

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Kajian Teori**

Kajian teori berperan selaku landasan teoritis yang digunakan penulis untuk mengulas serta menganalisis permasalahan yang hendak diteliti. Kajian teori disusun bersumber pada pertumbuhan terbaru bidang ilmu yang berkaitan dengan fokus penelitian.

#### **1. Kedudukan Pembelajaran Menganalisis Teks Drama Berdasarkan Kurikulum 2013 dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII**

Metode pendidikan Indonesia menggunakan kurikulum sebagai pangkal penyelenggaraan kegiatan pembelajaran di setiap jenjang sekolah. Kurikulum bahasa Indonesia senantiasa direvisi dan disempurnakan sebagai respon terhadap pesatnya perkembangan teknologi, karakteristik masyarakat dan tuntutan dunia global. Hal ini dimaksudkan untuk memenuhi tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan di setiap jenjang setidaknya harus mengganti kurikulum yang diperkenalkan di sekolah sesuai dengan kurikulum yang direkomendasikan oleh pemerintah. Perubahan kurikulum ini dilakukan untuk menciptakan sumber daya yang sesuai dengan kebutuhan dan tantangan zaman. Selain itu, terjadi revisi dan perubahan kurikulum, karena kurikulum sebelumnya tidak lagi relevan dengan praktik pendidikan saat ini. Kurikulum 2013 saat ini diimplementasikan sesuai dengan perkembangan zaman.

Kurikulum 2013 tidak hanya menitikberatkan pada dimensi pengetahuan, tetapi juga pada dimensi sikap dan kompetensi yang berdampak signifikan terhadap hasil akhir pembelajaran yang dicapai. Sinambela (2017, hlm. 18) menyatakan bahwa inilah yang membedakan kurikulum 2013 dengan kurikulum sebelumnya. Setiap mata pelajaran dalam Kurikulum 2013 tidak boleh berdiri sendiri, melainkan harus saling terintegrasi dan berkaitan untuk melatih aspek emosional, psikomotorik, dan kognitif. Tujuannya adalah untuk mengembangkan siswa yang secara alami baik dalam perilaku (*softskill*) dan siswa yang memperoleh keterampilan dan pengetahuan yang meningkatkan kualitas hidupnya (*hardskill*).

Pada kurikulum 2013, pembelajaran berbasis ilmiah atau lebih dikenal dengan pembelajaran melalui pendekatan saintifik. Permendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah telah memberi isyarat tentang perlunya proses pembelajaran yang dipandu dengan kaidah-kaidah pendekatan saintifik atau ilmiah. Upaya penerapan Pendekatan saintifik/ilmiah dalam proses pembelajaran sering disebut-sebut sebagai ciri khas dan menjadi kekuatan tersendiri dari keberadaan Kurikulum 2013. Dalam praktiknya, peserta didik dituntut untuk berpikir ilmiah dan rasional dengan cara mengamati, menanya, mengumpulkan data, menghubungkan data, dan mengomunikasikan. Hal ini juga menumbuhkan kebiasaan yang baik untuk menata pola pikir siswa dan melatihnya ke arah yang lebih baik.

Bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 peserta didik difokuskan pada teks dalam upaya pembelajaran. Ningsih (2017, hlm. 2) menyatakan bahwa dalam kurikulum 2013 pembelajaran difokuskan pada teks. Melalui teks tersebut diajarkan ilmu kebahasaan dan juga diintegrasikan pada Pendidikan karakter, peserta didik mampu memperbaiki sikap dan lebih berkarakter. Sikap baik yang terus ditamamkan dalam pembelajaran melalui teks, peserta didik menjadi pribadi yang lebih baik. Hal ini selaras dengan tujuan kurikulum 2013 yang terdapat pada Permendikbud No. 69 Tahun 2013 tentang tujuan kurikulum 2013 untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar menjadi warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Kurikulum 2013 tidak hanya mengupayakan perubahan pada diri siswa, tetapi juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Kurniaman dan Noviana (2017, hlm. 390) menyatakan, “Kurikulum 2013 adalah penekanan pada kemampuan guru mengimplementasikan proses pembelajaran yang otentik, menantang dan bermakna bagi peserta didik sehingga dengan demikian dapatlah berkembang potensi peserta didik sesuai dengan apa yang diharapkan oleh tujuan pendidikan nasional”. Artinya pembelajaran dalam kurikulum 2013 harus menantang dan bermakna, tidak sebatas transfer ilmu. Dalam menilai hasil belajar siswa,

pendidik tidak hanya menilai hasil tetapi juga proses berdasarkan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Menurut Nugraha, Syahabuddin, dan Damaianti (2022, hlm. 14) memaparkan bahwa pembelajaran tidak hanya dapat diperoleh melalui buku-buku yang ada, tetapi juga melalui interaksi dengan lingkungan sekitar dan masyarakat. Buku memang menjadi salah satu sumber pengetahuan yang berharga, tetapi jika kita hanya terpaku pada buku-buku tanpa mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari, maka pembelajaran tidak akan sepenuhnya efektif. Oleh karena itu, penting bagi kita untuk mengadopsi pengetahuan dari lingkungan sekitar, seperti melalui observasi, eksplorasi, dan percakapan dengan orang-orang di sekitar kita. Dengan demikian, kombinasi antara pembelajaran melalui buku dan pengalaman praktis dari lingkungan dan masyarakat menjadi kunci untuk mencapai pemahaman yang lebih komprehensif dan menerapkan pengetahuan tersebut dengan baik.

Berbagai perbedaan dan persamaan muncul dari beberapa teori di atas. Ini termasuk persepsi bersama bahwa kurikulum 2013 menekankan pembelajaran dan penilaian dengan fokus emosional, kognitif, dan psikomotorik. Selain itu, sistem pembelajaran Kurikulum 2013 juga berbasis pendekatan saintifik dan dapat berkontribusi dalam pengembangan ketiga dimensi tersebut dengan melatih siswa untuk lebih aktif dan mandiri. Perbedaan saat ini terletak pada keyakinan bahwa kurikulum 2013 tidak hanya menekankan kompetensi peserta didik, tetapi juga kompetensi pendidik untuk mengarahkan pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa kurikulum bersifat dinamis dan dapat berubah mengikuti perkembangan dan tantangan zaman. Hal ini juga menjadi tantangan bagi semua penyelenggara pendidikan, khususnya pendidik, untuk lebih mengembangkan kompetensinya. Kurikulum 2013 menekankan pengembangan karakter untuk menyeimbangkan *softskill* dan *hardskill* peserta didik serta memenuhi tujuan pendidikan nasional yang diharapkan.

### a. Kompetensi Inti

Kompetensi Inti Kurikulum 2013 merupakan perangkat yang memuat apa yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan yang telah ditetapkan pada setiap tingkatan kelas. Keterampilan dasar dirancang sesuai dengan bertambahnya usia peserta didik pada tingkatan kelas tertentu. Kompetensi inti ini kemudian akan menjadi dasar untuk mengembangkan kompetensi dasar.

Kompetensi inti merupakan penjabaran dari standar kompetensi lulusan yang harus dicapai siswa pada setiap jenjang kelas. Rahmawati (2018, hlm. 232-233) mengatakan, kompetensi inti ialah terjemahan atau operasional SKL pada bentuk kualitas yang harus dimiliki peserta didik yang sudah menyelesaikan pada jenjang pendidikan tertentu, gambaran mengenai kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan (afektif, kognitif, psikomotorik) yang harus diajarkan kepada peserta didik untuk jenjang sekolah dan mata pelajaran tertentu

Hal ini berarti keterampilan inti yang harus diperoleh peserta didik setelah setiap akhir menyelesaikan pembelajaran pada tingkat tertentu. Aset yang dimiliki meliputi bagian afektif, kognitif, dan psikologis. Misalnya seorang siswa sekolah menengah pertama telah menyelesaikan pembelajaran, ia harus menyelesaikan kompetensi inti yang ditetapkan pada jenjang ini sebagai indikasi keberhasilan penyelesaian pembelajaran yang dilaksanakan.

Capaian pada Kompetensi Inti tersebut harus dapat diimplementasikan oleh peserta didik di kehidupan sehari-harinya. Karena pembelajaran tidak hanya dibatasi oleh ruangan kelas, namun harus dapat memberikan pengaruh bagi keberlangsungan hidupnya. Dikemukakan oleh Kemendikbud dalam jurnal Michie (2019, hlm. 260) mengungkapkan, Kompetensi inti adalah kemampuan seseorang untuk bersikap, menggunakan pengetahuan dan keterampilan untuk melaksanakan suatu tugas di sekolah, masyarakat dan lingkungan di mana yang bersangkutan berinteraksi. Ini berarti, Kompetensi Inti harus menggambarkan kualitas yang seimbang antara pencapaian *softskill* dan *hardskill* peserta didik. Jadi setelah kegiatan pembelajaran terlaksana, diharapkan peserta didik tidak

hanya cakap dalam teori pengetahuannya saja, melainkan juga memiliki sikap yang baik dan keterampilan yang mumpuni.

