

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kedudukan Pembelajaran Memproduksi Teks Drama untuk Kelas XI SMA Berdasarkan Kurikulum 2013

1. Kompetensi Inti

Kurikulum merupakan landasan atau acuan bagi setiap bagi setiap proses pembelajaran di sekolah, karena dengan adanya kurikulum, proses pembelajaran dapat terencana dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan efektif dan efisien.

Di dalam kurikulum terdapat KI dan KD yang merupakan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik untuk sampai pada kompetensi lulusan jenjang satuan pendidikan. KI dalam setiap kurikulum merupakan bagian paling pokok untuk proses pembelajaran yang akan diberikan oleh guru pada setiap pembelajaran.

Mulyasa (2013:174), mengemukakan pengertian Kompetensi Inti (KI) sebagai berikut:

Kompetensi inti merupakan operasisasi Standar Kompetensi Lulusan dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki oleh peserta didik yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu, yang menggambarkan kompetensi utama yang dikelompokan ke dalam aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran. Kompetensi inti harus menggambarkan kualitas yang seimbang antara pencapaian *hard skill* dan *soft skills*.

Dalam setiap kompetensi inti yang dipelajari oleh peserta didik memiliki gambaran yang memuat semua aspek pengetahuan, yang harus dimiliki dan dikuasai oleh peserta didik seperti, aspek kognitif dalam bentuk pemahaman terhadap informasi yang diterima, afektif dalam bentuk sikap yang bertujuan agar peserta didik memiliki rasa tanggung jawab terhadap sikap yang lebih baik, dan aspek psikomotor yang terarah kepada keterampilan agar peserta didik mampu menyalurkan berbagai kreativitas untuk menciptakan suatu hal yang baru.

Kompetensi inti berfungsi sebagai unsur pengorganisasi terhadap keterkaitan kompetensi dasar (KD) antara jenjang pendidikan, maupun pengorganisasi keterkaitan antara konten atau mata pelajaran yang dipelajari peserta didik.

Mengacu pada ketentuan terakhir implementasi kurikulum 2013, untuk Kompetensi Inti ranah sikap spiritual (KI-1) dan sikap sosial (KI-2) dititipkan pada mata pelajaran agama dan PKN oleh karena itu dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk memperoleh kompetensi ranah pengetahuan (KI-3) dan keterampilan (KI-4) dapat dilakukan dengan berbagai pendekatan salah satunya menggunakan pendekatan saintifik 5M (Mengamati, Mempertanyakan, Mengumpulkan Informasi, Menalar, dan Mengomunikasikan). Pengembangan keterampilan (KI-4) dilanjutkan dengan langkah mengonstruksi terbimbing dan mengonstruksi mandiri.

2. Kompetensi Dasar

Setiap KI terdapat berbagai KD yang telah dirumuskan oleh pemerintah, dan untuk itu guru pada setiap mata pelajaran menggunakan KD untuk mengembangkan kompetensi peserta didik, sekaligus menjadi acuan dalam setiap pembelajaran yang dilaksanakan.

Mulyasa (2006:109) mengemukakan pengertian Kompetensi Dasar (KD) adalah sebagai berikut:

Kompetensi dasar merupakan gambaran umum tentang apa yang dapat dilakukan siswa dan rincian yang lebih terurai tentang apa yang diharapkan dari siswa yang di gambarkan dalam indikator hasil belajar. Kompetensi dasar merefleksikan keluasan, kedalaman, dan kompleksitas serta digambarkan secara jelas dan dapat diukur dengan teknik-teknik penilaian tertentu.

Kompetensi dasar merupakan hal yang penting bagi setiap perangkat pendidikan, karena melalui kompetensi dasar setiap proses pembelajaran dapat tersusun dan terencana dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik pula. Selain itu, KD dalam setiap mata pelajaran telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik pada umumnya, agar peserta didik dapat memahami secara baik.

Sementara itu, Majid (2012:43) berpendapat, “Kompetensi Dasar merupakan kemampuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai oleh peserta didik sebagai bukti bahwa siswa telah menguasai kompetensi inti dalam setiap pembelajaran.” Isi dari kompetensi dasar merupakan suatu syarat yang harus dipahami dan dipenuhi oleh siswa untuk mencapai kriteria kemampuan dalam kompetensi inti.

Kompetensi Dasar sangat diperlukan dalam setiap proses pembelajaran, karena kompetensi dasar merupakan pokok pembelajaran yang akan diberikan oleh guru selama proses pembelajaran. Selain itu, dengan adanya Kompetensi Dasar, materi pembelajaran menjadi lebih terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa Kompetensi Dasar merupakan gambaran umum sebagai acuan guru dalam penyusunan strategi belajar bagi siswa. Di dalam Kompetensi Dasar terdapat instruksi tentang apa yang harus dilakukan oleh siswa untuk memahami pelajaran. Kompetensi dasar memuat rincian yang telah terurai tentang apa yang diharapkan dapat tercapai oleh siswa dijabarkan dalam indikator ketercapaian belajar.

3. Alokasi Waktu

Alokasi waktu merupakan bagian paling penting dalam proses pembelajaran. Karena dengan adanya alokasi waktu dapat mengefektifkan waktu yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Setiap kompetensi dasar, dilakukan dengan memperhatikan jumlah minggu efektif dan alokasi waktu mata pelajaran perminggu dengan mempertimbangkan jumlah kompetensi dasar, keluasan, kedalaman, tingkat kesulitan dan tingkat kepentingan.

