

**Pengaruh Metode Pembelajaran *Problem Solving* Pada Pendidikan
Seni Drama Di Prodi PGSD Universitas Muhammadiyah
Palangkaraya**

Oleh: Yuliati Eka Asi¹

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan pengaruh metode pembelajaran problem solving melalui seni drama dengan melatih siswa menghadapi masalah yang ada di lingkungannya melalui seni peran dalam drama.

Metode problem solving yang dimaksud adalah suatu pembelajaran yang menjadikan masalah kehidupan nyata, dan masalah masalah tersebut dijawab dengan metode ilmiah, rasional dan sistematis. Metode yang digunakan adalah diskriptif kuantitatif. Diskriptif dilakukan untuk mendeskripsikan tingkat intensitas kunjungan ke perpustakaan serta kemampuan mengarang mahasiswa program studi PGSD Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. Instrument penelitian ini adalah menggunakan tes dan angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi. Teknik Analisis Data yang digunakan selain menggunakan Rumus Regresi Linear Sederhana juga di bantu dengan menggunakan teknik analisis data SPSS tipe 17.0 for Windows.

Berdasarkan analisis data tentang metode problem solving pada pembelajaran drama diketahui terdapat pengaruh yang signifikan antara metode problem solving pembelajaran drama mahasiswa semester V PGSD, FKIP Universitas Muhammadiyah Palangkaraya tahun 2017- 2018. Dapat disimpulkan bahwa Minat membaca peserta didik di perpustakaan masih rendah hal tersebut didukung oleh hasil penelitian yang mana ada pengaruh minat membaca di perpustakaan terhadap prestasi belajar peserta didik kelas IV dan kelas V SDN-1 Langkai Palangka Raya Tahun Pelajaran 2010/2011.

Kata Kunci: *Problem Solving, Seni Drama.*

Problem solving dalam pendidikan juga sering diistilahkan dengan Pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning*), Pengajaran berbasis proyek (*Project-based education*) dan Pembelajaran berdasarkan pengalaman (*Experience-based education*). Sedangkan menurut Mukhtar disebutkan bahwa metode problem solving adalah suatu metode dalam PAI yang digunakan sebagai jalan untuk melatih siswa dalam menghadapi suatu masalah yang timbul dari dirinya, keluarga, sekolah maupun masyarakat, dari masalah yang

¹ Yuliati Eka Asi adalah staf pengajar di FKIP UPR

paling sederhana sampai masalah yang paling sulit. Metode problem solving yang dimaksud adalah suatu pembelajaran yang menjadikan masalah kehidupan nyata, dan masalah-masalah tersebut dijawab dengan metode ilmiah, rasional dan sistematis.

Istilah "drama" berasal dari bahasa Yunani "draomai" yang berarti "menirukan", selanjutnya dalam pengertian umum diartikan "berbuat, berlaku, bertindak, atau beraksi". Drama berarti perbuatan, tindakan atau action. Dalam kehidupan sekarang, drama mengandung arti yang lebih luas ditinjau apakah drama sebagai salah satu genre sastra, atautkah drama itu sebagai cabang kesenian yang mandiri. Drama naskah merupakan salah satu genre sastra yang disejajarkan dengan puisi dan prosa. Drama pentas adalah jenis kesenian mandiri yang merupakan integrasi antara berbagai jenis kesenian seperti musik, tata lampu, seni lukis (dekor, panggung), seni kostum, seni rias, dan sebagainya. Jika kita membicarakan drama pentas sebagai kesenian mandiri, maka ingatan kita dapat kita layangkan pada wayang, ketoprak, ludruk, lenong, dan film.