Pencapaian keterampilan dasar tersebut perlu diimplementasikan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Karena belajar tidak terbatas pada ruang kelas, ia harus mampu memberikan dampak bagi kelangsungan hidupnya. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam majalah Michie (2019, halaman 260) mengungkapkan, kompetensi inti adalah kemampuan seseorang untuk bersikap, menggunakan pengetahuan dan keterampilan untuk melaksanakan suatu tugas di sekolah, masyarakat dan lingkungan di mana yang bersangkutan berinteraksi. Artinya, kompetensi inti harus menggambarkan kualitas keseimbangan antara penguasaan *softskill* dan *hardskill* peserta didik. Di akhir kegiatan pembelajaran, diharapkan peserta didik tidak hanya menguasai pengetahuan teoritis, tetapi juga memiliki sikap yang baik dan keterampilan yang mahir.

Sedangkan menurut Ikhsan dan Hadi (2018, hlm. 202) mengungkapkan bahwa semua mata pelajaran diikat oleh kompetensi inti, artinya kompetensi inti sudah lengkap dan tidak dipisahkan ke dalam mata pelajaran tertentu. kompetensi inti tersebut menjadi landasan bersama untuk setiap mata pelajaran yang kemudian dikembangkan menjadi keterampilan dasar. Dengan demikian, dalam keterampilan dasar telah ditentukan apa yang harus dicapai peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Ikhsan dan Hadi, semua mata pelajaran harus berdasar kepada Kompetensi Inti yang terdiri dari empat kelompok. Diungkapkan oleh Basuki, Rakhmawati, dan Hastuti (2015, hlm. 8), menyatakan KI dirancang dalam empat kelompok yang saling terkait, yaitu berkenaan dengan sikap keagamaan (kompetensi inti 1), sikap sosial (kompetensi inti 2), pengetahuan (kompetensi inti 3), dan penerapan pengetahuan (kompetensi inti 4). Kompetensi Inti 1 dan 2 dapat diperoleh melalui pembelajaran secara tidak langsung atau eksplisit, sedangkan Kompetensi Inti 3 dan 4 diperoleh melalui pembelajaran secara langsung dan materinya tersedia di sumber ajar. Adapun pada penelitian yang akan dilaksanakan ini, akan lebih berfokus pada Kompetensi Inti 4 yaitu penerapan

pengetahuan atau keterampilan, meskipun pada dasarnya semua kompetensi tersebut tetap akan saling berkaitan.

Dari beberapa teori yang telah dikemukakan di atas, ditemukan berbagai persamaan dan perbedaan pendapat. Di antaranya terdapat persamaan persepsi bahwa kompetensi inti merupakan apa-apa yang perlu dicapai oleh peserta didik setiap setelah menyelesaikan pembelajaran di jenjang tertentu. Capaian tersebut berupa capaian afektif, kognitif, dan psikomotorik yang dijabarkan menjadi empat Kompetensi Inti dan menjadi landasan bagi semua mata pelajaran. Sementara itu, terdapat perbedaan pendapat bahwa Kompetensi Inti juga harus dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari peserta didik, tidak hanya semata-mata capaian di ruang kelas saja.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa kompetensi inti adalah apa yang harus diwujudkan dalam bentuk kualitas dan harus diperoleh peserta didik pada semua jenjang pendidikan. Kompetensi inti yang harus dimiliki siswa sebagai indikasi keberhasilan kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan Kompetensi Inti (KI) yang terdapat pada Kurikulum 2013 poin ketiga yaitu pengetahuan atau kognitif (KI-3), yaitu memahami pengetahuan yang didalamnya terdapat factual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan teknologi, seni, budaya terikat fenomena dan kejadian tampak mata. Alasan peneliti memilih kompetensi inti ini karena peneliti berharap peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan aktif sehingga peserta didik dapat mengidentifikasi unsur drama dari proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran yang dilakukan peneliti ini juga didukung oleh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wattpad* agar pembelajaran lebih inovatif dan menyenangkan untuk peserta didik.

#### **b. Kompetensi Dasar**

Kompetensi dasar merupakan hasil turunan dari kompetensi inti. Dengan kata lain, keterampilan dasar adalah kompetensi yang terbentuk dari pengetahuan dan keterampilan yang bersumber dari kompetensi inti. Kompetensi dasar harus memperhatikan kriteria dan karakteristik mata pelajaran tertentu. Selain itu, dari keterampilan dasar inilah pendidik akan mendasarinya

pada indikator pencapaian untuk menilai tingkat pencapaian kompetensi, materi pokok, dan kegiatan pembelajaran. Kompetensi Dasar juga dapat dikembangkan secara mandiri oleh para pendidik menjadi IPK atau Indikator Pencapaian Kompetensi, sebagai upaya mencapai Kompetensi Dasar itu sendiri.

Penyusunan keterampilan dasar tidak terlepas dari karakteristik siswa dan kekhasan mata pelajaran yang diajarkan. Hal ini sebagaimana dipaparkan oleh Tim Kemendikbud (2014, hlm. 12) menyatakan bahwa rumusan Kompetensi Dasar dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik dan kemampuan peserta didik, dan kekhasan masing-masing mata pelajaran. Artinya pembentukan keterampilan dasar harus memperhatikan karakteristik dan kemampuan siswa pada setiap tingkatan kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, kompetensi dasar juga harus didasarkan pada karakteristik mata pelajaran masing-masing. Misalnya, dalam topik Bahasa Indonesia yang dikhususkan untuk keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, menulis), keterampilan dasar harus menjelaskan hal tersebut.

Sementara itu, menurut Michie (2019, hlm. 260), mengatakan Kompetensi Dasar meliputi semua pengetahuan dan keterampilan yang harus diajar pada setiap mata pelajaran untuk tingkat masing-masing. Artinya, pada kompetensi dasar, siswa harus memahami teori dari ilmu yang diajarkan. Namun tidak hanya memahami pengetahuan, siswa juga dituntut untuk dapat menerapkan pengetahuan tersebut atau dengan kata lain keterampilan yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, juga merupakan tantangan bagi pendidik untuk dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik dalam setiap mata pelajaran tertentu.

Kompetensi dasar akan menjadi landasan dalam menyusun indikator pencapaian kompetensi, materi pokok, kegiatan pembelajaran, dan juga instrumen penilaian. Oleh karena itu, hasil dari kompetensi dasar harus dapat diukur dengan jelas dan pasti. Seperti yang dikemukakan oleh Majid dalam Skripsi Putra (2016, hlm. 15) mengungkapkan, Kompetensi Dasar dirumuskan dengan menggunakan kata-kata kerja operasional, yaitu kata kerja yang dapat diamati dan diukur, misalnya membandingkan, menghitung, menyusun,

memproduksi. Kompetensi dasar menjadi acuan dalam menyusun materi pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi. Oleh karena itu, kompetensi dasar harus dirumuskan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diukur. Hal ini bertujuan untuk memudahkan dalam proses evaluasi hasil belajar peserta didik, sehingga dapat diketahui apakah peserta didik berhasil dalam kegiatan pembelajaran atau tidak.

Dari macam-macam pendapat yang telah dikemukakan di atas, dapat diketahui bahwa perbedaan yang dikemukakan oleh para ahli, yaitu kompetensi dasar harus dikembangkan sesuai dengan kemampuan peserta didik dan karakteristik mata pelajaran, yang isinya meliputi pengetahuan dan keterampilan yang harus dikuasai peserta didik. Selain itu, kompetensi dasar harus dirumuskan menggunakan kata kerja operasional agar hasil dari pembelajaran tersebut dapat diukur. Adapun pada penelitian ini, kompetensi dasar yang dijadikan objek kajian adalah KD 3.15 yaitu mengidentifikasi unsur drama. Kompetensi dasar tersebut yang harus dikuasai oleh peserta didik kelas VIII pada jenjang SMP. Kompetensi dasar adalah sejumlah kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam setiap mata pelajaran. Oleh karena itu, penyusunan kompetensi dasar harus selalu memperhatikan karakteristik materi dan kemampuan peserta didik pada setiap tingkatan kelas.

### **c. Alokasi Waktu**

Pada kegiatan pembelajaran, tentunya dibutuhkan alokasi waktu sebagai mengacuan berapa lama materi harus disampaikan dan kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Alokasi waktu dikaitkan dengan kompetensi dasar yang harus diperoleh oleh peserta didik. Dalam setiap mata pelajaran, alokasi waktu yang dibutuhkan dapat berbeda-beda menyesuaikan dengan kebutuhan kompetensi dasar dan karakteristik peserta didik.

Alokasi waktu merupakan waktu pembelajaran efektif yang dibutuhkan untuk menyampaikan materi pokok pembelajaran. Dipaparkan dalam Permendikbud (2013, hlm. 5-6) bahwa waktu pembelajaran efektif adalah jumlah jam pembelajaran setiap minggu yang meliputi jumlah jam pembelajaran untuk seluruh mata pelajaran. Dari pemaparan tersebut, menjelaskan bahwa alokasi waktu yang ditentukan itu harus efektif dengan memperhitungkan



jumlah jam pembelajaran setiap minggunya. Hal tersebut juga tidak terlepas dari pertimbangan dengan mata pelajaran lainnya agar masing-masing kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan efektif.

