

**KONTRIBUSI KEMAMPUAN APRESIASI SASTRA DAN BERPIKIR
KREATIF TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN DRAMA PADA
SISWA KELAS XII IPS SMA NEGERI 2 RENGAT KABUPATEN
INDRAGIRI HULU**

*Wilda Srihastuty Handayani Piliang, Atmazaki, Syahrul R
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Universitas Negeri Padang*

Abstract: *This research is motivated by observations and interviews that have been doing research. The interview results indicate that dramatic play skills are still short of the standards expected. This phenomenon is thought to have something to do with the ability of appreciation of literature and creative thinking of students. Based journals and theory experts also stated that there is a contribution of literary appreciation ability and creative thinking skills to play the drama. Based on these problems, this study aimed to clarify whether or not the contribution of literary appreciation and the ability to think creatively, either separately or jointly to the drama students playing skills. Related to the problems and research objectives, methods used in this study is the correlation method. This correlation method aims to reveal the relationship between the variables under study. The study population was all students of class XII IPS SMAN 2 Rengat Indragiri Hulu in the academic year 2013/2014, amounting to 115 students and the study sample was 50 students by using probability sampling techniques. This research instrument in the form of objective tests, creativity tests verbal, and test performance. Data analysis was performed using the PPM correlation, multiple correlation test, t test, F test and regression test. To determine the contribution between the variables under study, used the formula coefficient of determination. The results showed that (1) there is a contribution to the literary appreciation ability to play drama skills in a positive and significant; (2) there is a contribution to the ability of creative thinking skills play a positive and significant drama; (3) the contribution of literary appreciation and the ability to think creatively together to role-play skills in a positive and significant. Therefore, the higher the ability of appreciation of literature and creative thinking of students, the higher the drama playing skills.*

Kata kunci: *kemampuan apresiasi sastra, kemampuan berpikir kreatif, keterampilan bermain drama*

PENDAHULUAN

Salah satu mata pelajaran yang saat ini banyak mendapat sorotan adalah Bahasa Indonesia. Mata pelajaran bahasa Indonesia yang

diajarkan di sekolah mencakup materi kebahasaan dan materi kesastraan yang merupakan salah satu faktor penentu kelulusan ujian nasional. Oleh karena itu, banyak sekolah yang

bersungguh-sungguh untuk berhasil menghadapi ujian nasional tersebut sehingga sekolah memberikan prioritas lebih terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia. Tugas guru pun menjadi sangat berat ketika kondisi sebenarnya mengharuskan siswa memiliki kompetensi-kompetensi berbahasa dan sastra karena termilikinya suatu kompetensi dalam diri siswa menjadi salah satu indikator keberhasilan pembelajaran.

Salah satu capaian kompetensi sastra dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah khususnya tingkat SMA adalah keterampilan memerankan tokoh dalam drama. Drama merupakan salah satu bentuk ekspresi yang dituntut untuk dimiliki siswa, sebagai salah satu capaian kompetensi sastra. Pembelajaran sastra harus diapresiasi, yang membutuhkan keterampilan aktif-produktif untuk menghargai dan menilainya. Sayangnya, kompetensi-kompetensi tersebut sering kurang mendapat pengelolaan yang tepat dalam pembelajaran yang terjadi di kelas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap beberapa guru di SMA Negeri 2 Rengat Kabupaten Indragiri Hulu berkenaan dengan keterampilan bermain drama. Keterampilan bermain drama siswa masih kurang memenuhi standar yang diharapkan. Hal tersebut disebabkan beberapa faktor, yakni kemampuan apresiasi sastra, latihan, motivasi, minat, bakat, kemampuan berpikir kreatif, kecerdasan, dan guru.

Peneliti berasumsi bahwa kemampuan apresiasi sastra dan berpikir kreatif memiliki kontribusi terhadap keterampilan bermain drama. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian

Atmazaki (1992: 190) yang menjelaskan bahwa kemampuan mengapresiasi karya sastra adalah sesuatu yang sangat diperlukan baik bagi kehidupan sastra itu sendiri maupun bagi apresiator. Selain itu Atmazaki (1992: 192–193) juga menjelaskan bahwa diperlukan kemampuan berpikir kreatif dalam mengapresiasi karya sastra karena karya sastra itu sendiri adalah karya kreatif. Oleh karena drama merupakan salah satu dari jenis sastra yang memiliki ambiguitas makna maka diperlukan kemampuan berpikir kreatif untuk mengapresiasinya. Hal tersebutlah yang mendasari penulis untuk melakukan penelitian mengenai kontribusi kemampuan apresiasi sastra dan berpikir kreatif terhadap keterampilan bermain drama siswa kelas XII IPS SMA Negeri 2 Rengat Kabupaten Indragiri Hulu.

Berdasarkan persoalan di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah terdapat kontribusi kemampuan apresiasi sastra dan berpikir kreatif baik secara sendiri-sendiri maupun secara bersama-sama terhadap keterampilan bermain drama? Sejalan dengan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan ada atau tidak kontribusi kemampuan apresiasi sastra dan berpikir kreatif baik secara sendiri-sendiri maupun secara bersama-sama terhadap keterampilan bermain drama.

Berkenaan dengan keterampilan bermain drama menurut Waluyo (2001: 115) adalah keterampilan seseorang mengekspresikan dirinya saat memerankan suatu peran atau karakter tokoh dalam drama yang harus memperhatikan teknik (fisik), mental

(intelektual), emosi (spiritual). Hasanuddin WS (2009: 220–221) juga memaparkan untuk bermain peran, para pemain dapat mempe-rolehnya dengan bermacam-macam cara. Pemain disarankan menguasai seni akting secara bertahap untuk penguasaan yang baik. Kegiatan akting juga sebaiknya dilakukan secara bertahap yaitu melakukan dengan teknik (1) imitasi, yaitu meniru hal-hal yang telah ada, (2) kreatif, yaitu mengusahakan gaya akting dengan berbagai usaha; mungkin melalui improvisasi ataupun melalui kegiatan eksperimen.

Riantiarno (2011: 107–122) menjelaskan untuk menjadi seorang aktor /aktris yang baik harus menguasai langkah-langkah dasarnya, yakni tiga langkah menuju siap raga, empat langkah menuju penciptaan, empat langkah menuju tahu dan mengerti, dan enam langkah menuju siap sukma. Apabila langkah-langkah di atas dianggap terlalu kompleks dan rumit, maka cukup diambil langkah-langkah sederhana sebagai berikut: (1) harus melatih seluruh anggota tubuhnya, (2) harus tekun melatih kepekaan dan kemampuan daya ingat, konsentrasi, pengamatan, imajinasi, ekspresi (3) harus banyak membaca, mendengar, melihat, mengalami, (4) harus disiplin, rendah hati, terbuka, punya tanggung jawab, menghargai orang lain, dan jujur, (5) harus tidak bosan belajar. Jika langkah-langkah itu sudah dijalankan, tetapi masih juga ada hambatan maka hal itu bisa terjadi karena kurang berlatih, kurang memahami, kurang konsentrasi, kurang energi, kurang motivasi, dan kurang bakatnya.

Latihan sangat diperlukan dalam bermain drama. Meskipun tidak

mempunyai bakat, seseorang tetap bisa bermain drama asal rajin berlatih. Tujuan dari latihan adalah untuk memperlancar dialog yang ada dalam naskah. Jika seorang pemain lupa dialog, pertunjukan bisa canggung, kosong, dan kacau. Hal itu tentu saja mengganggu pemain lain karena yang lupa harus diingatkan kembali. Selain itu, tujuan dari latihan adalah untuk mengarahkan dan meyakinkan semua bagian (artistik dan nonartistik) tujuan dari pementasan tersebut, serta bagaimana mencapai tujuan sesuai tugas dan tanggung jawab masing-masing bagian.

Akting itu berupa dialog. UKM Teater Mimpi Institut Sains Terapan Teknologi Surabaya (diunduh pada bulan Agustus 2013) menjelaskan unsur-unsur dialog, yakni volume suara, artikulasi dan gestulasi, intonasi, dan lafal. Agar dialog tersebut dikategorikan baik, dialog harus memiliki (1) volume suara yang baik, yaitu suara yang dapat terdengar sampai jauh; (2) Artikulasi dan gestulasi yang baik, yaitu pengucapan yang jelas. Setiap suku kata dan pemenggalan kata terucap dengan jelas dan terang meskipun diucapkan dengan sangat cepat. Jangan terjadi kata-kata yang diucapkan menjadi tumpang tindih; (3) Lafal yang benar, pengucapan kata yang sesuai dengan hukum pengucapan bahasa yang dipakai. Misalnya berani yang berarti “tidak takut” harus diucapkan berani bukan berani; (4) Intonasi harus bervariasi (tekanan dinamik, tekanan nada, dan tekanan tempo) sesuai dengan tuntutan naskah; (5) Menghayati atau menjiwai berarti tekanan atau lagu ucapan harus dapat menimbulkan kesan yang sesuai dengan tuntutan peran dalam naskah.

Selain dialog, akting juga berupa gerak. Gerak yang baik ialah gerak yang terlihat (*blocking* baik), jelas (tidak ragu ragu, meyakinkan), dimengerti (sesuai dengan hukum gerak dalam kehidupan), dan menghayati (sesuai dengan tuntutan/jiwa peran yang ditentukan dalam naskah). *Blocking* ialah penempatan pemain di panggung, diusahakan antara pemain yang satu dengan yang lainnya tidak saling menutupi sehingga penonton tidak dapat melihat pemain yang ditutupi. *Blocking* yang baik harus seimbang (*balance*), utuh, bervariasi dan memiliki titik pusat perhatian serta wajar. Setiap gerakan yang kita lakukan harus mempunyai arti, motif dan dasar. Hal ini harus benar-benar diperhatikan dan harus dihayati benar-benar oleh seorang pemain apa maksud dan maknanya ia melakukan gerakan yang demikian itu. Pada dasarnya gerak dapat dibagi menjadi dua, yaitu (1) gerak teaterikal atau gerak yang dipakai dalam teater, yaitu gerak yang lahir dari keinginan bergerak yang sesuai dengan apa yang dituntut dalam naskah, (2) gerak nonteaterikal.

Gerak yang dipakai dalam teater (gerak teaterikal) ada bermacam-macam, secara garis besar dapat dibagi menjadi dua, yaitu gerak halus dan gerak kasar. Gerak halus adalah gerak pada raut muka kita atau perubahan mimik, atau yang lebih dikenal lagi dengan ekspresi. Gerak ini timbul karena pengaruh dari emosi, misalnya marah, sedih, dan gembira. Sedangkan gerak kasar adalah gerak dari seluruh/sebagian anggota tubuh kita. Gerak ini timbul karena adanya pengaruh, baik dari luar maupun dari dalam. Gerak kasar masih dapat dibagi menjadi empat bagian,

yaitu: (1) *business*, adalah gerak gerak kecil yang kita lakukan tanpa penuh kesadaran. Gerak ini kita lakukan secara spontan, tanpa terpikirkan (*refleks*). Misalnya sewaktu kita sedang mendengar alunan musik, secara tidak sadar kita menggerakkan tangan atau kaki mengikuti irama musik. (2) *Gestures*, yakni gerak-gerak besar yang kita lakukan. Gerak ini adalah gerak yang kita lakukan secara sadar. Gerak yang terjadi setelah mendapat perintah dari diri/otak kita untuk melakukan sesuatu, misalnya saja menulis, mengambil gelas, jongkok, dan sebagainya. (3) *Movement*, adalah gerak perpindahan tubuh dari tempat yang satu ke tempat yang lain. Gerak ini tidak hanya terbatas pada berjalan saja, tetapi dapat juga berupa berlari, bergulung gulung, dan melompat. (4) *Guide*, yakni adalah cara berjalan.

Selain hal-hal yang disebutkan sebelumnya, improvisasi juga sangat diperlukan untuk terampil bermain drama. Improvisasi menurut Rendra (1993: 70) merupakan ciptaan spontan seketika itu juga. Riantiarso (2011: 111) mengartikan sebagai jalan keluar jika keadaan memaksa. Improvisasi sangat baik untuk melatih daya cipta pemain/aktor. Supaya daya cipta terbuka, pemain juga harus tidak ragu-ragu terhadap dirinya sendiri, menghilangkan rasa malu-malu yang tidak perlu, dan menghilangkan prasangka bahwa orang lain akan mencela dirinya. Bila ini dicapai, maka pemain akan memiliki ketangkasan apa saja dan daya khayalnya juga akan berkembang. Jadi improvisasi merupakan senjata cadangan untuk menyelamatkan sebuah situasi yang mendesak, seperti pemain yang lupa dialog.

Endraswara (2011: 152) menjelaskan bahwa inti pembelajaran drama yaitu: (a) apresiasi mulai dari pengenalan, pemahaman, penghayatan, sampai produksi drama, dan (b) pementasan, yaitu berlatih bermain sampai kelak juga diapresiasi secara kontinu. Pembelajaran mengapresiasi drama sebenarnya mempunyai dua target, yaitu produksi pementasan dan responsi yang diperoleh dalam menonton pementasan. Berdasarkan pendapat tersebut, untuk terampil bermain drama, seseorang harus memiliki pengetahuan dan bisa menyeimbangkan kognitif, afektif, dan psikomotoriknya. Bermain drama tidak hanya sekedar bermain kemudian selesai. Drama yang dimainkan harus meninggalkan kesan kepada penonton. Drama akan memperoleh hasil yang baik kalau memenuhi syarat-syarat seperti yang dikemukakan Endraswara (2011: 72), yakni lakon yang menarik, permainan pemain yang memikat, penonton yang mengerti dan menghargai, dan tempat serta suasana yang sesuai.

Kemampuan apresiasi sastra merupakan salah satu faktor yang turut memberikan sumbangan terhadap keterampilan bermain drama. Aminuddin (1990: 205) menjelaskan bahwa kemampuan apresiasi sastra adalah kemampuan memahami, menikmati, menghayati dan memberikan penilaian terhadap karya sastra. Atmazaki (1992: 190) menyatakan bahwa dengan mengapresiasi sastra, maka dunia sastra akan tetap semarak karena keberadaan dan makna karya sastra amat ditentukan oleh para pembaca dan apresiator. Tidak adanya karya sastra kalau tidak dibaca dan diapresiasi. Bagi pembaca dan apresiator, karya sastra dapat menambah pengetahuan dan

pengalaman. Oleh karena pengetahuan dan pengalaman itu terbatas, maka karya sastra merupakan sarana untuk penambahannya. Jadi, karya sastra dapat dijadikan sebagai ukuran tingkat peradaban dan kebudayaan manusia.

Lebih lanjut pendapat Syafi'ie (1990:198) menyatakan bahwa kegiatan mengapresiasi sastra pada dasarnya adalah kegiatan individual yang bersifat subjektif artinya setiap individu mempunyai kemungkinan-kemungkinan pemahaman, penghayatan, yang berbeda sesuai dengan minat, kesungguhan, kejujuran, kepekaan emosional serta pengetahuan dan pengalaman kehidupan masing-masing. Kemudian, Aminuddin (2010: 36) menambahkan bahwa ada dua kegiatan dalam mengapresiasi sastra yaitu kegiatan langsung yang merupakan kegiatan membaca dan menikmati cipta sastra berupa teks maupun berupa performasi secara langsung, dan tidak langsung, yang dapat ditempuh dengan cara melakukan kegiatan yang nilai akhirnya bukan hanya mengembangkan pengetahuan seseorang tentang sastra melainkan juga akan meningkatkan kemampuan dalam rangka mengapresiasi suatu cipta sastra.

Seseorang harus memiliki bekal awal untuk dapat mengapresiasi sastra. Bekal awal yang harus dimiliki menurut Aminuddin (2010: 38) adalah: (1) kepekaan emosi sehingga mampu memahami unsur-unsur keindahan di dalam cipta sastra, (2) wawasan pengetahuan, penghayatan, dan pengalaman atas kehidupan dan kemanusiaan, (3) pemahaman aspek kebahasaan, dan (4) kepekaan terhadap unsur-unsur intrinsik cipta sastra yang

berhubungan dengan telaah teori sastra. Brooks (dalam Aminuddin, 2010: 39) membedakan adanya dua level dalam kegiatan apresiasi sastra, yakni level objektif yang berhubungan dengan respon intelektual, dan level subjektif yang berhubungan dengan level emosional. Kedua level ini akan diperoleh dari pengetahuan dan pengalaman yang merupakan bekal awal untuk mampu mengapresiasi dan secara terus menerus menggauli karya sastra.

Selain kemampuan apresiasi sastra, kemampuan berpikir kreatif juga memberi sumbangan terhadap keterampilan bermain drama. Berpikir kreatif merupakan jantung jiwa pengapresiasi sastra. Rawlinson (1981: 11) mendefinisikan berpikir kreatif sebagai upaya untuk menghubungkan benda-benda atau gagasan-gagasan yang sebelumnya tidak terhubung. Sedangkan Othman (1996: 11) mengatakan bahwa berpikir kreatif adalah “kesanggupan mencipta, daya cipta atau kemampuan untuk mewujudkan suatu kombinasi baharu”. Munandar (1992:47–50; 2009:44–45) merumuskan sebagai berikut: (1) Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada; (2) Kreativitas (berpikir kreatif atau berpikir divergen) adalah kemampuan yang berdasarkan data atau informasi yang tersedia untuk menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatan, dan keragaman jawaban; (3) Secara operasional, kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan orisinalitas

dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, dan memperinci) suatu gagasan. Pada definisi ini lebih menekankan pada aspek proses perubahan (inovasi dan variasi). Sementara kreativitas menurut Santrock (1998:307) adalah kemampuan untuk memikirkan semua yang tidak lazim, dengan cara yang berbeda, dan menghasilkan solusi yang unik terhadap permasalahan.

Hurlock (1999:4) menyimpulkan 7 unsur karakteristik kreativitas untuk memudahkan pemahaman kita, yaitu: (1) kreativitas merupakan proses, bukan hasil, (2) proses itu mempunyai tujuan, yang mendatangkan keuntungan bagi orang itu sendiri atau kelompok sosialnya; Kreativitas mengarah pada penciptaan sesuatu yang baru, berbeda, dan karenanya unik bagi orang itu, baik itu berbentuk lisan maupun tulisan, maupun kongkret atau abstrak, (3) kreativitas timbul dari pemikiran divergen, sedangkan konformitas dan pemecahan masalah sehari-hari timbul dari pemikiran konvergen, (4) kreativitas merupakan cara berpikir, tidak sinonim dengan kecerdasan, (5) kemampuan untuk mencipta bergantung pada perolehan pengetahuan yang diterima, (6) kreativitas merupakan bentuk imajinasi yang dikendalikan, yang menjurus ke arah beberapa bentuk prestasi, misalnya melukis.

Munandar (2009:45-46) menjelaskan bahwa ada empat aspek dari kreativitas yaitu pribadi, pendorong (*press*), proses, dan produk. Oleh karena masing-masing pribadi memiliki keunikan yang dapat menimbulkan ide-ide baru dan produk-produk inovatif, jangan pernah mengharapkan semua melakukan atau

menghasilkan hal yang sama dan mempunyai bakat dan minat yang sama. Munandar (1999:15) juga menambahkan kreativitas merupakan hasil interaksi individu dengan lingkungannya, maka nampak jelas bahwa kreativitas individu sangat ditentukan oleh dorongan dari dalam dirinya dan lingkungannya. Maka sangatlah penting untuk mengusahakan lingkungan yang dapat mendorong berkembangnya kreativitas anak secara optimal.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Kegiatan penelitian dilakukan di kelas XII IPS SMA Negeri 2 Rengat Kabupaten Indragiri Hulu, pada tanggal 18 November 2013 sampai dengan tanggal 10 Februari 2014. Uji-coba instrumen penelitian dilaksanakan di kelas XII IPA SMA Negeri 2 Rengat Kabupaten Indragiri Hulu pada tanggal 23 September 2013. Jumlah populasi penelitian ini sebanyak 115 siswa dan sampel 50 siswa. Data penelitian diperoleh dari hasil tes kemampuan apresiasi sastra (X_1) sebanyak 30 soal, tes kreativitas verbal untuk data kemampuan berpikir kreatif (X_2) dan tes keterampilan untuk data keterampilan bermain drama (Y).

Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji korelasi PPM, uji korelasi ganda, uji t, uji F dan uji regresi. Untuk mengetahui besarnya kontribusi antarvariabel yang diteliti, digunakan rumus koefisien determinasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data dalam penelitian ini terdiri dari tiga kelompok. Data yang terkait dengan variabel bebas terdiri data kelompok pertama (X_1) yang

merupakan data tes kemampuan apresiasi sastra dan kelompok kedua (X_2) yang merupakan data tes kemampuan berpikir kreatif. Kemudian, data yang terkait dengan variabel terikat adalah kelompok ketiga (Y) yang merupakan data tes keterampilan bermain drama. Ketiga data tersebut dideskripsikan dalam bentuk distribusi frekuensi yang terdiri atas penghitungan rata-rata (*mean*), nilai tengah (*median*), nilai yang sering muncul (*modus*), simpangan baku, dan selisih nilai maksimal dengan nilai minimal (*range*). Berikut deskripsi data yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian terhadap ketiga variabel tersebut.

Butir pertanyaan yang terdapat dalam tes kemampuan apresiasi sastra berjumlah 30 soal dengan penilaian benar-salah dan hasilnya adalah nilai terendah 47 dan nilai tertinggi 83 serta dapat diketahui bahwa 13 responden (26%) memperoleh nilai kelompok rata-rata (*mean*) yakni sebesar 67,46. Responden yang memperoleh nilai di bawah kelas rata-rata interval berjumlah 15 orang (30%), dan yang memperoleh nilai di atas kelas rata-rata interval berjumlah 22 orang (44%). Hasil penghitungan kemampuan apresiasi sastra diperoleh median 67, modus 73, dan SD sebesar 8,43. Berdasarkan tabel interval persentase tingkat capaian kemampuan apresiasi sastra siswa kelas XII IPS SMA Negeri 2 Rengat Kabupaten Indragiri Hulu tergolong cukup yakni sebesar 67,46% yang berarti masih ada sekitar 32,54% lagi yang belum tercapai.

Berdasarkan hasil penilaian, nilai terendah terdapat pada soal nomor 13 dan nomor 6. Hanya 12 orang yang menjawab benar soal

nomor 13 dan 15 soal nomor 6. Kedua soal tersebut adalah soal yang berhubungan dengan unsur intrin-sik sebuah karya sastra. Itu berarti soal nomor 13 dan 6 merupakan soal yang sulit bagi objek penelitian dan objek penelitian belum begitu menguasai unsur intrinsik dalam sebuah karya sastra.

Kemampuan berpikir kreatif dalam penelitian ini menggunakan tes kreativitas verbal. Data variabel kemampuan berpikir kreatif diambil dari skor CQ (skor baku) dan nilai norma (masing-masing subtes) subjek penelitian. Hasil CQ terendah 57 dengan nilai 38 dan tertinggi 134 dengan nilai 89. Berdasarkan tabel interval persentase tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XII IPS SMA Negeri 2 Rengat Kabupaten Indragiri Hulu diketahui bahwa 23 responden (46%) memperoleh nilai kelompok rata-rata (mean) yang tergolong cukup, yakni sebesar 62,98. Hasil penghitungan kemampuan berpikir kreatif. Responden yang memperoleh nilai di bawah kelas rata-rata interval berjumlah 14 orang (28%), dan yang memperoleh nilai di atas kelas rata-rata interval berjumlah 13 orang (26%); median 62, modus 59, dan SD sebesar 9,06.

Berdasarkan hasil penilaian faktor kemampuan berpikir kreatif juga harus mendapatkan perhatian yang khusus, terutama untuk indikator keenam yakni "Apa Akibatnya" yang bertujuan untuk mengukur kelancaran dalam memberikan gagasan yang dikombinasikan dengan elaborasi atau kemampuan mengembangkan gagasan. Hal tersebut karena dari enam indikator yang digunakan dalam mengukur tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa, kemampuan

untuk indikator keenam merupakan kemampuan yang paling rendah.

Tingkat kinerja yang terdapat dalam rubrik penilaian keterampilan bermain drama berjumlah empat dengan bobot total kriteria penilaian berjumlah sepuluh. Berdasarkan rubrik penilaian tersebut, skor maksimal yang bisa diperoleh responden berjumlah 40 dan skor minimal berjumlah 10. Skor-skor tersebut diolah tiga orang penilai yang terdiri dari peneliti, guru bahasa Indonesia, dan guru lain yang berkompeten di bidang drama. Setelah itu diperoleh nilai terendah 56 dan nilai tertinggi 100. Hasil penghitungan variabel keterampilan bermain drama dapat diketahui bahwa 12 responden (24%) memperoleh nilai kelompok rata-rata (mean), yakni sebesar 81,04. Responden yang memperoleh nilai di bawah kelas rata-rata interval berjumlah 22 orang (44%), dan yang memperoleh nilai di atas kelas rata-rata interval berjumlah 16 orang (32%), mean sebesar 81,04, median 80, modus 90, dan SD sebesar 10,49. Berdasarkan tabel interval persentase tingkat capaian keterampilan bermain drama siswa kelas XII IPS SMA Negeri 2 Rengat Kabupaten Indragiri Hulu tergolong cukup, yakni sebesar 81,04% dan masih ada sekitar 18,96% lagi yang belum tercapai. Indikator dengan nilai terendah terletak pada penguasaan blocking yang berarti subjek penelitian belum menguasai blocking dalam keterampilan bermain drama.

Setelah melakukan uji normalitas data dengan menggunakan penghitungan χ^2 hitung, semua data normal karena nilai χ^2 hitung $<$ χ^2 tabel. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Pengujian Normalitas Data Penelitian

Variabel Penelitian	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Ket.
Kemampuan Apresiasi Sastra (X ₁)	7,67	9,488	Normal
Kemampuan Berpikir Kreatif (X ₂)	8,32		Normal
Keterampilan Bermain Drama (Y)	1,17		Normal

Setelah melakukan uji homogenitas data dengan menggunakan penghitungan F_{hitung} , semua data homogen karena nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2 Uji Homogenitas Varians Keterampilan Bermain Drama (Y) atas Varians Kemampuan Apresiasi Sastra (X₁)

Variabel	N	S ²	F _{hitung}	F _{tabel}	Ket
Keterampilan Bermain Drama (Y)	50	110,08	1,55	1,64	Homogen
Kemampuan Apresiasi Sastra (X ₁)	50	71,06			

Tabel 3 Uji Homogenitas Varians Keterampilan Bermain Drama (Y) atas Varians Kemampuan Berpikir Kreatif (X₂)

Variabel	N	S ²	F _{hitung}	F _{tabel}	Ket
Keterampilan Bermain Drama (Y)	50	110,08	1,34	1,64	Homogen

Keterampilan Bermain Drama (Y)	50	108	4	gen
Kemampuan Berpikir Kreatif (X ₂)	50	82,05		

Uji linearitas dalam penelitian ini adalah uji linieritas model regresi. Dari hasil analisis regresi sederhana terhadap pasangan data penelitian antara variabel kemampuan apresiasi sastra (X₁) dengan variabel keterampilan bermain drama (Y) diperoleh persamaan regresi $\hat{Y} = 44,25 + 0,57X_1$. Setelah dilakukan uji F dapat disimpulkan bahwa bentuk hubungan antara X₁ dengan Y, adalah signifikan karena $F_{hitung} (13,4) > F_{tabel} (4,04)$ $\alpha = 0,05$ dan $db_{reg} (bla) = 1$, $db_{Res} = 50 - 2 = 48$ dan linier karena $F_{hitung} (-1,91) < F_{tabel} (2,14)$ dengan $\alpha = 0,05$ dan $db_{TC} = 12 - 2 = 10$, $db_E = 50 - 12 = 38$.

Sedangkan dari hasil analisis regresi sederhana terhadap pasangan data penelitian antara variabel kemampuan berpikir kreatif (X₂) dengan variabel keterampilan bermain drama (Y) diperoleh persamaan regresi $\hat{Y} = 52,76 + 0,46X_2$. Setelah dilakukan uji F disimpulkan bahwa bentuk hubungan antara X₂ dengan Y adalah signifikan karena $F_{hitung} (9,02) > F_{tabel} (4,04)$ dengan $\alpha = 0,05$ dan $db_{reg} (bla) = 1$, $db_{Res} = 50 - 2 = 48$ dan linier karena $F_{hitung} (1,05) < F_{tabel} (1,96)$ dengan $\alpha = 0,05$ dan $db_{TC} (k-2) 22 - 2 = 20$, $db_E (n-k) 50 - 22 = 28$.

Kemudian, berdasarkan hasil analisis regresi ganda terhadap ketiga variabel penelitian, diperoleh koefisien arah regresi (b₁) sebesar 0,57, (b₂)

sebesar 0,53 dan konstanta (a) sebesar 10,89. Dengan demikian, kontribusi X_1 dan X_2 secara bersama-sama terhadap Y dapat dinyatakan dengan persamaan regresi $\hat{Y} = 10,89 + 0,57X_1 + 0,53X_2$. Setelah dilakukan uji F disimpulkan bahwa bentuk hubungan antara X_1 dan X_2 dengan Y adalah signifikan karena $F_{hitung} (17,72) > F_{tabel} (3,19)$ dengan $\alpha = 0,05$ dan $db_{pembilang} = m (2)$, $db_{penyebut} = n-m-1 (50-2-1 = 47)$ yaitu sebesar 3,19

Rumusan hipotesis statistik yang akan diuji adalah $H_a : r \neq 0$ dan $H_0 : r = 0$. Hipotesis pertama yang diajukan dalam penelitian ini adalah “terdapat kontribusi secara positif kemampuan apresiasi sastra terhadap keterampilan bermain drama siswa kelas XII IPS SMA Negeri 2 Rengat Kabupaten Indragiri Hulu”. Hipotesis kedua adalah “terdapat kontribusi secara positif kemampuan berpikir kreatif terhadap keterampilan bermain drama siswa kelas XII IPS SMA Negeri 2 Rengat Kabupaten Indragiri Hulu”. Hipotesis ketiga adalah “terdapat kontribusi secara positif kemampuan apresiasi sastra dan berpikir kreatif secara bersama-sama terhadap keterampilan bermain drama siswa kelas XII IPS SMA Negeri 2 Rengat Kabupaten Indragiri Hulu”. Pembuktian hipotesis tersebut dilakukan dengan penghitungan pengujian hipotesis menggunakan rumus uji korelasi *Pearson Product Moment*. Berikut hasil penghitungan pengujian hipotesis.

Tabel 4 Uji Hipotesis

				5
(X_1) terhadap p (Y)	0,467	21,82%	3,66	1,684
(X_2) terhadap p (Y)	0,461	21,27%	3,78	1,684
(X_1) dan (X_2) terhadap p (Y)	0,656	42,99%	19,61	3,19

Berdasarkan Tabel 4, dapat diungkapkan bahwa variabel X_1 berkorelasi terhadap variabel Y sebesar 0,467, variabel X_2 berkorelasi terhadap variabel Y sebesar 0,461, dan variabel X_1 dan X_2 secara bersama-sama berkorelasi terhadap variabel Y sebesar 0,656 secara signifikan karena $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dengan tingkat kesalahan $\alpha = 0,05$ dan $db = 50-2 = 48$ yaitu sebesar 1,684. Sementara itu, besarnya kontribusi yang disumbangkan variabel X_1 terhadap variabel Y sebesar 21,82%, variabel X_2 terhadap variabel Y sebesar 21,27%, dan variabel X_1 dan X_2 secara bersama-sama terhadap variabel Y sebesar 42,99%. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan bermain drama (Y) dipengaruhi oleh kemampuan apresiasi sastra (X_1) dan berpikir kreatif (X_2) baik secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Oleh karena itu, semakin tinggi kemampuan apresiasi sastra dan berpikir kreatif siswa baik secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama maka akan semakin tinggi pula keterampilan bermain dramanya.

Korelasi antara variabel	Koefisien Korelasi	Koefisien Determinasi (KP)	t_{hitung}	t_{tabel}
				$\alpha = 0,05$

Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ketiga hipotesis di atas dapat diterima.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, diperoleh temuan penelitian sebagai berikut. Pertama, terdapat kontribusi kemampuan apresiasi sastra secara positif dan signifikan terhadap keterampilan bermain drama. Kedua, terdapat kontribusi kemampuan berpikir kreatif secara positif dan signifikan terhadap keterampilan bermain drama. Ketiga, terdapat kontribusi kemampuan apresiasi sastra dan berpikir kreatif secara bersama-sama secara positif dan signifikan terhadap keterampilan bermain drama.

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

Kemampuan Apresiasi Sastra dan Berpikir Kreatif penting dalam upaya peningkatan Keterampilan Bermain Drama. Hal tersebut terungkap dalam hasil penelitian menyangkut signifikansi kedua variabel itu. Kontribusi kedua variabel itu disebabkan oleh bahan dan aktivitas bermain drama itu sendiri. Bahan naskah drama adalah karya sastra, sehingga untuk memahaminya diperlukan upaya apresiasi. Selain itu sebagai aktivitas bermain drama, mengharuskan para pemain drama untuk berimprovisasi sehingga diperlukan kreativitas. Oleh karena itu, variabel Kemampuan Apresiasi Sastra dan Kemampuan Berpikir Kreatif menjadi penting terhadap Keterampilan Bermain Drama siswa di sekolah. Siswa yang memiliki kemampuan apresiasi sastra dan berpikir kreatif yang baik maka keterampilan bermain dramanya juga akan baik.

Kemampuan apresiasi sastra sebagai salah satu faktor pendukung keberhasilan siswa dalam keterampilan bermain drama dapat ditingkatkan dengan cara membaca. Siswa tidak akan mampu memberi penghargaan dan penilaian atas sebuah karya sastra apabila pengetahuan siswa terhadap karya sastra tersebut minim. Apabila wawasan atau pengetahuan siswa tentang karya sastra luas, siswa akan mampu melakukan aktivitas-aktivitas yang berkaitan dengan karya sastra. Misalnya, siswa akan mampu memberi kritik dan ulasan terhadap suatu karya sastra, bahkan siswa akan mampu menghasilkan karya-karya yang akan memperkaya khasanah sastra Indonesia. Untuk itu dibutuhkan peran serta guru untuk membuat aktivitas menyangkut apresiasi sastra, yaitu antara lain mengaktifkan mading sekolah, koran sekolah, atau menyelenggarakan berbagai perlombaan seperti lomba baca puisi, drama, baca syair, menulis puisi, menulis cerpen, dan sebagainya. Seorang guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang bervariasi dan banyak memberikan stimulasi yang merangsang kemampuan berpikir kreatif sehingga siswa mampu memberikan gagasan orisinal dan baru serta dapat mengembangkan kognitif, afektif, dan psikomotoriknya. Pembelajaran sastra tidak menyangkut tentang apa dan siapa tetapi bagaimana. Untuk itu diperlukan guru bahasa Indonesia yang cerdas dan berwawasan luas untuk menyajikan pembelajaran sastra sekaligus pembelajaran bahasa yang tidak hanya membahas teori semata.

Guru dan siswa hendaknya paham pentingnya penguasaan ruang, untuk itu diperlukan teknik-teknik

mumpuni yang harus dikuasai ketika bermain drama. Pengalaman yang tidak sedikit juga berguna untuk menghasilkan sebuah drama yang memberi kesan mendalam kepada penonton. Tempaan pada saat latihan akan membentuk pemain drama mencapai kualitas yang diharapkan. Itulah sebabnya peran guru yang terampil dan terlatih sangat diperlukan untuk mengantarkan siswa menjadi aktor dalam bermain drama dan menjadi manusia yang sesungguhnya dalam dunia nyata.

Bertolak dari hasil penelitian maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut. Kepada para siswa diharapkan untuk lebih meningkatkan kemampuan apresiasi sastra dan berpikir kreatifnya. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan apresiasi sastra dan berpikir kreatif adalah dengan memperbanyak bacaan yang bersangkutan dengan karya sastra, ikut serta dalam berbagai perlombaan yang berhubungan dengan sastra, atau bergabung dalam sanggar atau kelompok teater yang ada. Apabila siswa melakukan peningkatan kemampuan apresiasi sastra dan berpikir kreatif maka keterampilan bermain drama juga akan ikut meningkat.

Kepada guru bahasa Indonesia diharapkan tidak hanya sekedar memberikan motivasi kepada siswa supaya lebih giat, tekun, semangat, dan pantang menyerah dalam belajar drama. Guru juga harus mampu memberikan stimulasi dan kerja nyata kepada siswa. Upaya yang dapat dilakukan adalah dengan cara membentuk sanggar sekolah, atau menyelenggarakan atau mengikutsertakan siswanya dalam berbagai perlombaan

antar kelas atau antar sekolah. Hal tersebut sangat berguna untuk siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, bakat, dan minatnya dalam bersastra.

Kepada peneliti lain yang ingin melakukan penelitian lanjutan, disarankan untuk meneliti variabel lain yang berhubungan dengan keterampilan bermain drama, misalnya faktor latihan dan motivasi. Hal ini disebabkan temuan dari penelitian, peneliti berasumsi bahwa latihan dan motivasi memberikan kontribusi yang besar terhadap keterampilan bermain drama karena hanya sedikit yang disumbangkan kemampuan apresiasi dan berpikir kreatif terhadap keterampilan bermain drama.

DAFTAR RUJUKAN

- Aminuddin. 1990. *Sekitar Masalah Sastra: Beberapa Prinsip dan Model Pengembangannya*. Malang: Yayasan Asah Asih Asuh
- _____. 2010. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Atmazaki. 1992. "Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kualitas Interaksi dengan Karya Sastra Sebagai Determinan Kemampuan Apresiasi Sastra (Studi Deskriptif Analitis terhadap Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Tahun I/1991 di IKIP Padang dan Universitas Bung Hatta Padang)". *Tesis*. PPs IKIP Bandung.
- _____. 2007. *Ilmu Sastra Teori dan Terapan*. Padang: UNP Press

- Dewojati, Cahyaningrum. *Drama: Seja-rah, Teori, dan Penerapannya*. Yogyakarta: UGM Press.
- Endraswara, Suwardi. 2011. *Metode Pembelajaran Drama, Apresiasi, Ekspresi, dan Pengkajian*. Yogyakarta: CAPS
- Hasanuddin WS. 2009. *Drama, Karya dalam Dua Dimensi*. Bandung: Angkasa
- Hurlock, E. B., Med Meitasari T. (penerjemah). 1999. *Perkembangan Anak. Jilid 2*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Munandar, Utami. (Ed). 1988. *Kreativitas Sepanjang Masa*. Jakarta: CV. Muliasari.
- _____. 1992. *Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Usia Sekolah, Petunjuk Bagi Orang Tua dan Guru*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- _____. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Othman, Hizairi. 1996. *Kreativiti dalam Penciptaan Kaya Kesusasteraan*. Kuala Lumpur: Perpustakaan Negara Malaysia.
- Rawlinson, J. Geoffrey. 1981. *Berpikir Kreatif dan Sumbang Saran*. Jakarta: Binarupa Aksara
- Rendra. 1993. *Seni Drama untuk Remaja*. Jakarta: Pustaka Jaya
- Riantiarno, N. 2011. *Kitab Teater, Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukan*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Santrock, J. W. 1998. *Child Development*. New York: McGraw Hill Companies.
- Syafi'ie, I. 1990. *Penerapan Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA) dalam Pengajaran Sastra: Sekitar Masalah Sastra, Beberapa Prinsip dan Model Pengembangannya*. Malang: Yayasan Asah Asih Asuh.
- UKM Teater Mimpi Institut Sains Terapan dan Teknologi Surabaya. *Metode Latihan Teater: Sebuah Studi Terapan*. <http://dc177.4shared.com/doc/UsyLp-kC/preview.html>. Diunduh bulan Agustus 2013
- Waluyo, Herman J. 2001. *Drama: Teori Pembelajarannya*. Yogyakarta: PT. Hanindita Graha Widya.