Adapun beberapa pendapat para ahli tentang pengertian drama dibagi menjadi enam pengertian: 1) drama adalah kualitas komunikasi, situasi, action, (segala apa saja yang terlihat dalam pentas) yang menimbulkan perhatian, kehebatan (*exiting*), dan ketegangan pada pendengar/penonton. 2) drama adalah "hidup yang dilukiskan dengan gerak" (*life presented in action*). Jika buku roman menggerakkan fantasi kita, maka dalam drama kita melihat kehidupan manusia diekspresikan secara langsung di muka kita sendiri. 3) drama adalah konflik dari sifat manusia merupakan sumber pokok drama. 4) drama haruslah melahirkan kehendak manusia dengan action. 5) drama adalah kesenian melukiskan sifat dan sikap manusia dengan gerak, dan 6) drama adalah cerita konflik manusia dalam bentuk dialog, yang diproyeksikan pada pentas dengan menggunakan percakapan dan *action* dihadapan penonton (*audience*).

Secara bahasa problem solving berasal dari dua kata yaitu *problem dan solves*. Menurut Hornsby (Arends, 2008) makna bahasa dari problem yaitu "*a thing that is difficult to deal with or understand*" (suatu hal yang sulit untuk melakukannya atau memahaminya), dapat jika diartikan "*a question to be answered or solved*" (pertanyaan yang butuh jawaban atau jalan keluar), sedangkan solve dapat diartikan "*to find an answer to problem*" (mencari jawaban suatu masalah). Sedangkan secara terminologi problem solving seperti yang diartikan Djamarah dan Zain (2006) adalah suatu cara berpikir secara ilmiah untuk mencari

pemecahan suatu masalah. Sedangkan menurut istilah Nurhadi (Gulo, 2002) *problem solving* adalah suatu pendekatan pengajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan permasalahan, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep esensial dari materi pembelajaran. Menurut Nurhadi (Gulo, 2002) metode *problem solving* dalam pendidikan juga sering diistilahkan dengan Pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning*), Pengajaran berbasis proyek (*Project-based education*) dan Pembelajaran berdasarkan pengalaman (*Experience-based education*). Sedangkan dalam buku Desain Pembelajaran oleh Mukhtar (Dhajiri, 1985) disebutkan bahwa metode *problem solving* adalah suatu metode dalam PAI yang digunakan sebagai jalan untuk melatih siswa dalam menghadapi suatu masalah yang timbul dari dirinya, keluarga, sekolah maupun masyarakat, dari masalah yang paling sederhana sampai masalah yang paling sulit. Metode *problem solving* yang dimaksud adalah suatu pembelajaran yang menjadikan masalah kehidupan nyata, dan masalah-masalah tersebut dijawab dengan metode ilmiah, rasional dan sistematis. Mengenai bagaimana langkah-langkah dalam menjawab suatu masalah secara ilmiah, rasional dan sistematis ini akan penulis bahas dalam sub bab di bawah. Metode *problem solving* merupakan cara memberikan pengertian dengan menstimulasikan anak didik untuk memperhatikan, menelaah dan berpikir tentang suatu masalah untuk selanjutnya menganalisa masalah tersebut sebagai untuk memecahkan masalah (Nasution, 1987).

Secara garis besar metode pembelajaran dibagi menjadi dua, yaitu: *enquiry and discovery learning*, dan *expository learning*. Pertama, *Enquiry and Discovery Learning* adalah Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan penyelidikan dan penemuan. Dalam penggunaan metode ini guru mempersiapkan peserta didik pada situasi untuk melakukan eksperimen sendiri, secara luas agar melihat apa yang terjadi, ingin melakukan sesuatu, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, serta menghubungkan penemuan satu dengan penemuan lainnya, membandingkannya dengan penemuan siswa lainnya. Di antara metode pembelajaran yang menggunakan pendekatan *Enquiry and Discovery* adalah: 1) Tanya Jawab (*Questioning*), pengetahuan yang dimiliki seseorang selalu bermula dari bertanya. Dalam pembelajaran, bertanya dipandang sebagai kegiatan guru untuk mendorong, membimbing, dan menilai kemampuan siswa. Bagi siswa kegiatan bertanya merupakan bagian penting dalam pembelajaran berbasis inquiry, 2) Metode Penemuan