Sementara itu, alokasi waktu juga harus memperhatikan karakteristik dari kompetensi dasar dan kebutuhan pendidik itu sendiri dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Hanum (2017, hlm. 97) mengemukakan, alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai. Berdasarkan pendapat tersebut, pendidik harus mempertimbangkan kriteria kompetensi dasar yang harus dicapai oleh peserta didik dalam menentukan alokasi waktu. Pendidik juga harus mampu memanfaatkan waktu yang tersedia selama kegiatan pembelajaran. Alokasi waktu dalam setiap mata pelajaran dapat berbeda-beda, lama atau tidaknya tergantung pada kompetensi dasar yang akan dicapai oleh peserta didik. Penentuan alokasi waktu harus diperhatikan demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Ditegaskan pula oleh Daryanto dan Sudjendro (2013, hlm. 106) yang mengatakan, Alokasi waktu diperhitungkan untuk pencapaian satu kompetensi dasar, dinyatakan dalam jam pelajaran dan banyaknya pertemuan (contoh: 2 x 45 menit). Alokasi waktu dapat diuraikan ke dalam beberapa kegiatan, contohnya seperti, kegiatan pembuka 15 menit, kegiatan inti 60 menit, kegiatan penutup 15 menit. Alokasi waktu ini juga dapat dibagi ke dalam beberapa pertemuan. Untuk mencapai tujuan suatu kompetensi dasar, dapat dialokasikan ke dalam beberapa kali pertemuan.

Dari berbagai pendapat yang telah dikemukakan di atas, dapat dilihat perbedaan dan persamaan persepsi, yaitu alokasi waktu adalah penentuan waktu efektif untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang tidak terlepas dari kebutuhan kompetensi dasar yang akan dicapai. Alokasi waktu dapat penulis simpulkan bahwa alokasi waktu adalah lamanya waktu yang dibutuhkan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Penetapan alokasi waktu harus berdasarkan kompetensi dasar, beban belajar peserta didik, dan jumlah jam mata pelajaran pada silabus. Oleh karena

itu, dengan memperhatikan alokasi waktu pada proses pembelajaran, pendidik dapat melakukan pembelajaran dengan lebih leluasa serta menyenangkan karena sudah memiliki acuan yang jelas harus ke arah mana pembelajaran tersebut. Selanjutnya, dalam penelitian ini penulis mengalokasikan waktu dalam pembelajaran menganalisis unsur drama sebanyak 1 jam pelajaran dengan 2 kali pertemuan.

## **2. Pembelajaran Mengidentifikasi Unsur Drama**

### **a. Pembelajaran**

Setiap orang pasti pernah melalui proses belajar, karena sejatinya manusia selalu berawal dari ketidaktahuan. Oleh sebab itu, pembelajaran harus diberikan demi tercipta manusia yang bisa hidup secara mandiri sebagai individu maupun makhluk sosial. Dalam dunia pendidikan, pembelajaran pada hakikatnya merupakan interaksi antara pendidik dan peserta didik yang keterlibatannya dengan lingkungan sekitar dan sumber pembelajaran. Proses pembelajaran akan berjalan seumur hidup. Baik itu pembelajaran formal yang dilaksanakan di sekolah, sebagaimana pembelajaran nonformal yang diperoleh dari lingkungan sekitar peserta didik.

Pembelajaran merupakan usaha yang bersifat menyebabkan dan harus memberikan makna. Dengan kata lain, pembelajaran berarti proses mencerdaskan peserta didik. Agusalm dan Suryanti (2021, hlm. 5) mengatakan, pembelajaran merupakan upaya membelajarkan siswa. Upaya membelajarkan ini dilakukan secara sadar oleh pendidik sebagai fasilitator untuk menciptakan peserta didik dari yang awalnya tidak mengerti menjadi mengerti, dari yang awalnya kurang pandai menjadi pandai, dan dari yang awalnya tidak terampil menjadi terampil.

Pembelajaran seutuhnya tidak hanya menitikberatkan pada aspek pengetahuan saja yang dipelajari. Menurut Fatirul dan Walujo (2020, hlm. 16) pembelajaran adalah tindak pembelajaran pembelajar di kelas yang menggunakan bahan ajar yang berwujud berbagai bidang studi di sekolah. Artinya, pembelajaran dilakukan dalam kelas dengan menyusun desain pembelajaran. Tugas dan peran pendidik juga tidak lagi jadi satu-satunya sumber belajar dan hanya sebatas menyampaikan ilmu pengetahuan. Lebih daripada itu, pendidik

harus mampu memberikan petunjuk, membantu, dan membimbing peserta didik agar bisa mendapatkan pengalaman belajar yang menjadikannya lebih baik salah satunya dengan menggunakan bahan ajar.

Hal tersebut ditegaskan pula oleh Santrock dalam Nai (2017, hlm. 69) yang mengungkapkan, pembelajaran dijelaskan sebagai pengaruh permanen atas perilaku, pengetahuan, dan keterampilan berpikir yang diperoleh melalui pengalaman. Berdasarkan paparan tersebut, kegiatan pembelajaran itu harus memberikan pengaruh nyata yang bersifat tetap berupa perubahan-perubahan yang terjadi dalam diri peserta didik kearah yang lebih baik. Oleh sebab itu, suatu pembelajaran harus bermakna agar dapat memberikan pengaruh yang positif.

Pembelajaran juga merupakan proses interaksi pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Subakti (2021, hlm. 1-2) pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Selain peserta didik yang diberikan ilmu pengetahuan, pendidik juga harus menyiapkan pembelajaran agar peserta didik dapat mencapai proses belajar yang diinginkan. Dengan tercapainya proses belajar maka efektivitas belajar ditentukan pula oleh interaksi diantara komponen-komponen tersebut.

Dari macam-macam pendapat yang sudah dikemukakan di atas, ada persamaan serta perbandingan anggapan, ialah pemikiran kalau belajar merupakan proses mengajar siswa. Arti mengajar tidak cuma terbatas pada pembelajaran pengetahuan namun pula selaku pedoman buat membetulkan tingkah laku, berpikir serta psikologi siswa. Lebih jauh lagi, pembelajaran lebih baik bila mempunyai dampak jangka panjang yang bisa tingkatkan mutu kehidupan siswa.

Bersumber pada penjelasan tersebut, bisa penulis simpulkan kalau pembelajaran merupakan sesuatu upaya sadar yang dicoba oleh pendidik buat bahwa nilai-nilai yang positif kepada peserta didiknya. Pembelajaran merupakan sesuatu proses bermakna yang bertabiat sebab-akibat. Oleh sebab itu, di masa saat ini, tugas pendidik bukan lagi semata-mata membagikan ilmu pengetahuan,

melainkan pula bertugas buat mendidik serta membimbing partisipan didik supaya bisa hidup mandiri selaku orang serta makhluk sosial.

## **b. Keterampilan Membaca**

### **1) Pengertian Membaca**

Membaca merupakan kegiatan menafsirkan dan memahami isi dari tulisan atau teks yang tertulis. Menurut Tarigan (2008, hlm. 7) mengemukakan bahwa membaca merupakan suatu proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Membaca dapat pula dianggap sebagai suatu proses untuk memahami yang informasi tersirat dalam sebuah tulisan. Artinya, membaca dapat membantu pembaca untuk menemukan informasi penting yang terdapat dalam sebuah tulisan yang tersurat.

Selain memahami isi tulisan, membaca juga merupakan proses berpikir untuk memahami memperoleh pesan yang disampaikan penulis melalui media bahasa tulis. Menurut Nurhadi (2021, hlm. 2) menyatakan bahwa membaca diartikan sebagai memahami makna yang terdapat dalam tulisan. Dengan membaca, seseorang dengan tidak langsung dapat memperoleh kata demi kata dalam menghubungkan maksud dan arah bacaannya. Ini berarti pembaca dapat menyimpulkan sebuah tulisan dengan nalar yang dimilikinya, dengan dapat menyimpulkan sebuah tulisan seseorang sudah menangkap pesan yang disampaikan penulis.

Diperolehnya informasi dapat membuka pemahaman kita terhadap masalah. Menurut Ahmad (2017, hlm. 12) menjelaskan bahwa membaca adalah alternatif terbaik untuk mendapatkan informasi sebagai model belajar dalam memecahkan permasalahan. Artinya, Ketika seseorang sedang mengalami suatu permasalahan dapat membaca agar memperoleh wawasan untuk memecahkannya. Membaca dapat menjadi alat yang berguna dalam memperluas pengetahuan kita dan membantu kita dalam menemukan solusi untuk masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun hakikat membaca adalah melihat tulisan dan menyuarakan atau tidak bersuara (dalam hati) serta mengerti isi tulisannya. Menurut Patiung (2016, hlm. 355) menjelaskan bahwa suatu proses yang bersifat fisik dan psikologis.

Hal ini karena membaca merupakan proses berupa fisik dalam kegiatan mengamati sebuah tulisan secara visual. Lalu terjadilah proses psikologis yang merupakan pengolahan informasi, dimulai ketika dengan pengamatan tulisan melalui sistem syaraf, kemudian pengamatan tulisan dikombinasikan, diidentifikasi, diuraikan, dan diberi makna. Dengan demikian membaca harus difokuskan pada kemampuan berpikir dan bernalar secara mandiri untuk menemukan pesan-pesan atau informasi dalam teks yang dibaca.

Dari berbagai pendapat tersebut, dapat penulis simpulkan bahwa membaca adalah kegiatan memahami makna yang terdapat pada tulisan. Atau dengan kata lain adalah proses kognitif yang berusaha untuk menemukan berbagai macam informasi yang terdapat dalam tulisan. Bila pembaca sudah telah mengerti apa maksud penulis maka pembaca dianggap berhasil dengan bacaannya. Bukan hanya sekedar membaca tetapi juga pembaca harus mengolah lagi bahan bacaan dengan kritis dan kreatif agar pembaca dapat menafsirkan makna bacaan.