Menurut Majid (2009:58), “Alokasi waktu adalah perkiraan berapa lama siswa mempelajari materi yang telah ditentukan, bukan lamanya siswa mengerjakan tugas di lapangan atau da-lam kehidupan sehari-hari kelak”. Alokasi waktu perlu diperhatikan pada tahap pengembangan silabus dan perencanaan pembelajaran. Hal ini untuk memperkirakan jumlah jam tatap muka yang

diperlukan. Alokasi waktu merupakan waktu yang direncanakan oleh guru untuk siswa dalam mengatur waktu yang dibutuhkan oleh siswa dalam suatu proses pembelajaran, selain itu waktu yang telah direncanakan telah disesuaikan dengan muatan materi yang dibutuhkan.

Sementara itu, Mulyasa (2006:206) menyatakan bahwa alokasi waktu pada setiap kompetensi dasar dilakukan dengan memperhatikan jumlah minggu efektif dan alokasi waktu mata pelajaran per minggu dengan mempertimbangkan jumlah kompetensi dasar, keluasan, kedalaman, tingkat kesulitan, dan tingkat kepentingannya.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dikemukakan dapat disimpulkan bahwa alokasi waktu sangat berperan penting dalam setiap proses pembelajaran. Selain mengefektifkan proses pembelajaran, alokasi waktu merupakan strategi yang harus disiapkan seorang guru untuk mengefektifkan waktu yang dibutuhkan dalam mencapai kompetensi dasar.

Berdasarkan pertimbangan dan perhitungan yang telah dirumuskan, maka alokasi waktu yang dibutuhkan untuk keterampilan menulis teks drama adalah 4 x 45 menit.

B. Pembelajaran Memproduksi Teks Drama

1. Pengertian Pembelajaran

Menurut Faturohman (2015: 16), pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.” Proses interaksi ini dilakukan untuk menjadikan peserta didik mengalami

perubahan tingkah laku dan memperoleh kecakapan dari sesuatu yang dipelajari, pembelajaran juga merupakan proses yang kompleks karena dipengaruhi oleh berbagai faktor. Khususnya pembelajaran bahasa Indonesia merupakan sintesis dari tiga pendekatan yaitu genre, saintifik, dan CLIL. Alur utama model adalah pedagogi genre dengan 4M (Membangun konteks, Menelaah model, Mengonstruksi terbimbing, dan Mengonstruksi mandiri). Mengacu pada ketentuan terakhir implementasi Kurikulum 2013, untuk sikap spiritual (KI-1) dan sikap sosial (KI-2) dititipkan pada mata pelajaran agama dan PKn. Oleh karena itu, dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk mendapatkan pengetahuan (KI-3) dan keterampilan (KI-4) yang dapat dilakukan dengan berbagai metode salah satunya menggunakan pendekatan saintifik 5M (Mengamati, Mempertanyakan, Mengumpulkan Informasi, Menalar, dan Mengomunikasikan). Pengembangan keterampilan (KI-4) dilanjutkan dengan langkah mengonstruksi terbimbing dan diakhiri dengan langkah kegiatan mengonstruksi mandiri.

2. Pengertian Memproduksi

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2012: 45), memproduksi adalah kata kerja yang memiliki persamaan kata dengan menghasilkan atau mengeluarkan hasil.

Merujuk pada definisi pada KBBI, dapat disimpulkan bahwa memproduksi adalah suatu keterampilan berbahasa yang berfungsi menuangkan pikiran dan perasaan yang tertuang dalam bentuk produk kebahasaan baik dalam bentuk lisan maupun tulisan.

C. Teks Drama

a. Pengertian Teks Naskah Drama

Teks drama adalah karangan yang berisi cerita lakon atau karya sastra yang ditulis dalam bentuk dialog atau percakapan yang temanya diambil dari konflik kehidupan manusia. Dalam teks drama termuat nama-nama tokoh cerita diucapkan para tokoh dan keadaan panggung yang diperlukan. Bahkan kadang-kadang juga dilengkapi penjelasan tentang tata busana, tata lampu, dan tata suara (musik pengiring). Menurut Waluyo (2001:2), “Ada beberapa pendapat yang nyaris sama tentang pengertian drama akan tetapi pada dasarnya kata “drama” berasal dari Yunani *draomai* yang berarti ‘berbuat berlaku bertindak atau beraksi dan sebagainya’. Drama berarti perbuatan tindakan atau *action*.”

Dapat disimpulkan bahwa teks drama merupakan salah satu jenis karya sastra yang berbentuk dialog dan dialoglah yang mendominasi dan menggerakkan keseluruhan unsur-unsur yang isinya menjabarkan sebuah alur.

Sama halnya dengan teks sastra lainnya, teks drama juga berfungsi sebagai sarana pengungkapan ide dan gagasan penulis kepada pembaca sehingga pembaca dapat berkontemplasi mengenai makna cerita yang telah dibacanya.

Menurut Waluyo (2003: 2), naskah drama adalah salah satu genre karya sastra yang sejajar dengan prosa dan puisi. Berbeda dengan prosa maupun puisi, naskah drama memiliki bentuk sendiri yaitu ditulis dalam bentuk dialog yang didasarkan atas konflik batin dan mempunyai kemungkinan dipentaskan.

Drama berarti perbuatan, tindakan. Berasal dari bahasa Yunani “*draomai*” yang berarti berbuat, berlaku, bertindak dan sebagainya. Drama adalah hidup yang

dilukiskan dengan gerak. Konflik dari sifat manusia merupakan sumber pokok drama.

Berdasarkan pengertian di atas naskah drama dapat diartikan suatu karangan atau cerita yang berupa tindakan atau perbuatan yang masih berbentuk teks atau tulisan yang belum diterbitkan (pentaskan). Yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah naskah drama.

Menurut Yonny (2012: 3) “Salah satu keberhasilan sebuah produksi drama/teater (juga film) terletak pada kualitas naskah. Namun diakui atau tidak naskah-naskah drama yang berkualitas dari kalangan para pelajar sangat sulit didapatkan.” Oleh karena itu, perlu adanya pelajaran pembuatan naskah drama agar para pelajar mulai berani berkarya terutama sejalan dengan implementasi Kurikulum 2013 yang memosisikan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran.