Pengetahuan dan ketrampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hasil mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi hasil dari menemukan sendiri, 3) Metode Proyek Yaitu cara penyajian pelajaran yang bertitik tolak dari suatu masalah, kemudian dibahas dari berbagai segi yang berhubungan sehingga pemecahannya secara keseluruhan dan bermakna, dan 4) Menurut Suparto (Nasution, 1987) yang dimaksud pembelajaran kontekstual (CTL) adalah konsep belajar yang membantu guru mengkaitkan materi yang diajarkannya dengan situasi nyata siswa dan mendorong siswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan nyata mereka. Metode berbasis masalah Metode ini telah penulis definisikan di atas, yakni metode pendekatan pengajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis.

Kedua, *Expository learning*. *Expository learning* adalah metode pembelajaran yang digunakan guru untuk menyajikan bahan pelajaran secara utuh dan menyeluruh, lengkap dan sistematis secara verbal (ceramah). Pendekatan yang digunakan dalam *Expository learning* adalah pendekatan ceramah (*lecture*). *Expository learning* dikembangkan oleh David Ausubel. Menurut Ausubel (Sardiman. 1996) pendekatan belajar siswa terhadap materi verbal tidak akan menimbulkan penyakit verbalisme pada siswa, juga tidak akan mendorong siswa belajar dengan cara rote learning (belajar dengan mengulang-ulang hafalan secara rutin), asal beberapa syarat dipenuhi, yaitu: 1) *Advance Organizer*, pada tahanan ini guru menyajikan materi pengantar bersifat umum, yang berfungsi sebagai benang merah antara materi yang akan diajarkan dengan yang sudah diajarkan, 2) *Progressive differential*, guru melaksanakan penyajian materi baru dengan cara menjelaskan hal-hal yang bersifat umum sampai pada hal-hal yang khusus dan rinci, 3) *Integrative reconciliation*, guru menjelaskan dan menunjukkan secara hati-hati dan cermat persamaan antara materi yang baru dengan materi lama, dan 4) *Consolidation*, guru melakukan peneguhan penguasaan para siswa atas materi pelajaran yang baru diajarkan untuk mempermudah mereka atas materi selanjutnya. Jika dilihat dari penjelasan di atas maka metode problem solving dalam praktek adalah metode yang berbasis penemuan dan penyelidikan (*Enquiry and Discovery*).

Problem solving mempunyai hubungan erat dengan metode kontekstual, metode penemuan, metode eksperimen dan metode proyek. Dapat dikatakan bahwa metode pembelajaran yang menggunakan enquiry and discovery semua berpangkal dengan adanya

masalah yang harus diteliti dan pengalaman hidup. Perbedaan-perbedaan metode tersebut hanya pada penekanan dan implementasinya dalam pembelajaran. Metode problem solving ini didasarkan pada tipe-tipe belajar yang dicetuskan oleh Gagne (Djamarah dan Zain, 2006) yang terdiri atas delapan tipe belajar yaitu: 1) *Signal Learning*, yaitu belajar mengenal isyarat, seperti ada kilat berarti akan ada Guntur, 2) *Stimulus Response Learning*, yaitu belajar karena ada stimulus seperti perintah informasi dan sebagainya dan murid merespon dengan mengerjakan, mendengarkan, 3) *Chaining*, yaitu belajar menghubungkan sesuatu dengan sesuatu yang lain sehingga membentuk suatu kesatuan. Seperti menghubungkan wudlu dengan kebersihan dan kesehatan, 4) *Verbal Association*, yaitu membentuk kemampuan berekspresi dengan kata-kata, khususnya dalam belajar bahasa dan berkomunikasi. 5) *Discrimination Learning*, yaitu belajar untuk dapat membedakan berbagai hal yang berbeda, seperti beda antara sholat ashar dan dhuhur, 6) *Concept Learning*, yaitu belajar mengenal dan mengidentifikasi suatu konsep, obyek atau perwujudan dalam suatu klasifikasi tertentu, 7) *Principle Learning*, yaitu belajar kaidah-kaidah yang menghubungkan beberapa konsep, dan 8) *Problem Solving*, yaitu belajar memecahkan masalah. Hal ini dengan menggunakan beberapa kaidah, informasi dan data-data yang ada untuk mengambil keputusan pemecahan masalahnya.