## **2) Tujuan Membaca**

Setiap tindakan yang kita lakukan pasti memiliki tujuan yang jelas untuk dijalankan. Tanpa terkecuali membaca dan bacaan. Menurut Bastin (2022, hlm. 53) mengatakan, membaca mempunyai tujuan untuk mengenangkan pola berfikir setiap orang agar tercapai ke level yang lebih maksimal. Tujuan dari membaca membawa setiap orang untuk ikut turut membaca dengan sungguh-sungguh. Bahkan membaca menjadi tujuan terpenting untuk kita menikmati sebagian besar prosesnya. Artinya, membaca bisa memiliki nilai lebih dalam kehidupan untuk kita bisa mengetahui lebih jauh ilmu pengetahuan yang kita butuhkan.

Kebiasaan membaca memiliki tujuan yang positif bagi pembaca. Menurut Adreson dalam Jatnika (2019, hlm. 1) menyatakan bahwa tujuan utama membaca ialah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, dan memahami makna bacaan yang ada. Dengan membaca kita dapat memperoleh informasi yang kita butuhkan namun informasi itu juga perlu kita proses dengan kritis agar tidak salah tafsir, selain itu juga kita dapat menelaah isi bacaan dan memahami ilmu yang diperoleh dari bacaan. Banyak cara agar kita dapat

membaca di era modern ini karena seseorang sudah mengenal teknologi digital dengan baik, dengan itu tujuan membaca dapat berlangsung dengan mudah dan menyenangkan.

Informasi yang diperoleh perlu kita pahami lebih lanjut isi dan makna di dalamnya. Menurut Tarigan (2008, hlm. 9) mengemukakan bahwa tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan. Makna atau arti (*meaning*) erat sekali berhubungan dengan maksud tujuan, atau intensif dalam membaca. Berikut adalah tujuan dari membaca.

- a. Membaca untuk memperoleh perincian-perincian atau fakta-fakta (*reading for details of facts*).
- b. Membaca untuk memperoleh ide-ide utama (*reading for main ideas*).
- c. Membaca untuk mengetahui urutan atau susunan sebuah cerita (*reading for sequence or organization*).
- d. Membaca untuk menyimpulkan atau membaca inferensi (*reading for inference*).
- e. Membaca untuk mengelompokkan atau mengklasifikasikan (*reading to classify*).
- f. Membaca untuk menilai atau mengevaluasi (*reading to evaluate*).
- g. Membaca untuk memperbandingkan atau mempertentangkan (*reading to compare or contrast*).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa membaca memiliki tujuan yang beraneka ragam, diantaranya untuk meningkatkan pemahaman terhadap pengetahuan dan informasi lalu dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Selain itu juga membaca bisa menjadi kebiasaan positif bagi seseorang. Banyak sekali tujuan dari membaca yang dapat kita peroleh dari membaca untuk itu tidak salah lagi bahwa membaca merupakan kegiatan penting dalam kehidupan kita.

### **3) Manfaat Membaca**

Lingkungan merupakan faktor utama dalam proses pembentukan kebiasaan membaca. Menurut Lubis (2020, hlm. 128) mengungkapkan bahwa ada Ada banyak manfaat membaca, antara lain adalah membantu perkembangan

pemikiran dan menjernihkan cara berpikir, meningkatkan ilmu pengetahuan, meningkatkan ingatan dan pemahaman. Dengan peningkatan membaca, seseorang dapat mengembangkan kemampuan untuk memproses ilmu pengetahuan, mempelajari berbagai disiplin ilmu, dan menerapkan dalam hidup. Gemar membaca juga dapat mengurangi resiko otak dari penyakit alzheimer, lalu untuk mengurangi stres, menjadikan pikiran positif. Membaca memberikan jenis latihan yang berbeda bagi otak dibandingkan dengan menonton TV atau bermain gawai. Walaupun banyak sekali manfaat membaca yang bisa diperoleh, tetapi banyak orang yang cenderung menghabiskan waktu di depan TV atau bermain gawai, padahal kebiasaan membaca melatih otak untuk berpikir dan berkonsentrasi.

Pada zaman sekarang orang lebih tertarik untuk menonton TV atau bermain gawai mereka, seseorang bermain gawai lebih sering digunakan untuk menonton atau membalas pesan dari seseorang. Gawai seharusnya bisa digunakan untuk membaca karena dengan membaca kita dapat memperoleh berbagai manfaat. Seperti yang diungkapkan Patiung (2016, hlm. 364) bahwa dengan membaca kita dapat mengambil manfaat tidak hanya dengan memahami apa yang kita baca namun juga untuk kehidupan sosial kita sehari-hari. Artinya manfaat yang dapat kita peroleh dari membaca kita dapat mengetahui dunia luar tanpa harus keluar, dengan begitu bila kita pergi ke suatu tempat kita telah tahu bagaimana harus bersikap karena kita sudah membaca bagaimana karakteristik dan budaya disana.

Berbagai manfaat dapat dirasakan oleh pembaca, seperti yang diungkapkan oleh Bastin (2022, hlm 53) manfaat membaca yang dirasakan antara lain.

- a. Membuat Sebagian besar masyarakat bisa melek terhadap huruf.
- b. Meningkatkan sebagian besar berpikir kritis dan kreatif dari perorangan.
- c. Meningkatkan keterampilan dalam bidang menulis dan membangun tulisan yang bermanfaat.
- d. Menaikan skill berbahasa yang baik.
- e. Menciptakan karya berupa tulisan-tulisan dari hasil bacaan-bacaan yang disusun.

Berdasarkan paparan pendapat di atas, penulis mengambil kesimpulan manfaat membaca sebagai sarana untuk memperoleh informasi, pengetahuan. Selain itu dengan membaca dapat kita temukan pada kehidupan sosial sehari-hari. Dengan membaca juga bisa sebagai sarana hiburan karena kita dapat berimajinasi saat membacanya. Membaca sangat penting karena seperti yang sudah dipaparkan memiliki banyak manfaat bagi kita.

### **c. Teks Drama**

#### **1) Pengertian Teks Drama**

Drama merupakan salah satu genre sastra yang berupa dialog-dialog dan memungkinkan untuk dipertunjukkan sebagai tontonan. Menurut istilah drama berasal dari kata Yunani, *draomai* yang berarti berbuat, bertindak, bereaksi, dan sebagainya. Jadi, kata drama dapat diartikan sebagai perbuatan atau tindakan. Secara umum pengertian drama adalah karya sastra yang ditulis dalam bentuk dialog dengan maksud dipertunjukan oleh aktor.

Pengertian dari drama adalah karya sastra yang menggambarkan peristiwa dalam kehidupan manusia melalui dialog. Diungkapkan pula oleh Wijaya (2009, hlm. 2) bahwa drama adalah perbuatan atau tindakan. Artinya, bahwa drama adalah cerita atau tiruan perilaku manusia yang dipentaskan. Berdasarkan pendapat tersebut, kisah dalam drama berawal dari kehidupan sehari-hari dan peristiwa di sekitar kita. Kisah dalam drama itu ditampilkan melalui seni peran para aktor dan dialog antar tokoh yang menyulut emosi dan perselisihan agar penonton merasa seolah-olah menjadi bagian dari kisah tersebut.

Selaras dengan pendapat tersebut, ditegaskan dalam jurnal Aulia, Triyadi, dan Setiawan (2021, hlm 103) yang mengemukakan, teks drama adalah teks yang di dalamnya berisikan cerita atau masalah kehidupan manusia dalam bentuk dialog atau percakapan yang menceritakan karakter manusia dalam perannya masing-masing. Artinya bahwa, dialog merupakan ciri khas dari teks drama yang membedakannya dengan karya sastra lainnya. Dalam teks drama, permasalahan atau perselisihan dalam cerita lebih banyak digambarkan melalui dialog antar tokohnya. Dialog itu juga yang akan membentuk karakter para aktor dalam teks drama tersebut.



Drama merupakan bagian dari karya sastra dan seni. Setiyaningsih (2018, hlm. 7) mengungkapkan bahwa drama merupakan salah satu wujud seni karena didalamnya terdapat berbagai keindahan yang dapat dirasakan penonton. Hal tersebut dikarenakan drama secara umum memiliki tujuan untuk dipentaskan. Oleh sebab itu, drama termasuk karya seni yang paling kompleks, karena di dalamnya melibatkan berbagai pihak, seperti penulis, sastrawan, pemain, komponis, dan sebagainya.

Namun, tidak semua teks drama harus dipentaskan kepada orang banyak. Menurut Wijaya (2009, hlm. 2–3) juga menyatakan bahwa meskipun drama ditulis dengan tujuan untuk dipentaskan, tidaklah berarti bahwa semua karya drama yang ditulis pengarang haruslah dipentaskan. Tanpa dipentaskan pun, karya drama tetap dapat dipahami, dimengerti, dan dinikmati. Ini berarti, dengan hanya membaca teks drama saja, kita dapat mengerti dan menikmati karya drama tersebut. Hal ini dikarenakan, teks drama disusun oleh dialog-dialog yang berdasarkan dari kehidupan sehari-hari sehingga mudah untuk dimengerti.