Teks drama yang baik harus disusun sesuai dengan struktur teks dan menggunakan kaidah kebahasaan yang benar, termasuk kaidah ejaan. Berikut ini disajikan contoh kaidah-kaidah kebahasaan dalam teks film atau drama sebagai berikut:

1. Istilah

Istilah adalah kata atau gabungan kata yang dengan cermat mengungkapkan makna konsep, proses, keadaan, atau sifat yang khas dalam bidang tertentu. Istilah khusus adalah istilah yang digunakan untuk bidang tertentu dan pemakainnya hanya dipahami oleh orang berkecimpung dalam bidang tersebut.

Contoh :

Istilah umum : film, ikan, bunga.

Istilah khusus : komedi, gurame, mawar.

2. Sinonim dan Antonim

- (a) Sinonim adalah kata yang memiliki bentuk yang berbeda, tetapi memiliki arti atau pengertian yang sama atau mirip. Contoh: "**Obrolan** orang itu mirip dengan **dialog** dalam film Romeo dan Juliet."
- (b) Antonim adalah kata yang artinya berlawanan satu dengan yang lain. Contoh: "**besar** atau **kecil** bukanlah jaminan barang itu berharga atau tidak."

3. Verba / Kata Kerja

- (a) Verba Aktif adalah verba yang subjeknya berperan sebagai pelaku atau menunjukkan tindakan atau perbuatan. Contoh: "Putra memelihara ikan gurame."
- (b) Verba Pasif adalah verba yang subjeknya berperan sebagai penderita, sasaran tindakan, atau hasil. Contoh: "Film horor kini banyak disiarkan televisi indonesia."

4. Nomina

Nomina atau kata benda adalah kelas kata yang menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau semua benda atau segala yang dibedakan.

Kata benda dibagi menjadi dua jenis, yaitu kata benda konkret seperti **meja**, **buku**, dan **bola** serta kata benda abstrak, seperti **pikiran** dan **angin**.

Nomina juga dibedakan menjadi dua, yakni Nomina Dasar dan Nomina Turunan.

Contoh :

Nomina Dasar : Rumah | Jalan

Nomina Turunan : Perumahan | Jalanan

Imbuhan : Pe - an | -an

5. Pronomina

Pronomina atau kata ganti adalah jenis kata yang menggantikan nomina atau frasa nomina.

Contoh:

- a. Kata ganti orang : *saudara, bapak, ibu, nyonya, tuan, ia, dia*
- b. Kata ganti pemilik : *ku-, mu-, -nya*
- c. Kata ganti petunjuk : *ini, itu*
- d. Kata ganti penghubung : *yang*
- e. Kata ganti tak tentu : *siapa, barang siapa, sesuatu, masing-masing*

6. Konjungsi

Konjungsi adalah kata tugas atau kata penghubung yang berfungsi menghubungkan dua buah klausa, kalimat, atau paragraf.

Konjungsi yang sering digunakan dalam ulasan film atau drama umumnya, berupa:

- a. Konjungsi Koordinatif. Contoh: *dan, atau, tetapi*
- b. Konjungsi Subordinatif. Contoh: *jika, agar, meskipun, alih-alih, sebagai, sebab, karena, maka, sesudah, sebelum, sementara*

- c. Konjungsi Korelatif. Contoh: *baik ... maupun ... / bukan ... melainkan ... / tidak hanya ... tetapi ...*
- d. Konjungsi Antarkalimat. Contoh: *sebaliknya, di samping itu, selanjutnya*

7. Preposisi

Preposisi adalah kata tugas yang berfungsi sebagai unsur pembentuk frasa preposisional.

Contoh : *di, ke, dari, pada, daripada, dengan, secara, tanpa, bagi.*

8. Artikel

Artikel adalah kata tugas yang membatasi makna jumlah nomina.

Contoh: *si, sang*

9. Kalimat Simpleks dan Kompleks

Kalimat Simpleks adalah kalimat yang memiliki suatu verba utama

Kalimat Kompleks adalah kalimat yang memiliki dua verba utama atau lebih.

Contoh : "Sci-Fi adalah jenis film imajinasi pengetahuan yang dikembangkan untuk mendapatkan dasar pembuatan alur film yang menitikberatkan pada penelitian dan penemuan biologi."

b. Struktur

Struktur Teks Drama terdiri dari tiga bagian yaitu prolog, dialog, dan epilog. Berikut penjelasannya.

1. Prolog

Prolog merupakan pengantar untuk masuk ke dalam sebuah drama. Isinya adalah gambaran umum mengenai drama yang akan dimainkan.

Prolog adalah bagian pengantar dari sebuah naskah/cerita drama, biasanya ini digunakan untuk menceritakan keadaan atau gambaran secara umum dari sebuah cerita.

Prolog adalah kata pendahuluan dalam lakon drama. Prolog memainkan peran yang besar dalam menyiapkan pikiran penonton agar dapat mengikuti lakon (cerita) yang akan disajikan.

Itulah sebabnya, prolog sering berisi sinopsis lakon, pengenalan tokoh-tokoh, dan pemeranannya, serta konflik-konflik yang akan terjadi di panggung.

2. Dialog

Dialog merupakan bagian dari naskah drama yang berupa percakapan antara satu tokoh dengan tokoh yang lain. Dialog adalah bagian yang paling dominan dalam drama. Dialog adalah hal yang membedakan antara drama dengan jenis karya sastra yang lain.

Dialog adalah komunikasi antar tokoh atau pemain yang terjadi dalam sebuah drama, biasanya dilakukan oleh dua orang atau lebih.

