Penerbit: Erlangga.
- Nasution, 2005. *Berbagi Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*, Bumi Aksara, Bandung.
- Redoult, 2006. *Pendidikan Problem Based Learning*, Jakarta. EGC.
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. 2004. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Cetakan, Sinar Baru, Bandung.





Semi. 2006. *Anatomi Satra*. Padang Angkasa.

Sunarto, 2006. *Perkembangan Peserta Didik*, Rineka Cipta, Jakarta.

Suparman, 1986. *Pengumpulan Dan Penyajian Data*. Karunika, Jakarta.

Syaiful, 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta, Jakarta.

Wena, 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Bumi Aksara, Jakarta.

Wina, 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Prenada.s

Winataputra, Udin, S, 2005. *Model-Model Pembelajaran Berbasis Masalah*, Jakarta: Universitas Terbuka.

Winkel, W.S. 1987. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Gramedia.