Setiap keterampilan dalam berbahasa erat hubungannya dengan proses-proses yang mendasari bahasa itu sendiri. Bahasa adalah alat komunikasi yang kompleks, dan untuk dapat menguasainya dengan baik, penting bagi kita untuk mengembangkan berbagai keterampilan yang terkait. Selaras dengan itu Suratiningsih, Permata, dan Dindin (2022, hlm. 19) mengemukakan bahwa salah satu keterampilan berbahasa yang sering dianggap sulit adalah membaca. Membaca melibatkan pemahaman terhadap teks tertulis, pengenalan kosakata, pemahaman konteks, dan kemampuan menafsirkan informasi secara efektif. Penting untuk mengembangkan kebiasaan membaca secara teratur, memperluas kosakata, dan memahami strategi membaca yang efektif. Dengan mengasah keterampilan membaca, kita dapat memperoleh pengetahuan yang lebih luas, meningkatkan pemahaman, dan memperkaya wawasan kita dalam berbagai bidang.

Dari berbagai pendapat yang telah dikemukakan di atas, terdapat persamaan dan perbedaan mengenai teks drama, yaitu teks drama merupakan karya sastra dan seni yang mengisahkan kehidupan manusia melalui dialog para tokoh atau aktor. Drama identik dengan pertunjukkan. Namun, tidak semua teks

drama harus dipentaskan. Sekalipun tidak dipentaskan, drama tetap dapat dimengerti dengan membacanya.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat penulis simpulkan bahwa teks drama merupakan teks yang berisikan cerita atau kehidupan manusia yang ditampilkan melalui dialog. Dalam pembuatan dialog, penulis harus benar-benar memperhatikan karakter tokoh dan percakapan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, penulis teks drama harus memiliki keterampilan yang baik dalam membuat teks drama agar pesan dan cerita dalam teks drama dapat tersampaikan dan diterima dengan baik oleh pembaca maupun penonton.

## **2) Ciri-Ciri Teks Drama**

Ciri khas dalam teks drama adalah adanya dialog sebagai pembentuk cerita yang akan disampaikan. Dipaparkan oleh Nuryaningsih (2021, hlm. 12) mengemukakan bahwa salah satu ciri khas drama adalah adanya dialog atau percakapan, jalan cerita akan hidup apabila ada dialog. Dialog menggambarkan karakter tiap tokoh dalam drama. Pemeranan tokoh dalam drama tersebut dilakukan dengan alat utama, yakni berupa percakapan atau dialog. Ini berarti, dialog adalah percakapan yang dilakukan antartokoh dalam drama. Dialog ini harus ada dalam drama, karena untuk menggambarkan karakter tokoh, alur cerita, konflik, dan bagaimana cara tokoh dalam mengatasi permasalahan dalam drama.

Naskah drama berisi tentang dialog tentang kehidupan sehari-hari manusia melalui tingkah laku yang nantinya dapat dipentaskan. Dipaparkan pula oleh Rejo (2020, hlm. 83) Pertama, dalam drama pasti mempunyai sebuah naskah. Naskah dalam drama berisi cerita yang berbentuk dialog atau percakapan. Cerita dan dialog tersebut selanjutnya diperankan para tokoh saat pementasan. Kedua, ciri utama drama adalah untuk dipentaskan dan terdapat penonton. Pementasan drama tidak hanya dilakukan di atas panggung, tetapi pementasan juga dapat dilakukan dalam ruangan atau dapat direkam dengan bentuk gambar atau video. Penonton drama menjadi objek utama dalam pementasannya, karena penonton merupakan orang yang menikmati keindahan drama yang disajikan tersebut. Ketiga, memiliki konflik. Konflik dalam drama terdapat pada cerita yang disusun dalam naskah drama. Konflik tersebut

merupakan hal penting karena tanpa adanya konflik maka pementasan drama tidak dapat disajikan. Pementasan yang ditampilkan akan menjadi monoton. Dengan demikian, konflik sangat penting dalam drama.

Sedangkan menurut Kosasih (2017, hlm. 305) ciri-ciri teks drama sebagai berikut:

- a. Kalimat-kalimat yang tersaji di dalam teks drama hamper semua merupakan dialog atau tuturan langsung para tokoh. Kalimat langsung drama lazimnya dua tanda petik (“...”).
- b. Menggunakan kata ganti orang ketiga pada bagian prolog atau epilog (dia, beliau, ia, -nya, mereka).
- c. Menggunakan kata ganti orang pertama dan kedua pada bagian dialog (aku, saya, kami, kita, kamu).
- d. Banyak menggunakan konjungsi temporal (sebelum, sekarang, setelah itu, mula-mula, kemudian).
- e. Banyak menggunakan kata kerja yang menggambarkan suatu peristiwa (menyuruh, menobatkan, menyingkirkan, menghadap, beristirahat).
- f. Banyak menggunakan kata kerja yang menyatakan sesuatu yang dipikirkan atau dirasakan oleh tokoh (merasakan, menginginkan, mengharap, mendambakan, mengalami).

Dari berbagai pendapat di atas dikemukakan bahwa, ciri-ciri teks drama tidak lepas dari dialog pada setiap kalimatnya. Berbeda dengan teks yang lain yang memasukan dialog hanya pada beberapa kalimat. Selain dialog teks drama juga di dalamnya harus memuat konflik karena bila tidak ada konflik teks drama itu menjadi membosankan.

### **3) Unsur Drama**

Setelah memahami pengertian dan ciri-ciri teks drama, selanjutnya akan dipaparkan unsur-unsur yang membangun teks drama. Teks drama sebagaimana karya sastra lainnya, mempunyai unsur-unsur pembangun yang tidak jauh berbeda. Unsur-unsur tersebut seperti tema, alur, tokoh, dsb. Lebih jelasnya, akan dipaparkan sebagai berikut.

**a. Tema**

Setiap karya sastra tentunya diciptakan dari tema tertentu. Tema merupakan gagasan utama yang mendasari suatu karya. Setyaningsih (2015, hlm. 78) mengatakan, tema merupakan pikiran pokok yang mendasari lakon drama. Pikiran pokok dikembangkan sedemikian rupa sehingga menjadi cerita menarik. Tema dalam teks drama bisa bermacam-macam, tema ketuhanan, kemanusiaan, cinta, perjuangan, dsb. Tema dapat diangkat dari kehidupan sehari-hari dan peristiwa yang terjadi di sekitar penulis drama tersebut.

**b. Alur**

Alur merupakan rangkaian peristiwa atau waktu yang menggerakkan jalannya cerita sehingga pembaca dapat memahami cerita yang terjadi. Menurut Kosasih (2017, hlm. 205) bahwa alur drama mencakup bagian-bagian 1) pengenalan cerita; 2) konflik awal; 3) perkembangan konflik; dan 4) penyelesaian. Ini berarti, rangkaian kejadian dalam alur haruslah merupakan jalinan cerita yang runtut dan lancar, tidak boleh tersendat-sendat supaya cerita dapat dimengerti dengan baik.

**c. Penokohan**

Penokohan adalah cara pengarang dalam menggambarkan watak seorang tokoh. Penokohan dengan kata lain adalah perwatakan. Menurut Wijaya (2009, hlm. 93) mengemukakan bahwa penokohan saling berhubungan dengan keadaan sosial, keadaan psikologi, dan keadaan fisik dalam permasalahan penokohan ini saling berhubungan dalam upaya membangun masalah-masalah yang merupakan syarat drama. Tokoh merupakan aspek penting yang menghidupkan naskah drama, maka penokohan atau karakter yang diberikan kepada tokoh juga harus kuat. Selaras dengan itu menurut Setyaningsih (2015, hlm. 82) mengemukakan bahwa perwatakan atau karakter adalah keseluruhan ciri-ciri jiwa seorang tokoh dalam lakon drama. Karakter yang dimiliki seorang tokoh dapat berwatak penyabar, penyayang, pemarah, pendendam, dsb.

**d. Dialog**

Dialog merupakan percakapan yang dilakukan antar tokoh dan sebagai sarana penyampaian informasi dari pengarang kepada pembaca atau penonton. Selain itu, dialog juga dapat mengembangkan karakter yang diperankan oleh

para tokoh. Menurut Nuryanto (2017, hlm. 10) mengatakan bahwa dialog memberikan kejelasan watak dan perasaan tokoh atau pelaku. Karakter atau perasaan tokoh seperti penyabar, penyayang, pemaarah, pendendam, dsb., dapat digambarkan melalui dialog. Hal ini juga yang akan mengembangkan dan memperkuat konflik pada drama. Kosasih (2017, hlm. 206) menyampaikan pula bahwa dalam sebuah dialog tersebut ada tiga bagian yang tidak boleh dilupakan. Ketiga bagian tersebut adalah tokoh, wawancang, dan kramagung.

- 1) Tokoh adalah pelaku yang mempunyai peran yang lebih dibandingkan tokoh-tokoh lain, sifat dari tokoh tersebut bisa protagonis atau antagonis.
- 2) Wawancang adalah dialog atau percakapan yang harus diucapkan oleh tokoh cerita.
- 3) Kramagung adalah petunjuk perilaku, tindakan, atau perbuatan yang harus diaminkan oleh tokoh. Dalam naskah drama, kramagung dituliskan dalam tanda kurung (biasanya dicetak miring).