Dialog adalah percakapan para pemain. Dialog memainkan peran yang amat penting karena menjadi pengarah lakon drama. Artinya, jalannya cerita drama diketahui oleh penonton lewat dialog para pemainnya

3. Epilog

Epilog adalah bagian terakhir dari pementasan drama.[4] Isinya merupakan kesimpulan dari drama yang dimainkan. Epilog biasanya memuat makna dan pesan dari drama yang dimainkan.

Epilog adalah bagian penutup dari sebuah naskah/cerita drama, biasanya ini berisi kesimpulan, simpulan dan pesan yang bisa diambil dari cerita drama tersebut.

Epilog adalah kata penutup yang mengakhiri pementasan. Isinya, biasanya berupa simpulan atau ajaran yang bisa diambil dari tontonan drama yang baru saja disajikan.

Menurut Herman J. Waluyo (2003:5) perlu dipahami terlebih dahulu struktur yang membangun naskah drama yang meliputi:

a. Plot/alur

Plot atau kerangka cerita, yaitu jalinan cerita atau kerangka cerita dari awal hingga akhir yang merupakan jalinan konflik antara dua tokoh atau lebih yang saling berlawanan.

b. Penokohan dan perwatakan

Penokohan erat hubungannya dengan perwatakan. Penokohan merupakan susunan tokoh-tokoh yang berperan dalam drama.

Tokoh-tokoh itu selanjutnya akan dijelaskan keadaan fisik dan psikisnya sehingga akan memiliki watak atau karakter yang berbeda-beda.

c. Dialog (percakapan)

Ciri khas naskah drama adalah naskah itu berbentuk percakapan atau dialog. Dialog dalam naskah drama berupa ragam bahasa yang komunikatif sebagai tiruan bahasa sehari-hari bukan ragam bahasa tulis.

d. Seting (tempat, waktu dan suasana)

Setting disebut juga latar cerita yaitu penggambaran waktu, tempat, dan suasana terjadinya sebuah cerita.

e. Tema (dasar cerita)

Tema merupakan gagasan pokok yang mendasari sebuah cerita dalam drama. Tema dikembangkan melalui alur dramatik dalam plot melalui tokoh-tokoh antagonis dan protagonis dengan perwatakan yang berlawanan sehingga memungkinkan munculnya konflik di antara keduanya.

f. Amanat atau pesan pengarang.

Sadar atau tidak sadar pengarang naskah drama pasti menyampaikan sebuah pesan tertentu dalam karyanya. Pesan itu dapat tersirat dan tersurat. Pembaca yang jeli akan mampu mencari pesan yang terkandung dalam naskah drama. Pesan dapat disampaikan melalui percakapan antartokoh atau perilaku setiap tokoh. Amanat dari setiap penonton pasti akan berbeda antara satu dengan yang lainnya, karena setiap penonton atau pembaca mempunyai pandangan atau pemikiran yang berbeda.

g. Petunjuk teknis/teks samping.

Dalam naskah drama diperlukan petunjuk teknis atau teks samping yang sangat diperlukan apabila naskah drama itu dipentaskan. Petunjuk samping itu berguna untuk petunjuk teknis tokoh, waktu, suasana, pentas, suara.

c. Ciri Kebahasaan Teks Drama

Ada lima ciri kebahasaan dalam sebuah teks drama, berikut ciri-ciri kebahasaan dalam sebuah teks drama :

1. Teks drama berisi penonjolan terhadap unsur-unsur karya seni

Dapat berupa dialog dalam cerita, hal yang menarik penulis, sesuatu yang khas pada objek ulasan, dapat juga dengan membandingkan karya drama/film yang sejenis. Pada teks drama ini, muncul kata adjektiva (kata sifat) seperti : menarik/tidak menarik, mengharukan, memilukan, bernilai, memuaskan, baik/kurang baik, mencekam, menakutkan, dan lain sebagainya. Hal ini tentu untuk mendeskripsikan objek yang diulas.

Kata sifat atau kata keadaan adalah kata yang menerangkan tentang keadaan, sifat, watak, tabiat suatu benda. Kata sifat memberikan jawaban atas pertanyaan bagaimana atau dalam keadaan apa. Adjektiva juga mampu diperluas lagi dengan amat, sekali, dan sangat.

2. Menggunakan kata-kata opini atau persuasive

Contohnya : inilah drama/film Indonesia yang patut untuk ditonton, drama/film ini sungguh menarik untuk ditonton, drama/film ini benar-benar menghibur,

drama/film yang ditampilkan mengandung nilai moral yang perlu kita teladani, dan lain-lain.

3. Menggunakan konjungsi internal dan konjungsi eksternal

a) Konjungsi internal (intrakalimat), konjungsi yang menghubungkan dua argumen/gagasan/ide dalam kalimat simpleks atau dua kelompok klausa.

Terdapat 4 (empat) kategori makna hubungan :

- a. Penambahan/kesejajaran, yaitu konjungsi dan, atau, serta;
- b. Menyatakan waktu, yaitu sejak, setelah, sesudah, ketika, saat;
- c. Menyatakan perbandingan, yaitu tetapi, melainkan, sedangkan, tidak hanya, tetapi juga, bukan saja/hanya..., melainkan juga...;
- d. Menyatakan sebab-akibat, yaitu sebab, akibat, sehingga, jika, karena, apabila, bilamana, jikalau.

b) Konjungsi eksternal (antarkalimat), konjungsi yang menghubungkan dua peristiwa/deskripsi hal/benda dalam kalimat kompleks atau 2 kalimat simpleks. Sama halnya dengan intrakalimat, konjungsi ini juga dibedakan atas 4 kategori makna hubungan :

- a. Penambahan/kesejajaran, yaitu konjungsi lebih lanjut, di samping itu, selain itu;
- b. Menyatakan waktu/temporal, yaitu pertama, kedua, ketiga, mula-mula, lalu, kemudian, berikutnya, selanjutnya, akhirnya ;