Dari seluruh uraian tentang tipe belajar di atas dapat diketahui bahwa metode problem solving berangkat dari tipe belajar yang dirumuskan oleh Gagne (Djamarah dan Zain, 2006). Metode problem solving ini termasuk dalam sistem belajar mengajar inquiry discovery learning dimana dalam sistem ini guru menyajikan bahan pelajaran tidak dalam bentuk final tetapi anak didik diberi peluang untuk mencari dan menemukannya sendiri dengan menggunakan teknik pendekatan pemecahan salah. Mengenai langkah-langkah yang diambil dalam pemecahan masalah, bisa saja antara pendidik yang satu dengan lainnya saling berbeda, karena secara teoritis banyak sekali langkah-langkah ilmiah yang ditawarkan para sarjana untuk memecahkan suatu masalah. Diantaranya yang disebutkan Djamarah dan Zain (2006), bahwa dalam penggunaan metode problem solving dapat digunakan langkah-langkah sebagai berikut: a) adanya masalah yang jelas untuk dipecahkan. Masalah ini harus tumbuh dari siswa sesuai dengan taraf kemampuannya, b) mencari data atau keterangan yang dapat digunakan dengan jalan membaca buku-buku, meneliti, bertanya, berdiskusi dan lain-lain, c) menetapkan jawaban sementara dari masalah tersebut. Dugaan jawaban ini tentu saja

didasarkan kepada data yang telah diperoleh, pada langkah kedua di atas, d) menguji kebenaran jawaban sementara tersebut. Dalam langkah ini siswa harus berusaha memecahkan masalah sehingga betul-betul yakin bahwa jawaban tersebut betul-betul cocok. Apakah sesuai dengan jawaban sementara atau sama sekali tidak sesuai. Untuk menguji kebenaran jawaban ini tentu saja diperlukan metode-metode lainnya seperti demonstrasi, tugas diskusi, dan lain-lain, dan e) menarik kesimpulan. Artinya siswa harus sampai kepada kesimpulan terakhir tentang jawaban dari masalah tadi.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah diskriptif kuantitatif. Menurut Sudjana (1996), “Tujuan penelitian diskriptif adalah untuk mendeskripsikan, menggambarkan, atau melukiskan secara lebih detail, faktual, akurat, mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang ada di lapangan”. Diskriptif dilakukan untuk mendeskripsikan tingkat intensitas kunjungan ke perpustakaan serta kemampuan mengarang peserta didik yang dijadikan sampel dalam penelitian.

Jenis penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. (Sugiyono, 14: 2015).

Penelitian ini dilakukan pada pembelajaran drama mahasiswa semester V PGSD, FKIP Universitas Muhammadiyah Palangkaraya tahun 2017- 2018. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan tes dan angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi. Teknik Analisis Data yang digunakan selain menggunakan Rumus Regresi Linear Sederhana juga di bantu dengan menggunakan teknik analisis data SPSS tipe 17.0 for Windows.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Drama adalah karya sastra yang menggambarkan aktivitas kehidupan manusia yang dalam penceritaannya menekankan dialog, laku dan gerak. Meski drama adalah karya sastra yang bisa dibaca dan dianalisa secara tekstual karena menggunakan medium bahasa dalam penciptaannya, namun drama pada dasarnya ditulis untuk dipentaskan di atas panggung (stage).