#### **e. Latar**

Latar adalah gambaran waktu, tempat, atau suasana dalam cerita. Latar disebut juga dengan setting. Menurut Setiyaningsih (2015, hlm. 84) mengatakan bahwa setting adalah tempat, waktu, dan suasana terjadinya suatu adegan. Latar tempat dapat berupa rumah, sekolah, taman, latar waktu dapat berupa pagi, siang, sore, malam, dan latar suasana dapat berupa senang, ramai, mencekam, dll. Oleh karena itu, penulis naskah drama harus benar-benar jelas dalam mendeskripsikan setting agar dapat tergambar dengan baik dan membantu dalam pementasan.

#### **f. Amanat**

Karya sastra apapun pastinya ditulis dengan maksud untuk menyampaikan suatu pesan kepada para pembacanya. Pesan itu disebut dengan amanat. Menurut Setiyaningsih (2015, hlm. 85) menyampaikan bahwa amanat adalah pesan moral yang akan disampaikan pengarang kepada pembaca naskah atau drama. Pesan tersebut tidak disampaikan secara langsung, melainkan melalui lakon naskah drama yang ditulisnya. Dengan demikian, pembaca dapat menyimpulkan pelajaran moral yang diperoleh dari membaca atau menonton drama tersebut.

Dari berbagai pendapat di atas dikemukakan bahwa, unsur-unsur yang membangun teks drama itu tidak jauh berbeda dengan unsur-unsur pada karya sastra lainnya. Teks drama harus mempunyai tema untuk membangun kerangka cerita, dan di dalam kerangka tersebut barulah terdapat unsur-unsur lainnya, seperti, alur, penokohan, dialog, latar, dan amanat.

### **3. Model Pembelajaran**

Proses pembelajaran tidak bisa hanya bergantung pada buku pelajaran saja, pendidik sebaiknya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik melalui model pembelajaran yang kreatif. Saraswati (2017, hlm. 112) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah komponen dalam proses belajar mengajar yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Model pembelajaran mempengaruhi jalannya proses pembelajaran, karena pendidik perlu meningkatkan pemahaman peserta didik. Dengan demikian, model pembelajaran merupakan rancangan proses pembelajaran secara sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Joyce, Weil, dan Calhoun dalam Saputro (2020, hlm. 7) menyatakan bahwa sebaiknya model pembelajaran memiliki sintak, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dampak instruksional dan pengiring. Artinya dalam sistem sosial terdapat situasi, norma, dan suasana yang berlaku di dalam model pembelajaran tersebut. Lalu prinsip reaksi disini bermaksud bagaimana cara guru memperlakukan peserta didik atau bagaimana memberikan respon. Sistem pendukung merupakan alat dan sarana dalam melaksanakan model pembelajaran. Dampak instruktusional adalah hasil belajar peserta didik sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Dan dampak pengiring adalah hasil belajar lainnya sebagai akibat dari arahan tidak langsung.

Fungsi dari model pembelajaran dikemukakan oleh Chauhan dalam Hidayat (2016, hlm 69) yaitu sebagai, (1) pedoman, (2) pengembangan kurikulum, (3) menetapkan bahan-bahan pengajaran, (4) membantu perbaikan dalam pembelajaran. Fungsi model tersebut akan dapat dikembangkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Terencananya proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran akan

membantu pendidik. Selain itu dapat juga meningkatkan keefektifan pembelajaran, membantu perubahan yang lebih baik untuk peserta didik.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa menggunakan model pembelajaran bentuk pembelajaran yang disajikan oleh guru menjadi tergambar dari awal sampai akhir, dengan kata lain model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi dan teknik pembelajaran. Dengan terwujudnya kondisi belajar yang baik akan meningkatkan keberhasilan belajar peserta didik.

#### **a. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam menganalisis unsur drama adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*. Menurut Oktavia (2020, hlm 21) memaparkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan suatu pembelajaran yang menyajikan macam-macam masalah yang asli dan bermakna kepada peserta didik. *Problem Based Learning* ini memberikan pengalaman kepada siswa untuk belajar mandiri untuk membentuk suatu pengetahuan dengan sedikit arahan atau bimbingan pendidik. Dengan demikian, model ini merupakan salah satu model pembelajaran yang kreatif yang dapat menjadikan kondisi belajar dalam kelas aktif bagi peserta didik.

*Problem Based Learning* berfokus pada peserta didik untuk memberikan kesempatan lebih luas mempelajari sesuatu dan memecahkan suatu masalah secara mandiri. Saraswari (2017, hlm. 112) mengungkapkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah merupakan pendekatan efektif untuk pengajaran proses berpikir tingkat tinggi. Permasalahan yang diberikan merupakan sebuah masalah yang biasanya berkaitan dengan dunia nyata. Peserta didik diminta untuk mengeksplorasi dan menyelesaikan masalah tersebut. Dengan begitu peserta didik mampu meningkatkan berpikir kritis dalam memecahkan masalah.

Menurut Masrinah, Aripin, dan Gaffar (2019, hlm. 925) mengungkapkan model *Problem Based Learning* merupakan proses pembelajaran yang diperoleh melalui pemahaman akan suatu masalah. *Problem Based Learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari hal lebih luas yang berfokus pada

mempersiapkan siswa untuk aktif dan bertanggung jawab, melalui *Problem Based Learning* siswa memperoleh pengalaman dalam menangani masalah-masalah yang realistis, dan menekankan pada penggunaan komunikasi, kerjasama, dan sumber-sumber yang ada untuk merumuskan ide dan mengembangkan keterampilan penalaran.

Berdasarkan beberapa uraian pendapat diatas model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang di mana peserta didik belajar memecahkan suatu masalah yang juga baik untuk berpikir tingkat tinggi. *Problem Based Learning* sangat efektif untuk peserta didik memperoleh pengetahuan dan kerampilan untuk menghadapi dunia nyata karna masalah yang diberikan akan berkaitan dengan dunia nyata. Model pembelajaran ini juga dapat meningkatkan peserta didik menjadi aktif, bertanggung jawab, dan juga mandiri. Maka dapat disimpulkan model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk sukses di dunia nyata. Model ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

#### **b. Karakteristik Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

*Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang diperoleh dari proses pemahaman akan suatu masalah. Model pembelajaran ini memiliki karakteristik, seperti yang diungkapkan Reta dalam Masrinah, Aripin, dan Gaffar (2019, hlm. 926) ciri-ciri mendasar dari model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah mengajukan masalah, berfokus pada disiplin, penelitian, menghasilkan produk, dan kerjasama. *Problem Based Learning* dapat diaplikasikan pendidik dalam proses pembelajaran dengan memerhatikan ciri-ciri tersebut.

Selaras dengan Masrinah, Saputra (2021, hlm. 6) mengungkapkan ciri-ciri *Problem Based Learning* yaitu; (1) Pengajuan masalah atau pertanyaan yang harus memenuhi kriteria, jelas, mudah dipahami, dan juga bermanfaat. (2) Keterkaitan dengan disiplin ilmu, maksudnya pembelajaran hendaknya melibatkan atau mengaitkan dengan bergagai bidang disiplin ilmu. (3)



Penyelidikan yang autentik yaitu penyelesaian masalah yang bersifat nyata. (4) Menghasilkan karya yaitu peserta didik menampilkan penyelesaian masalah atau dibuatkan laporan. (5) Kolaborasi yaitu mengerjakan tugas atau penyelesaian masalah dilakukan antar peserta didik. Pada model pembelajaran ini pendidik dapat menyesuaikan model dengan karakteristik pada para peserta didik.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki karakteristik lain. Menurut Oktavia (2020, hlm. 22) memaparkan karakteristik *Problem Based Learning* sebagai berikut.

- 1) *Problem Based Learning* merupakan serangkaian aktivitas pembelajaran, artinya dalam pembelajaran ini pembelajaran bukan hanya sekedar mendengarkan tapi peserta didik menjadi aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data dan akhirnya menyimpulkan.
- 2) Aktivitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah. Artinya, tanpa masalah tidak mungkin ada proses pembelajaran.
- 3) Pada proses pemecahan masalah dengan menggunakan pendekatan secara ilmiah. Maksudnya adalah proses berpikir ini dilakukan secara sistematis dan empiris. Sistematis artinya berpikir ilmiah melalui tahapan tertentu, sedangkan empiris artinya proses pemecahan masalah didasarkan pada data dan fakta yang sudah jelas.

Dari beberapa pendapat yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran dengan memberikan masalah yang memenuhi kriteria. Pada model pembelajaran *Problem Based Learning* ini, peserta didik diberikan kesempatan untuk aktif, berpikir kritis, komunikatif, mencari dan mengolah data serta menyimpulkan masalah. Pendidik dapat menyesuaikan model pembelajaran ini dengan karakteristik peserta didik untuk proses pembelajaran agar lebih maksimal. Dalam *Problem Based Learning*, peserta didik juga diajarkan untuk belajar secara mandiri, meningkatkan motivasi, dan juga diajarkan lebih bertanggung jawab.

### **c. Langkah-langkah *Problem Based Learning***

Langkah-langkah merupakan rancangan yang dapat membantu pendidik dalam mengkodisikan kelas. Pada pembelajaran *Problem Based Learning* terdapat langkah yang menurut Lidinillah dalam Masrinah, Aripin, dan Gaffar

(2019, hlm. 926) memaparkan bahwa ada enam langkah. Diantara langkah tersebut adalah diberikannya masalah, diskusi, menyajikan solusi, evaluasi. Ini berarti bahwa setiap langkah dalam model pembelajaran berurutan sesuai dengan kondisi kelas.

Menurut Oktavia (2020, hlm. 22-23) langkah-langkah pembelajaran *Problem Based Learning* terdiri dari beberapa langkah diantaranya sebagai berikut.

- 1) Menyadari masalah. Dimulai dengan kesadaran akan masalah yang harus dipecahkan. Kemampuan yang harus dicapai peserta didik adalah mampu menentukan atau menangkap kesenjangan yang dirasakan oleh manusia dan lingkungan sosial.
- 2) Merumuskan masalah. Rumusan masalah berhubungan dengan kejelasan dan kesamaan persepsi tentang masalah dan berkaitan dengan data-data yang harus dikumpulkan. Diharapkan peserta didik dapat menentukan prioritas masalah.
- 3) Merumuskan hipotesis. Siswa diharapkan mampu menentukan sebab dan akibat dari masalah yang ingin diselesaikan dan mampu menentukan berbagai kemungkinan penyelesaian masalah.
- 4) Mengumpulkan data. Peserta didik didorong untuk mengumpulkan data yang relevan. Kemampuan yang diharapkan adalah peserta didik dapat mengumpulkan data dan memetakan serta menyajikan dalam berbagai tampilan sehingga sudah dipahami.
- 5) Menguji hipotesis. Peserta didik diharapkan memiliki kecakapan menelaah dan membahas untuk melihat hubungan dengan masalah yang diuji.
- 6) Menentukan pilihan penyelesaian. Kecakapan memilih alternatif penyelesaian yang memungkinkan dapat dilakukan serta mampu memperhitungkan kemungkinan yang dapat terjadi sehubungan dengan alternatif yang dipilihnya.

Kegiatan pembelajaran dengan model ini adalah dengan aktifitas peserta didik untuk menyelesaikan masalah. Dalam proses tersebut Saputra (2021, hlm 8) mengemukakan bahwa ada lima fase atau langkah-langkah *Problem Based Learning*. Fase pertama, orientasi peserta didik pada masalah, fase kedua yaitu

mengorganisasi peserta didik, fase ketiga yaitu membimbing penyelidikan individu atau kelompok, fase keempat yaitu mengembangkan dan menyajikan karya, dan fase terakhir yaitu menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Pada setiap fase yang dipaparkan Saputra pendidik senantiasa menjelaskan, membimbing, membantu, mendorong, dan mengevaluasi peserta didik untuk menyelesaikan masalah yang diberikan.

Dari beberapa langkah-langkah yang sudah dipaparkan diatas, dapat disimpulkan pembelajaran *Problem Based Learning* mempunyai langkah-langkah yang berurutan mulai dari menyadari masalah, merumuskan masalah, mengumpulkan data, menguji hipotesis, dan penyelesaian. Pada kegiatan pembelajaran model pembelajaran *Problem Based Learning* dilakukan oleh peserta didik dengan pendidik senantiasa menjelaskan, membimbing, membantu, mendorong, dan mengevaluasi proses pemecahan masalah yang diberikan.

#### **f. Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning***

##### **1) Kelebihan**

Penggunaan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang apa yang mereka pelajari sehingga dapat diterapkan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Rumini (2020, hlm. 46) ada beberapa keunggulan pembelajaran berbasis masalah, diantaranya adalah peserta didik memahami konsep yang sudah diajarkan sebab mereka sendiri yang menemukan konsep tersebut, melibatkan secara aktif peserta didik dalam memecahkan masalah dan menuntut keterampilan berpikir lebih tinggi, pengetahuan tertanam berdasarkan garis besar yang dimiliki siswa sehingga dalam pembelajaran lebih berarti, peserta didik dapat merasakan manfaat, menjadikan peserta didik lebih mandiri serta dapat memberikan belajar menerima pendapat orang lain.

Sedangkan menurut Octavia (2020, hlm. 25-26) memaparkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki kelebihan dibandingkan model pembelajaran yang lain. Berikut ini kelebihan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

- a) Pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup bagus untuk memahami isi pelajaran.

- b) Pemecahan masalah mampu menantang kemampuan peserta didik serta dapat memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi peserta didik.
- c) Pemecahan masalah mampu meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik.
- d) Pemecahan masalah dapat membantu mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan.
- e) Pemecahan masalah mampu membantu peserta didik bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
- f) Melalui pemecahan masalah dapat memperlihatkan kepada peserta didik bahwa setiap mata pelajaran pada dasarnya merupakan cara berpikir dan sesuatu yang harus dimengerti oleh peserta didik, bukan hanya sekedar belajar dari pendidik atau buku-buku saja.
- g) Pemecahan masalah dianggap lebih menyenangkan dan disukai peserta didik.
- h) Pemecahan masalah dapat mengembangkan minat peserta didik untuk secara menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.

*Problem Based Learning* akan menjadi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Seperti yang dikatakan Saefuddin dan Berdiadi (2016, hlm. 56) PBL dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis, model ini juga dapat mengembangkan inisiatid peserta didik untuk bekerja, memotivasi dalam diri peserta didik untuk belajar, dan dapat juga menumbuhkan hubungan sosial dalam kerja kelompok. Pada tahapannya pendidik akan menciptakan suatu masalah sehingga peserta didik dapat memecahkan masalah tersebut dengan dorongan pendidik dan juga kerja sama kelompok.

Kelebihan *Problem Based Learning* sebagai teknik yang efektif dalam memahami isi pelajaran, menantang kemampuan siswa, meningkatkan aktivitas pembelajaran, mengembangkan pengetahuan baru dan tanggung jawab siswa, serta menunjukkan bahwa setiap mata pelajaran melibatkan cara berpikir dan

pemahaman yang perlu dimengerti oleh peserta didik. Pemecahan masalah juga dianggap menyenangkan dan disukai oleh siswa, dapat mengembangkan minat belajar secara berkelanjutan, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Model ini juga dapat mengembangkan inisiatif peserta didik, memotivasi mereka untuk belajar, dan membangun hubungan sosial dalam kerja kelompok. Secara keseluruhan, *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, kemampuan berpikir kritis, kemandirian belajar, serta penerapan pengetahuan dalam kehidupan nyata.

## 2) Kekurangan

Selain memiliki berbagai kelebihan, model *Problem Based Learning* juga memiliki kekurangan. Seperti yang diungkapkan Rumini (2020, hlm. 47) kekurangan dari model pembelajaran ini adalah peserta didik ketika tidak memiliki percaya diri bahwa masalah bisa dihadapi bisa dipecahkan maka mereka merasa enggan untuk mencoba, jika saat belajar peserta didik tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha memecahkan masalah maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari, dan kekurangan yang terakhir adalah keberhasilan model ini membutuhkan cukup waktu untuk persiapan. Selain kekurangan yang bersumber dari peserta didik, kekurangan juga bisa terjadi karena waktu mempersiapkan model ini yang kurang.

Menurut Octavia (2020, hlm. 26) memaparkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* juga memiliki kekurangan meskipun model ini terlihat begitu sempurna. Berikut ini kekurangan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

- a) Ketika siswa tidak memiliki minat atau tidak memiliki kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit dipecahkan, maka mereka merasa enggan untuk mencoba.
- b) Keberhasilan strategi pembelajaran melalui model ini membutuhkan waktu yang cukup lama untuk persiapan.
- c) Tanpa berusaha untuk memecahkan yang sedang dipelajari, maka tidak akan belajar apa yang ingin dipelajari.
- d) Memungkinkan peserta didik menjadi jenuh karena berhadapan langsung dengan masalah.

Model *Problem Based Learning* ini dapat membantu peserta didik untuk berpikir kritis namun jika tidak didukung oleh pendidik yang mumpuni. Seperti yang diungkapkan Masrinah, Aripin, dan Gaffar (2019, hlm. 928) mengungkapkan bahwa membutuhkan kemampuan pendidik yang sanggup menuntun kerja peserta didik di dalam kelompok secara efektif. Sehingga jika pendidik saja tidak mampu atau sanggup dalam proses berjalannya model *Problem Based Learning* ini maka pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik. Sebaliknya jika pendidik mampu dan sudah mumpuni dalam menjalankan model *Problem Based Learning* ini maka peserta didik belajar secara efektif.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli dapat di atas dapat disimpulkan model pembelajaran *Problem Based Learning* ini memiliki beberapa kekurangan ketidakpercayaan peserta didik dalam menghadapi dan memecahkan masalah, kurangnya pemahaman peserta didik tentang tujuan belajar, waktu persiapan yang cukup lama, dan potensi terjadinya kejenuhan peserta didik saat menghadapi masalah. Sehingga itu peran pendidik sangat penting dalam model ini agar dapat memaksimalkan potensi pembelajaran yang dihasilkan. Selain peran pendidik yang penting, media pembelajaran dapat juga menjadi pilihan bagi pendidik agar terlaksanaannya pembelajaran dengan efektif.

#### **4. Media Pembelajaran**

##### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pada hakikatnya merupakan alat bantu yang digunakan sebagai sarana pembelajaran dengan tujuan untuk mempermudah penyampaian bahan ajar dari pendidik kepada peserta didik. Pengertian media dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi V adalah alat, perantara, penghubung. Secara harfiah media berarti perantara atau pengantar.