- c. Menyatakan perbandingan, yaitu sebaliknya, akan tetapi, sementara itu, di sisi lain, namun, namun demikian, walaupun demikian/begitu, dan sebagainya
- d. Menyatakan sebab-akibat, yaitu oleh karena itu, akibatnya, hasilnya, jadi, sebagai akibat, maka.
 - 1) Menggunakan ungkapan perbandingan (persamaan/ perbedaan)
Contohnya : daripada, sebagaimana, demikian halnya, berbeda dengan, seperti, seperti halnya, serupa dengan, dan sebagainya.
 - 2) Menggunakan kata kerja material dan kata kerja relasional
Kata kerja material, yaitu kata kerja yang menyatakan kegiatan fisik/proses. Misalnya : makan, minum, membawa, berbicara, melamun, bertepuk tangan, mendengarkan, menunggu, melebur, memukul, bertanya, dan lainnya.
Kata kerja relasional adalah kata kerja yang berfungsi untuk membentuk predikat nominal (kata-kata kopulatif) dan dapat juga membantu memperjelas predikat (kata kerja bantu).
 - a) Contoh kata kerja relasional sebagai kopulatif: bernama, disebut, jadi/menjadi, meruapkan, adalah, ialah, yaitu, yakni, dan sebagainya.
 - b) Contoh kata kerja relasional sebagai kata bantu: pasti, harus/perlu/wajib, jadi, mungkin, boleh, harap, bisa, hendak/ingin/mau/akan, dapat/bisa, ada, dan sebagainya.

a. Model Pembelajaran *Experiential Learning*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Experiential Learning*

Experiential learning merupakan sebuah model holistik dari proses pembelajaran yang membuat manusia belajar, tumbuh dan berkembang. Penyebutan istilah *experiential learning* dilakukan untuk menekankan bahwa *experience* (pengalaman) berperan penting dalam proses pembelajaran dan membedakannya dari teori pembelajaran lainnya seperti teori pembelajaran kognitif ataupun behaviorisme (Kolb, 1984). *Experiential Learning* memiliki makna yang berbeda-beda, namun mengacu kepada satu pemikiran.

Menurut *Association for Experiential Education (AEE)*, *Experiential Learning* merupakan falsafah dan metodologi Pendidik terlibat langsung dalam memotivasi peserta didik dan refleksi difokuskan untuk meningkatkan pengetahuan, mengembangkan keterampilan. *Experiential learning* mendorong siswa dalam aktivitasnya untuk berpikir lebih banyak, mengeksplor, bertanya, membuat keputusan, dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari.

Pembelajaran dengan model *experiential learning* mulai diperkenalkan pada tahun 1984 oleh David Kolb dalam bukunya yang berjudul “*Experiential Learning, Experience As The Source Of Learning and Development*”. *Experiential learning* mendefinisikan belajar sebagai “proses bagaimana pengetahuan diciptakan melalui perubahan bentuk pengalaman. Pengetahuan diakibatkan oleh kombinasi pemahaman dan mentransformasikan pengalaman” (Kolb, 1984: 41). Gagasan tersebut akhirnya berdampak sangat luas pada perancangan dan pengembangan model pembelajaran seumur hidup (*lifelong*

learning models). Pada perkembangannya saat ini, menjamurlah lembaga-lembaga pelatihan dan pendidikan yang menggunakan *Experiential Learning* sebagai metode utama pembelajaran bahkan sampai pada kurikulum pokoknya.

Experiential Learning itu adalah proses belajar, proses perubahan yang menggunakan pengalaman sebagai media belajar atau pembelajaran. *Experiential Learning* adalah pembelajaran yang dilakukan melalui refleksi dan juga melalui suatu proses pembuatan makna dari pengalaman langsung. *Experiential Learning* berfokus pada proses pembelajaran untuk masing-masing individu (David A. Kolb 1984). *Experiential Learning* adalah suatu pendekatan yang dipusatkan pada siswa yang dimulai dengan landasan pemikiran bahwa orang-orang belajar terbaik itu dari pengalaman. Untuk pengalaman belajar yang akan benar-benar efektif, harus menggunakan seluruh roda belajar, dari pengaturan tujuan, melakukan observasi dan eksperimen, memeriksa ulang, dan perencanaan tindakan. Apabila proses ini telah dilalui memungkinkan siswa untuk belajar keterampilan baru, sikap baru atau bahkan cara berpikir baru.

Jadi, *Experiential Learning* adalah suatu bentuk kesengajaan yang tidak disengaja (*unconscious awareness*). Contohnya, ketika siswa dihadapkan pada game Spider Web atau jaring laba-laba. Tugas kelompok adalah menyeberang jaring yang lubangnya pas dengan badan kita, namun tidak ada satu orang pun yang boleh menyentuh jaring tersebut. Tugas yang diberikan tidak akan berhasil dilakukan secara individual karena sudah diciptakan untuk dikerjakan bersama. Untuk mencapai kerja sama yang baik, pasti akan timbul yang namanya komunikasi antaranggota kelompok. Lalu muncullah secara alami orang yang

yang berpotensi menjadi seorang inisiator, leader, komunikator, ataupun karakter-karakter lainnya.

Experiential Learning Theory (ELT), yang kemudian menjadi dasar model pembelajaran *experiential learning*, dikembangkan oleh David Kolb sekitar awal 1980-an. Model ini menekankan pada sebuah model pembelajaran yang holistik dalam proses belajar. Dalam *experiential learning*, pengalaman mempunyai peran sentral dalam proses belajar. Penekanan inilah yang membedakan ELT dari teori-teori belajar lainnya. Istilah "*experiential*" di sini untuk membedakan antara teori belajar kognitif yang cenderung menekankan kognisi lebih daripada afektif. Teori belajar behavior yang menghilangkan peran pengalaman subjektif dalam proses belajar (Kolb dalam Baharudin dan Esa, 2007: 165).