Hasil pengujian hipotesis penelitian yang telah diuraikan di atas adalah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode pembelajaran *problem solving* terhadap pembelajaran seni drama. Hal diterima karena nilai t positif serta nilai (t) lebih besar dari t tabel dengan jumlah peserta didik 100. Hasil analisis regresi linear sederhana adalah sebagai berikut: $Y = 44,47 + 0,38X$. Pengaruh yang didapatkan mahasiswa dari penggunaan metode *problem solving* salah satunya adalah terampil dalam pembelajaran drama. Selain itu mahasiswa juga memperoleh wawasan, kecakapan berbahasa, serta informasi yang diperoleh dari buku. Pengaruh positif pemanfaatan metode *problem solving* dari beberapa faktor. Adapun faktor yang mempengaruhi diantaranya keinginan untuk menambah wawasan, kemampuan berbahasa, pribadi cakap dan berilmu, serta karena rasa senang yang muncul sebagai motivasi dari dalam diri ketika memecahkan masalah. Selain itu, memiliki sebagian peran dalam menambah wawasan serta kecakapan mahasiswa dalam membuat pembelajaran drama. Faktor tersebut diperoleh berdasarkan angket yang disebar untuk mengumpulkan data penunjang dalam memperkuat hipotesis yang diterima dalam penelitian ini.

Kesimpulan

Problem solving dalam pendidikan juga sering diistilahkan dengan Pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning*), Pengajaran berbasis proyek (*Project-based education*) dan Pembelajaran berdasarkan pengalaman (*Experience-based education*).

Drama berarti perbuatan, tindakan atau action. Metode *problem solving* merupakan cara memberikan pengertian dengan menstimulasikan anak didik untuk memperhatikan, menelaah dan berpikir tentang suatu masalah untuk selanjutnya menganalisa masalah tersebut sebagai untuk memecahkan masalah. Secara garis besar metode pembelajaran dibagi menjadi dua, yaitu: *enquiry and discovery learning*, dan *expository learning*.

Pengaruh yang didapatkan mahasiswa dari penggunaan metode *problem solving* salah satunya adalah terampil dalam pembelajaran drama. Selain itu mahasiswa juga memperoleh wawasan, kecakapan berbahasa, serta informasi yang diperoleh dari buku. Pengaruh positif pemanfaatan metode *problem solving* dari beberapa faktor.

Adapun faktor yang mempengaruhi diantaranya keinginan untuk menambah wawasan, kemampuan berbahasa, pribadi cakap dan berilmu, serta karena rasa senang yang muncul sebagai motivasi dari dalam diri ketika memecahkan masalah.

Adapun hasil uji hipotesis berdasarkan hasil penyebaran angket tentang minat membaca peserta didik dengan jumlah item sebanyak 16 dan jumlah peserta didik sebanyak 30 orang dengan diperoleh skor tertinggi 16 dan skor terendah adalah 8. Hasil pembelajaran drama mahasiswa dikumpulkan dengan menggunakan data dokumentasi yang berjumlah 30 orang dengan skor terendah 6 dan skor tertinggi 9.

Berdasarkan analisis data tentang metode problem solving pada pembelajaran drama diketahui terdapat pengaruh yang signifikan antara metode *problem solving* pembelajaran drama mahasiswa semester V PGSD, FKIP Universitas Muhammadiyah Palangkaraya tahun 2017- 2018 yaitu minat membaca peserta didik di perpustakaan masih rendah.

Daftar Pustaka

- Arends, R. I. 2008 . *Learning to Teach Belajar untuk Mengajar*. (Edisi Ketujuh/ Buku Dua). Terjemahan Helly Pajitno Soetjipto & Sri Mulyantini Soetjipto. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Dhajiri, A. K. 1985. Strategi Pengajaran Afektif-Nilai-Moral-VCT dan *Games* dalam VTC. Bandung: Jurusan PMPKn IKIP
- Djamarah, S.B. & Zain, A. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Gulo, W. 2002. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Grasindo
- Nasution. S 1987. Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bina Aksara.
- Sardiman. 1996. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Grafindo.
- Sudirman, dkk. 1987. *Ilmu Pendidikan*. Bandung: Remadja Karya
- Sudjana, 1996. Metode Penelitian Naturalistik. Bandung. Edisi Kedua. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, N. & Ibrahim. 1989. Penelitian dan Penilaian Pendidikan. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta