

**PEMENTASAN DRAMA KLASIK *CINDERELLA* SEBAGAI INSTRUMEN  
PENINGKATAN KEMAHIRAN BAHASA INGGRIS**

**Eva Solina Gultom<sup>1</sup>, Nur Israfyan Sofian<sup>2</sup>, Nuzul Hijrah<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Halu Oleo Kendari

<sup>1</sup>E-mail : [eva\\_joshgroban@yahoo.com](mailto:eva_joshgroban@yahoo.com)

**Abstract**

*The objective of this activity was to assess the English language ability of fifth semester students studying English Literature at Halu Oleo University in the Drama course. The approach employed in this activity is rooted in role-playing experiential education, wherein students create a culminating output in the shape of a traditional theatrical production named Cinderella. The exercise revealed that the fifth semester students of English Literature at Halu Oleo University exhibited a high level of competency in other languages and were able to successfully utilise them in various roles, hence enhancing their English language skills.*

**Keywords:** Cinderella; speaking; drama; instrument

**Abstrak**

Tujuan kegiatan ini dilakukan untuk mengevaluasi Kemahiran praktik berbahasa Inggris mahasiswa semester V Sastra Inggris Universitas Halu Oleo pada mata kuliah Drama. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini berbasis pembelajaran praktik role-playing dimana mahasiswa menghasilkan produk akhir berupa pementasan drama klasik yang berjudul Cinderella. Dari kegiatan diperoleh bahwa mahasiswa semester V Sastra Inggris Universitas Halu Oleo dapat menunjukkan kemahiran dan peran lakon menggunakan bahasa asing secara benar dan lancar sebagai upaya meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris secara efektif.

**Kata Kunci:** Cinderella; berbicara; drama; instrumen

Submitted: 2024-05-10

Revised: 2024-05-27

Accepted: 2024-06-03

**Pendahuluan**

Pemerolehan Bahasa Inggris dapat dicapai dengan menggunakan beragam metodologi. Salah satu pendekatannya adalah metodologi berbasis praktik pembelajaran yang menekankan pada kreativitas dan keterlibatan siswa dalam meningkatkan pemahaman mereka tentang topik tertentu. Mata kuliah drama adalah instrumen tambahan yang dipakai untuk menilai kemahiran siswa dalam bahasa Inggris lisan. Mata kuliah ini memungkinkan mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan berbicara bahasa Inggris mereka sekaligus mengekspos pemahaman mereka pada literatur klasik dan kontemporer serta berbagai genre yang mengkomunikasikan pesan-pesan positif, membahas isu-isu sosial, menggambarkan realitas manusia, dan memberikan hiburan.

Di institusi perguruan tinggi, studi sastra biasanya dibagi menjadi beberapa genre sastra, seperti puisi, prosa, dan teater, yang biasanya diajarkan oleh para pengajar. Dari ketiga genre tersebut, drama dianggap sebagai salah satu genre sastra yang paling menantang untuk diajarkan. Hal ini terutama terjadi jika pengajar memahami teater bukan sebagai karya sastra, tetapi sebagai jenis pertunjukan langsung. Mengajarkan drama sebagai salah satu jenis seni pertunjukan memberikan tantangan tersendiri karena sifatnya yang khas, yang berasal dari penggabungan berbagai disiplin seni yang melingkupinya. Drama, sebagai salah satu jenis seni pertunjukan, sering dikenal sebagai drama panggung. Drama panggung mencakup berbagai komponen seperti skenario, produksi, dan tim artistik, yang meliputi pemimpin produksi, sutradara, pemain, pencahayaan, lokasi, properti, dan anggota kru lainnya. Selain itu, penonton memainkan peran penting dalam pengalaman drama panggung. Agar sebuah drama dapat dianggap sebagai seni

pertunjukan yang lengkap, ketiga bagian tersebut harus ada. Jika salah satu dari elemen-elemen ini hilang, drama tidak akan mencapai potensi sepenuhnya.

Tujuan utama dari pendidikan drama tidak terbatas pada pengajaran atau pelatihan siswa untuk menjadi penulis naskah drama atau pemain drama, tetapi lebih pada menumbuhkan pemahaman dan kenikmatan terhadap teater. Dengan memberikan apresiasi, pengajar dapat membimbing anak-anak untuk mengembangkan minat, penghargaan, dan pada akhirnya kecenderungan yang baik terhadap drama (Basuki, 2005). Apresiasi drama yang sederhana saja tidak cukup, karena tidak melibatkan produksi atau penampilan tindakan dramatis yang sebenarnya. Oleh karena itu, sangat penting untuk membimbing anak-anak untuk terlibat dalam pertunjukan teater untuk menstimulasi ranah emotif dan psikomotorik mereka. Teks ini menyoroti pentingnya kemampuan drama, khususnya dalam konteks pendidikan drama untuk lulusan program studi Sastra Inggris di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Halu Oleo.