Model *Experiential Learning* adalah suatu model proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajar untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung. Dalam hal ini, *Experiential Learning* menggunakan pengalaman sebagai katalisator untuk menolong pembelajar mengembangkan kapasitas dan kemampuannya dalam proses pembelajaran.

Experiential Learning dapat didefinisikan sebagai tindakan untuk mencapai sesuatu berdasarkan pengalaman yang secara terus-menerus mengalami perubahan guna meningkatkan keefektifan dari hasil belajar itu sendiri. Tujuan dari model ini adalah untuk memengaruhi siswa dengan tiga cara, yaitu:

1. mengubah struktur kognitif siswa;
2. mengubah sikap siswa; dan
3. memperluas keterampilan-keterampilan siswa yang telah ada.

Ketiga elemen tersebut saling berhubungan dan memengaruhi secara keseluruhan, tidak terpisah-pisah, karena apabila salah satu elemen tidak ada, maka kedua elemen lainnya tidak akan efektif. *Experiential Learning* menekankan pada keinginan kuat dari dalam diri siswa untuk berhasil dalam belajarnya. Motivasi ini didasarkan pula pada tujuan yang ingin dicapai dan model belajar yang dipilih. Keinginan untuk berhasil tersebut dapat meningkatkan tanggung jawab siswa terhadap perilaku belajarnya dan mereka akan merasa dapat mengontrol perilaku tersebut. *Experiential Learning* menunjuk pada pemenuhan kebutuhan dan keinginan siswa. Kualitas belajar *Experiential Learning* mencakup keterlibatan siswa secara personal, berinisiatif, evaluasi oleh siswa sendiri dan adanya efek yang membekas pada siswa.

b. Model *Experiential Learning*

1. Pengertian Model *Experiential Learning*

Model *Experiential Learning* memberi kesempatan kepada siswa untuk memutuskan pengalaman apa yang menjadi fokus mereka, keterampilan-keterampilan apa yang mereka ingin kembangkan, dan bagaimana cara mereka membuat konsep dari pengalaman yang mereka alami tersebut. Hal ini berbeda dengan pendekatan belajar tradisional dimana siswa menjadi pendengar pasif dan hanya guru yang mengendalikan proses belajar tanpa melibatkan siswa.

Experiential Learning itu sendiri berisi 3 aspek yaitu:

1. pengetahuan (konsep, fakta, informasi);
2. aktivitas (penerapan dalam kegiatan); dan

3. refleksi (analisis dampak kegiatan terhadap perkembangan individu).

Dalam merancang pelatihan *experiential learning*, ada 4 tahapan yang harus dilalui yaitu:

1. *experiencing*, tantangan pribadi atau kelompok;
2. *reviewing*, menggali individu untuk mengomunikasikan pembelajaran dari pengalaman yang didapat;
3. *concluding*, menggambarkan kesimpulan dan kaitan antara masa lalu dan sekarang; dan
4. *planning*, menerapkan hasil pembelajaran yang dialaminya.

Model pembelajaran semacam ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif. Lebih lanjut, Hamalik menyatakan bahwa pembelajaran berdasarkan pengalaman memberi seperangkat atau serangkaian situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru. Cara ini mengarahkan para siswa untuk mendapatkan pengalaman lebih banyak melalui keterlibatan secara aktif dan personal, dibandingkan bila mereka hanya membaca suatu materi atau konsep. Dengan demikian, belajar berdasarkan pengalaman lebih terpusat pada pengalaman belajar siswa yang bersifat terbuka dan siswa mampu membimbing dirinya sendiri.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa penerapan model *Experiential Learning* dapat membantu siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri (Depdiknas, 2002). Seperti halnya model pembelajaran lainnya, dalam

menerapkan model *experiential learning* guru harus memperbaiki prosedur agar pembelajarannya berjalan dengan baik.

Hamalik (2001:41), mengungkapkan beberapa hal yang harus diperhatikan dalam model pembelajaran *experiential learning* adalah sebagai berikut :

1. Guru merumuskan secara seksama suatu rencana pengalaman belajar yang bersifat terbuka (*open minded*) yang memiliki hasil-hasil tertentu.
2. Guru harus bisa memberikan rangsangan dan motivasi.
3. Siswa dapat bekerja secara individual atau bekerja dalam kelompok-kelompok kecil/keseluruhan kelompok di dalam belajar berdasarkan pengalaman.
4. Para siswa ditempatkan pada situasi-situasi nyata, maksudnya siswa mampu memecahkan masalah dan bukan dalam situasi pengganti. Contohnya, Di dalam kelompok kecil, siswa membuat mobil-mobilan dengan menggunakan potongan-potongan kayu, bukan menceritakan cara membuat mobil-mobilan.
5. Siswa aktif berpartisipasi di dalam pengalaman yang tersedia, membuat keputusan sendiri, menerima konsekuensi berdasarkan keputusan tersebut.
6. Keseluruhan kelas menceritakan kembali tentang apa yang dialami sehubungan dengan mata pelajaran tersebut untuk memperluas pengalaman belajar dan pemahaman siswa dalam melaksanakan pertemuan yang nantinya akan membahas bermacam-macam pengalaman tersebut.

Keterlibatan siswa dalam kegiatan eksperimen akan membuat individu memperoleh pengalaman langsung yang konkrit. Menurut Bruner, ketika siswa dilibatkan dalam kegiatan pengalaman eksperimen, mereka akan mengembangkan kemampuan untuk pemecahan masalah yang ada (Gonen & Ozek, 2005). Siswa atau individu kemudian akan mengembangkan keterampilan observasi dan kemudian merefleksikan pengalaman yang diperolehnya. Setelah fase ini, siswa akan membentuk generalisasi dalam pikirannya yang kemudian menghasilkan sebuah implikasi yang menjadi pegangan dalam pengalaman baru. Kolb

menguraikan beberapa manfaat penerapan pembelajaran yang didasarkan pada pengalaman sebagai berikut (Adam,etal.,2004):

1. menyediakan arah pembelajaran tepat dalam penerapan apa yang dipelajari;
2. memberikan arah cakupan metode pembelajaran yang diperlukan;
3. memberikan kaitan yang erat antara teori dan praktek;
4. dengan jelas merumuskan pentingnya para siswa untuk merefleksikan dan siswa memberikan umpan balik tentang apa yang mereka pelajari; dan
5. membantu dalam mengkombinasi gaya pengajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

b. Langkah-langkah Model *Experiential Learning*

Pembelajaran *Experiential Learning* digambarkan dalam suatu siklus pembelajaran yang terhirarki pada masing-masing fase. Terdapat empat tahapan model belajar berbasis pengalaman (*Experiential Learning Model*), yaitu *Concrete Experience*, *Reflective Observation*, *Abstract Conceptualization*, *Active Experimentation*. Klob (2004:56) menyampaikan kegiatan belajar dalam siklus belajar sebagai berikut.

1. Concrete Experience (CE)

Pada tahap *concrete experience*, pembelajar baik secara individu, tim, atau organisasi hanya mengerjakan tugas. Tugas yang dimaksudkan adalah aktivitas sains yang mendorong mereka melakukan kegiatan sains atau mengalami sendiri suatu fenomena yang akan dipelajari. Siswa berperan sebagai partisipan aktif. Fenomena ini dapat berangkat dari pengalaman yang pernah dialami sebelumnya

baik formal ataupun informal, atau situasi yang bersifat real problematic sehingga mampu membangkitkan interest siswa untuk menyelidiki lebih jauh.

2. *Reflective Observation (RO)*

Pada tahap *reflective observation*, siswa mereview apa yang telah dilakukan atau dipelajari. Keterampilan mendengarkan, memberikan perhatian atau tanggapan, menemukan perbedaan, dan menerapkan ide atau gagasan dapat membantu dalam memperoleh hasil refleksi. Siswa mengamati secara saksama dari aktivitas sains yang sedang dilakukan dengan menggunakan pancaindra (*sense*) atau perasaan (*feeling*) kemudian merefleksikan hasil yang didapatkan. Pada tahap ini siswa mengkomunikasikan satu sama lain hasil refleksi yang dilakukan

3. *Abstract Conceptualization (AC)*

Tahap *abstract conceptualization* merupakan tahapan *mind-on* atau fase “*think*” pembelajar mampu memberikan penjelasan matematis terhadap suatu fenomena dengan memikirkan, mencermati alasan hubungan timbal balik (*reciprocal-causing*) terhadap pengalaman (*experience*) yang diperoleh setelah melakukan observasi dan refleksi terhadap pengalaman sains pada fase *concrete experience*. Pebelajar mencoba mengkonseptualisasi suatu teori atau model terhadap pengalaman yang diobservasi dan mengintegrasikan pengalaman baru yang diperoleh dengan pengalaman sebelumnya (*prior experience*).

4. *Active Experimentation (AE)*

Pada tahap ini, pebelajar mencoba merencanakan bagaimana menguji kemampuan suatu teori atau model untuk menjelaskan pengalaman baru yang

diperoleh selanjutnya. Proses belajar bermakna akan terjadi pada tahap *active experimentation* (Mardana, 2006). Pengalaman yang diperoleh pembelajar sebelumnya dapat diterapkan pada pengalaman baru dan atau situasi problematik yang baru. Melalui kegiatan *active experimentation* ini siswa akan melatih kemampuan berpikir kritis. Siswa mengetahui pemahaman yang telah dimiliki dalam memecahkan permasalahan-permasalahan yang terkait dengan pengalaman sehari-hari. Terdapat tahapan penting dalam pengajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* yang terangkum dalam sintak pembelajaran. Menurut Mardana (2006), model pembelajaran *Experiential Learning* mampu menyediakan tahapan-tahapan pembelajaran yang menekankan pada terjadinya proses transformasi pengalaman sains berangkat dari pengalaman sehari-hari.

Kolb mengusulkan bahwa *experiential learning* mempunyai enam karakteristik utama, yaitu:

1. Belajar terbaik dipahami sebagai suatu proses. Tidak dalam kaitannya dengan hasil
2. Belajar adalah suatu proses kontinyu yang didasarkan pada pengalaman.
3. Belajar memerlukan resolusi konflik-konflik antara gaya-gaya yang berlawanan dengan cara dialektis.
4. Belajar adalah suatu proses yang holistik.
5. Belajar melibatkan hubungan antara seseorang dan lingkungan.

6. Belajar adalah proses tentang menciptakan pengetahuan yang merupakan hasil dari hubungan antara pengetahuan sosial dan pengetahuan pribadi.

c. Kelemahan dan Kelebihan Model *Experiential Learning*

Menurut Kolb (Baharudin dan Esa, 2007) kelebihan dan kekurangan model *experiential learning* adalah sebagai berikut:

a. Kelemahan Model *Experiential Learning*

Teori ini memiliki kelemahan, kelemahannya terletak pada bagaimana Kolb menjelaskan teori ini masih terlalu luas cakupannya dan tidak dapat dimengerti secara mudah.

b. Kelebihan Model *Experiential Learning*

Teori ini mempunyai kelebihan, hasilnya dapat dirasakan bahwa pembelajaran lewat pengalaman lebih efektif dan dapat mencapai tujuan secara maksimal. Beberapa manfaat model *experiential learning* dalam membangun dan meningkatkan kerja sama kelompok antara lain adalah:

1. mengembangkan dan meningkatkan rasa saling ketergantungan antar sesama anggota kelompok;
2. meningkatkan keterlibatan dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan;
3. mengidentifikasi dan memanfaatkan bakat tersembunyi dan kepemimpinan; dan
4. meningkatkan empati dan pemahaman antar sesama anggota kelompok.

d. Manfaat Model *Experiential Learning*

Menurut Kolb (Baharudin dan Esa, 2007), manfaat model *experiential learning* secara individual antara lain adalah:

1. meningkatkan kesadaran akan rasa percaya diri;
2. meningkatkan kemampuan berkomunikasi, perencanaan dan pemecahan masalah;
3. menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan untuk menghadapi situasi yang buruk;
4. menumbuhkan dan meningkatkan rasa percaya antar sesama anggota kelompok;
5. menumbuhkan dan meningkatkan semangat kerjasama dan kemampuan untuk berkompromi;
6. menumbuhkan dan meningkatkan komitmen dan tanggung jawab;
7. menumbuhkan dan meningkatkan kemauan untuk memberi dan menerima bantuan;
8. mengembangkan ketangkasan, kemampuan fisik dan koordinasi.

Tantangan yang terkait dengan penerapan Model *Experiential learning* kadang-kadang tidak mengenal kompromi. Untuk siswa, pengalaman yang akan diterima kadang-kadang membuat mereka merasa tegang dan juga menyenangkan. Idealnya, begitu mereka mulai memercayai dan berani untuk mencoba, mereka akan berhasil secara fisik dan emosional dan mengetahui bahwa sesuatu yang tampaknya tidak mungkin untuk dilakukan sebenarnya dapat dilakukan.

3. Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan

Hasil penelitian terdahulu merupakan hasil penelitian yang menjelaskan hal yang telah dilakukan peneliti lain. Berdasarkan judul yang penulis ajukan, penulis menemukan judul yang hampir sama pada penelitian terdahulu yang hasil penelitian itu dilakukan oleh Sela Wati (2015) melalui Studi Eksperimen di Kelas XI SMA Manggala Tahun Ajaran 2014/2015 dengan judul “Pembelajaran Menganalisis Lagu dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis *Experiential Learning*”

Berdasarkan hasil penemuan yang telah dilakukan di kelas XI IPS 1 MAN Cibinong-Bogor selama dua siklus. Hasil analisis naskah drama siswa pada siklus II bahwa seluruh siswa sudah bisa menuangkan ide dan berimprovisasi dalam dialog, kramagung judul, epilog dan prolog. Itu artinya daya kreativitas siswa sudah sangat bagus. Dengan begitu kegiatan menulis naskah drama pada kegiatan pembelajaran sebelum dilakukan tindakan atau pretes ke siklus I mengalami peningkatan, begitu pula pembelajaran dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata siswa dalam menulis naskah drama mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Siklus I nilai rata-rata kelas yaitu 7,43, pada siklus II meningkat menjadi 8,68.

Dari hasil penelitian yang terdahulu dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Experiential Learning* efektif meningkatkan kemampuan menulis teks drama, dilihat dari nilai yang diperoleh peserta didik.

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi adalah kondisi yang ditetapkan sehingga jangkauan penelitian/riset jelas batasnya. Asumsi atau anggapan dasar merupakan teori yang dijadikan sebagai kerangka berpikir oleh peneliti yang telah diyakini kebenarannya. Asumsi penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Penulis telah lulus perkuliahan MKDK (Mata Kuliah Dasar Keguruan) di antaranya: Pengantar Pendidikan, Profesi Pendidikan, Belajar dan Pembelajaran, serta Psikologi Pendidikan, dan lulus MKK (Mata Kuliah Keahlian) yaitu: Kebahasaan, Kesusastraan, Keterampilan Berbahasa, Perencanaan Pembelajaran, Strategi Belajar Mengajar, dan Penilaian Pembelajaran.
- b. Pembelajaran menulis teks drama terdapat dalam Kurikulum 2013 mata pelajaran Bahasa Indonesia tingkat SMA kelas XI.
- c. Model *Experiental Learning* merupakan implementasi dari strategi pembelajaran konstruktivistik yang menempatkan siswa sebagai subyek dalam pembelajaran. Artinya, siswa mampu merekonstruksi pengalamannya sendiri sedangkan guru hanya sebagai fasilitator. Model ini dikembangkan untuk melatih siswa memiliki kemampuan dan keterampilan menuangkan pengalamannya ke dalam bentuk tulisan, khususnya teks drama.

Berdasarkan kajian teori yang sudah dipaparkan pada sub-bab ini, teori-teori yang disampaikan menurut para ahli adalah teori untuk memperkuat kajian yang telah disampaikan. Adanya teori-teori yang lengkap mengenai penerapan model *experiental learning* dalam pembelajaran memproduksi teks drama

berdasarkan struktur, penulis akan lebih mudah melangkah ke jenjang berikutnya yaitu melaksanakan penelitian di lapangan.

2. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara atas masalah yang diteliti, yang perlu diuji lebih lanjut melalui penelitian yang bersangkutan. Arikunto (2010:13) memaparkan bahwa hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Hipotesis adalah simpulan sementara atas masalah penelitian. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka penulis merumuskan hipotesis sebagai berikut.

- a. Penulis mampu merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran memproduksi teks drama dengan menggunakan model *Experiental Learning* pada siswa kelas XI SMA Negeri 20 Bandung.
- b. Siswa kelas XI SMAN 20 Bandung mampu memproduksi teks drama dengan struktur, kaidah, dan ciri kebahasaan dengan tepat.
- c. Metode *Experiental Learning* efektif digunakan dalam pembelajaran memproduksi teks drama berdasarkan struktur pada siswa kelas XI SMAN 20 Bandung.

Berdasarkan ketiga hipotesis tersebut, peneliti ingin membuktikan kemampuan penulis dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran dengan model experiental learning, kemampuan siswa memproduksi teks drama, dan mengetahui keefektifan model experiental learning dalam pembelajaran yang penulis laksanakan.