Sangat penting untuk memberikan pengajaran yang komprehensif dan ketat dalam keterampilan teater dalam mata kuliah Drama, karena para mahasiswa pada akhirnya akan menjadi pengajar yang bertanggung jawab untuk mengajarkan drama kepada murid-murid mereka sendiri di sekolah. Tidak adanya teknik instruksional yang sesuai dan menarik dalam pengajaran drama panggung di Fakultas Ilmu Budaya UHO telah menghambat keefektifan dan daya tarik pengalaman belajar.

### **Metode**

Kegiatan ini akan menggunakan metode praktik *role-playing*, di mana konsep cerita akan dipahami melalui transkrip dialog. Peran masing-masing karakter akan diperagakan dalam sebuah pertunjukan teater dengan menggunakan Bahasa Inggris. Drama yang dipentaskan dalam kegiatan ini adalah drama klasik berjudul Cinderella. Karya yang diakui secara luas ini diciptakan oleh sineas ternama Walt Disney dan telah ditransformasikan ke dalam berbagai bentuk media, seperti novel, serial animasi untuk anak-anak, dan film live-action. Drama ini diperankan oleh 48 mahasiswa yang ditugaskan untuk beberapa peran, termasuk peran di atas panggung dan peran pendukung di belakang layar. Drama ini memiliki banyak situasi komedi dan alur cerita. Mahasiswa tidak hanya belajar bagaimana berbicara Bahasa Inggris yang baik dan benar, tetapi juga memiliki kesempatan untuk mengekspresikan kreativitas mereka sepenuhnya melalui berbagai adegan dan plot dalam drama tersebut.

### **Hasil dan Pembahasan**

Secara umum, pembelajaran drama berbasis proyek, yang melibatkan penggunaan seni peran, dapat dilakukan melalui kerja kelompok. Penentuan ini selaras dengan elemen-elemen drama yang telah disebutkan di atas sebagai semacam pertunjukan langsung. Pembelajaran drama panggung berbasis project learning dengan menggunakan metode role acting ini diimplementasikan pada mahasiswa semester V Program Studi Sastra Inggris Universitas Halu Oleo. Pembentukan kerja kelompok melibatkan berbagai peran seperti sutradara, asisten sutradara, pimpinan produksi, sekretaris, bendahara, set designer, lighting designer, property manager, koordinator musik, koordinator acara, koordinator konsumsi, koordinator humas, koordinator perlengkapan, koordinator sponsor, koordinator keamanan, koordinator P3K, dan koordinator publikasi dan dokumentasi.

Selanjutnya, pemilihan naskah drama yang akan dipentaskan. Dalam memilih naskah drama harus disesuaikan dengan kesempatan dan kondisi. Pemilihan naskah juga mempertimbangkan jumlah peserta dan setting yang dapat dikondisikan. Naskah drama yang dipilih adalah naskah drama yang di dalamnya terdapat komponen budaya agar siswa dapat

mengenal budaya Indonesia lebih lengkap. Unsur-unsur budaya Indonesia pasti akan dimasukkan ke dalam sebuah naskah drama karena budaya tersebut merupakan tradisi yang dialami dan dilakukan oleh penulis naskah drama, selain itu penulis juga merupakan anggota masyarakat yang turut serta dalam kegiatan budaya. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Baihaqi, bahwa budaya Indonesia adalah sesuatu yang tidak bisa dilepaskan dari kebiasaan adat istiadat.



Gambar 1. Pentas *Cinderella*

Kemudian, kegiatan pemanasan dan motivasi bertujuan untuk memperkenalkan kelas dengan skenario masalah yang akan disajikan, sehingga menumbuhkan keterlibatan dan ketertarikan siswa pada topik tersebut. Selanjutnya, instruktur memberikan semangat kepada siswa, menumbuhkan lingkungan di mana siswa merasa nyaman untuk berpartisipasi aktif dalam pendidikan mereka. Kegiatan pemanasan ini terdiri dari lari keliling lapangan sebanyak tiga kali, dilanjutkan dengan peregangan, latihan vokal, dan latihan ekspresi. Selanjutnya, kegiatan ini melibatkan pembacaan naskah drama secara kolektif di bawah bimbingan sutradara. Naskah drama dibaca dengan penuh penghayatan dan kelengkapan. Dalam memahami sebuah teks, mengingat sifatnya yang polisemi dan ambigu, ada kerinduan untuk memastikan "makna otentik" dari teks tersebut (Junius dalam Baihaqi, 2015, hlm. 63). Tujuan dari pembacaan karya sastra (naskah drama) di atas adalah untuk mengembangkan pemahaman yang jelas tentang konsep dan interpretasi dari aktor, sutradara, dan kru, untuk menghilangkan ambiguitas dan makna ganda dalam naskah drama. Kemudian, casting atau pemilihan peran adalah proses mengidentifikasi karakter yang paling sesuai dengan kondisi siswa. Dalam skenario ini, sutradara memiliki yurisdiksi mutlak untuk memilih alokasi tanggung jawab kepada siswa. Lalu, permainan peran, di mana mahasiswa diminta untuk memainkan peran yang telah mereka dapatkan saat casting. Dalam situasi ini, sutradara, dibantu oleh asisten sutradara, harus mendorong para siswa yang mendapatkan peran untuk memunculkan spontanitas dalam permainan.

Setelahnya, sutradara dan asisten sutradara terlibat dalam sesi diskusi dan evaluasi dengan siswa lain yang telah berperan dalam peran. Dalam skenario ini, sutradara dan asisten sutradara memiliki wewenang untuk memandu diskusi dan bukan untuk mengevaluasi kualitas akting. Fokusnya harus pada cara para pemain berperilaku, cara mereka berakting, dan bagaimana mereka mengekspresikan emosi atau mengkomunikasikan pendekatan pemecahan masalah mereka. Jika seorang pemain menghadapi tantangan dalam mewujudkan peran tertentu, ini adalah saat yang tepat untuk mengartikulasikan dan mengatasi masalah ini bersama-sama untuk diselesaikan.

Terakhir, pertunjukan yang melibatkan para aktor yang memainkan peran mereka kembali. Pemeranan ulang ini berfungsi sebagai kelanjutan dari diskusi dan tinjauan, yang bertujuan untuk menghasilkan ide-ide segar untuk pertunjukan, oleh karena itu perlu dilakukan pengulangan. Selain itu, kegiatan bertukar pengalaman dan membuat generalisasi merupakan hal yang sangat

penting. Tujuan dari drama adalah untuk memfasilitasi siswa dalam memperoleh pengalaman yang berharga. Melalui pengalaman yang beragam, kesamaan dapat muncul, sehingga memungkinkan perumusan generalisasi. Pengalaman dapat diperoleh dengan mencari bimbingan dari individu yang berpengalaman, seperti profesional yang berpengalaman atau pendidik yang ulung, yang memiliki sejarah kesuksesan yang telah terbukti. Sangat penting untuk dicatat bahwa individu yang tidak memiliki pengalaman pertunjukan langsung tidak disarankan untuk membagikan pengalaman mereka, karena mungkin terbatas pada mengamati pertunjukan daripada berpartisipasi secara aktif dalam produksi drama. Mengorganisir sebuah pertunjukan tanpa pengalaman panggung bisa sangat berbahaya.

### **Respon Peserta**

Dalam proses pembelajaran drama pentas dengan menggunakan metode role playing berbasis project learning, dosen hanya berperan sebagai pendamping dan fasilitator. Segala keputusan dan kebijakan dalam kaitannya dengan pementasan drama menjadi tanggung jawab group work yang sudah dibentuk di awal. Jika ada permasalahan dalam proses pengerjaan proyek tersebut, diusahakan diselesaikan dari internal group work. Apabila masalah tersebut tidak dapat diatasi oleh group work, dosen baru turun tangan untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang ada. Setelah mendapatkan pembelajaran drama dengan menggunakan metode role playing berbasis project learning mahasiswa semakin mahir dan jago dalam berakting serta mementaskan suatu pertunjukan drama dengan menggunakan Bahasa Inggris. Hal ini dibuktikan dengan keberhasilan mereka di dalam pementasan drama yang dilakukan pada saat itu. Pementasan drama tersebut juga mendapatkan apresiasi bukan hanya dari civitas akademika Universitas Halu Oleo, tetapi juga masyarakat umum dan komunitas sastra dan budaya. Berikut merupakan gambaran kesuksesan pementasan drama oleh mahasiswa setelah melakukan pembelajaran drama dengan menggunakan metode role playing berbasis *project learning*.



Gambar 2. Foto bersama setelah pentas

### **Realisasi Pemecahan Masalah**

Kegiatan pelatihan ini dilakukan selama lebih dari satu bulan kerja dimulai sejak usulan penelitian ini disetujui dengan rincian kegiatan sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan : 33 hari
2. Pelaksanaan kegiatan : 1 hari

Pelatihan ini dilaksanakan sesuai dengan surat tugas yakni mulai 10 November 2023 sampai dengan 13 Desember 2023 yang diselenggarakan di theatre FIB UHO secara offline. Kegiatan ini

dilakukan oleh dosen team teaching mata kuliah Drama terhadap mahasiswa Sastra Inggris semester V yang mengambil mata kuliah Drama.

### **Rancangan Evaluasi**

Drama merupakan salah satu mata kuliah yang sulit. Akan tetapi hal tersebut dapat diatasi dengan melakukan pembelajaran drama pentas menggunakan metode *role playing* berbasis pada *project learning*. Metode ini akan membuat pembelajaran menjadi efektif dan menarik sehingga dapat menghasilkan luaran yang nyata dan bermanfaat untuk mahasiswa.

### **Analisis**

Selama kegiatan pelatihan berlangsung, ada faktor pendukung dan penghambat kegiatan yang perlu dianalisis, yakni sebagai berikut:

#### **Faktor Pendukung**

Faktor pendukung dalam pelaksanaan kegiatan sosialisasi ini adalah semangat para anggota tim pengabdian untuk bersama-sama berbagi pengalaman serta mengajarkan teknik peran lakon kepada mahasiswa semester V Program Studi Sastra Inggris Universitas Halu Oleo yang mengambil mata kuliah drama. Kerjasama yang baik juga ditunjukkan oleh semua tim pendukung baik mitra maupun narasumber yang sangat kooperatif sehingga kegiatan ini dapat dilaksanakan dengan sukses.

#### **Faktor Penghambat**

Faktor pendukung kegiatan ini membuat beberapa faktor penghambat menjadi tidak terlalu menonjol. Meskipun demikian perlu disampaikan jika salah satu faktor yang menghambat kegiatan ini dan menjadi tolok ukur keberhasilannya adalah tahap persiapan drama. Dalam mempersiapkan pertunjukan, mahasiswa harus melakukan koordinasi antar pemain yang lain dan menyesuikannya dengan waktu persiapan. Akan tetapi, keadaan tersebut dapat diatasi dengan semangat mahasiswa untuk terus berlatih, mengatur waktu latihan, dan melakukan koordinasi dengan pemain lakon lainnya.

### **Kesimpulan**

Pembelajaran bahasa asing melalui metode *project-based learning* memberikan manfaat positif. Oleh karena itu, kegiatan serupa perlu dilakukan rutin setiap tahunnya dan harus mendapatkan dukungan dari berbagai pihak, khususnya civitas akademik dan pemerhati budaya dan masyarakat. Kegiatan ini terbukti mampu meningkatkan pengetahuan bahasa dan menumbuhkan minat berbahasa asing di masyarakat secara fasih dan kompeten sehingga mampu bersaing secara global. Selain itu, kegiatan ini tidak hanya bertujuan menghibur namun juga dapat memperkenalkan sastra atau *literary genre* kepada masyarakat yang bertujuan menyampaikan pesan positif kepada khalayak, merefleksikan isu sosial dan realita kehidupan manusia.

### **Daftar Pustaka**

- Banerjee, S. (2014). Learn and Unlearn: Drama as an Effective Tool in Teaching English Language and Communication. *International Journal of English Language & Translation Studies*, 2(1), 79-91. <http://www.eltjournal.org>
- Fischer, C. (2015). Project-Based Learning. *Research Starters: Education*.
- Hillyard, S. (2016). *English through Drama*. Innsbruck, Austria: Helbling Languages.

- Khosronejad, S. & Parviz, M. (2013). The Effect of Dramatized Instruction on Speaking Ability of Imam Ali University EFL Learners. *International Journal of Applied Linguistics & English Literature*, 2(5).
- Marwan, A. (2015). Empowering English through Project-Based Learning with ICT. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 14(4).
- Nguyen, H. B. (2017). Drama-Based Role Play Activities to Impact on Students' Speaking Performance. *Can Tho University Journal of Science*.
- Rochmahwati, P. (2015). Project-Based Learning to Raise Students' Speaking Ability: Its Effect and Implementation. *Kodifikasia*, 9(1).
- Shraiber, E., & Yaroslavova, E. (2016). Drama Techniques in Teaching English as A Second Language to University Students. *South Ural State University*.