Berkaitan dengan pengertian media sebagai alat, perantara, dan penghubung. Menurut Nurfadillah (2021, hlm. 9) mengemukakan bahwa media merupakan alat bantu mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Dalam kegiatan pembelajaran, media digunakan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan sebuah materi. Oleh karena itu, pendidik harus pintar dalam memilih media yang akan digunakan. Hal-hal yang

harus diperhatikan di antaranya adalah karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, kecocokan dengan isi materi, ketersediaan biaya dan fasilitas, dan kemampuan pendidik itu sendiri dalam menggunakan media. Hal-hal tersebut harus diperhatikan sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Sedangkan Pakpahan dkk (2020, hlm. 8) mengungkapkan, media pembelajaran merupakan perantara dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dengan bantuan alat tertentu agar peserta didik dapat mengerti dengan lebih mudah dan juga menerima pembelajaran dari pendidik. Dengan memanfaatkan media, kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Hal ini juga menjadikan pendidik harus dapat memilah dan memilih atau menciptakan media yang tepat sesuai dengan materi, kompetensi, dan karakteristik peserta didik, sehingga tujuan dari pembelajaran itu sendiri dapat tercapai dengan baik.

Pada masa kini, media pembelajaran sudah banyak beralih dari tradisional menjadi digital. Hal ini disebabkan oleh perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat. Batubara (2021, hlm. 3) mendefinisikan bahwa media pembelajaran digital adalah media pembelajaran yang bekerja dengan data digital atau dapat menghasilkan sebuah citra digital yang dapat diolah, diakses, dan didistribusikan menggunakan perangkat digital. Ini mengartikan, bahwa media pembelajaran sebagai alat dan sarana penyampaian materi pembelajaran, dapat diakses dan digunakan secara lebih praktis menggunakan perangkat digital. Perangkat digital di sini dapat berupa smartphone, komputer, laptop, dan sebagainya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai sarana dalam proses pembelajaran. Materi yang biasanya disampaikan oleh pendidik melalui metode konvensional, dapat lebih menarik perhatian peserta didik jika disampaikan melalui media. Selain itu, penggunaan media juga dapat mendorong partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, peran pendidik juga sangat penting sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran agar berjalan secara efektif.

Dari berbagai pendapat tersebut media pembelajaran digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik. Namun, penggunaan media tidak hanya sekadar sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga harus dapat membangun interaksi yang baik antara pendidik dan peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung. Selain itu, media pembelajaran juga dapat memperkuat minat dan perhatian peserta didik terhadap materi yang diajarkan, serta meningkatkan pengalaman dan hasil belajar peserta didik.

#### **b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Dalam pembelajaran, terdapat banyak jenis media yang dapat digunakan dan dimanfaatkan sesuai kebutuhan dan karakteristik materi yang disampaikan. Oleh karena itu, pendidik harus pandai-pandai dalam memilih, membuat, maupun mengembangkan media yang sesuai dengan materi pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan kemampuan pendidik itu sendiri dalam mengelola media. Media tersebut dibagi ke dalam beberapa jenis dan klasifikasi. Menurut Pakpahan dkk (2021, hlm. 63) mengelompokkan media berdasarkan persepsi indra, berdasarkan daya sebaran, berdasarkan pembuatannya, dan berdasarkan cara pembuatannya. Saat ini sudah banyak media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik dalam proses pembelajaran, namun media pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi peserta didik.

Sedangkan Anderson dalam Duludu (2017, hlm. 18) mengelompokkan media menjadi 10 golongan sebagai berikut:

- a. Golongan media audio, contoh dalam pembelajarannya: kaset audio, siaran radio, CD, telepon.
- b. Golongan media cetak, contoh dalam pembelajaran: buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar.
- c. Golongan media audio cetak, contoh dalam pembelajaran: kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis.
- d. Golongan media proyeksi visual diam, contoh dalam pembelajaran: overhead transparansi (OHT), film bingkai (slide).
- e. Golongan media proyeksi audio visual diam, contoh dalam pembelajaran: film bingkai (*slide*) bersuara.



- f. Golongan media visual gerak, contoh dalam pembelajaran: film bisu.
- g. Golongan media audio visual gerak, contoh dalam pembelajaran: film gerak bersuara, video/VCD, televisi.
- h. Golongan media objek fisik, contoh dalam pembelajaran: benda nyata, model, specimen.
- i. Golongan media manusia dan lingkungan, contoh dalam pembelajaran: guru, pustakawan, laboran.
- j. Golongan media computer, contoh dalam pembelajaran: CAI (*Computer Assisted Instructional* = Pembelajaran berbantuan komputer), CMI (*Computer Managed Instructional*).

Klasifikasi media oleh Anderson lebih lengkap dan dirincikan berdasarkan golongan. Dari golongan yang sederhana hingga golongan yang paling mutakhir adalah golongan media yang memanfaatkan teknologi komputer. Dari pendapat di atas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran itu beragam jenisnya dan diklasifikasikan ke dalam beberapa golongan. Di antaranya ada media visual, audiovisual, audio visual gerak, media cetak, media objek fisik, media proyeksi visual diam, media visual bergerak, dan sebagainya. Keragaman media pembelajaran ini disebabkan oleh pengaruh kemajuan teknologi yang membawa perubahan dalam aspek media sehingga media menjadi semakin canggih.

Pada hakikatnya media yang biasa digunakan dalam pembelajaran merupakan media komunikasi, dimana media tersebut dikomunikasikan secara langsung ataupun melalui bentuk tulisan. Menurut Susilana dan Riyana (2018, hlm. 13) mengklasifikasikan jenis media menjadi tujuh kelompok, yaitu (a) kelompok pertama yaitu grafis, bahan cetak, dan gambar diam; (b) kelompok kedua yaitu media proyeksi diam; (c) kelompok ketiga yaitu media audio; (d) kelompok keempat yaitu media audio visual diam; (e) kelompok kelima yaitu media gambar hidup atau film; (f) kelompok keenam yaitu media televisi; dan (g) kelompok ketujuh yaitu multi media. Sulisana mengelompokkan media berdasarkan bentuk penyajian dan cara penyajiannya, sehingga didapatkan tujuh kelompok media pembelajaran.

Adapun kaitannya dengan media yang akan digunakan oleh penulis yaitu media aplikasi *Wattpad* termasuk ke dalam golongan media proyeksi visual diam. Karena pada aplikasi *Wattpad*, materi yang disampaikan dengan teks dalam aplikasi pada gawai. Berdasarkan uraian tersebut, dapat penulis simpulkan bahwa media pembelajaran itu berbeda-beda jenisnya, maka akan berbeda-beda pula penggunaannya. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan sesuai dengan kecocokannya dengan kriteria materi dan kegiatan pembelajaran yang akan disampaikan. Oleh sebab itu, pendidik harus pandai dalam memilih media yang tepat agar materi dapat tersampaikan dengan baik dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

### **5. Hakikat *Wattpad***

Saat ini terdapat banyak aplikasi untuk berbagi cerita kepada pengguna, salah satu aplikasi itu adalah *Wattpad*. Menurut Lueke dalam Wulansari dan Sumardi (2020, hlm. 104) menjelaskan pendapatnya mengenai *Wattpad*, yakni *Wattpad* merupakan jaringan sosial online yang memberikan seorang penulis wadah untuk menerbitkan karya mereka secara langsung kepada pembaca. Pembaca juga dapat mengakses cerita secara gratis dan menghubungkan langsung pembaca dan penulis. Artinya *Wattpad* merupakan sebuah platform untuk penulis yang memiliki cita-cita dan pengalaman, hal ini memungkinkan mereka untuk mempublikasikan karyanya, mendapatkan umpan balik, dan terhubung dengan penulis dan pembaca lainnya.

Selanjutnya menurut Artajaya (2022, hlm 174) menjelaskan bahwa *Wattpad* merupakan sebuah media online atau dapat pula disebut dengan media sosial yang berbentuk situs web, aplikasi android, IOS. Hal ini tentunya sangat memudahkan peserta didik yang setiap harinya tidak pernah lepas dari gawai untuk mengakses karya sastra hanya dengan sekali klik tanpa harus pergi ke perpustakaan. Ketika mengakses *Wattpad* pembaca bebas memilih jenis bacaan seperti apa yang ingin dibaca karena disediakan mesin pencari di dalamnya. *Wattpad* merupakan media sosial yang dapat diakses baik secara online maupun offline yang berisikan berbagai jenis karya sastra dengan berbagai jenis genre yang berbeda. Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa

*Wattpad* merupakan aplikasi yang dapat diakses melalui gawai, laptop, komputer, dan sebagainya, yang berisi berbagai macam cerita beserta jenisnya.

*Wattpad* merupakan buah hasil kolaborasi antara Lau dan Ivan Yuen yang berbasis di Toronto, Kanada dan resmi diluncurkan pada tahun 2006. Dalam perkembangannya, *Wattpad* mulai menyebar ke beberapa negara di antaranya Amerika, Inggris, Australia, Filipina, Rusia, Libya, Jamaika, Uni Emirat Arab dan beberapa negara lain di seluruh dunia. Pengelola *Wattpad* menyatakan bahwa di tahun 2016 terdapat 45 juta orang per bulan yang mengakses *Wattpad*, 16 miliar menit waktu yang dihabiskan pengguna untuk mengakses *Wattpad*. *Wattpad* juga dinyatakan memiliki lebih dari 300 juta cerita dengan 90% aktivitas *Wattpad* diakses melalui mobile serta mendukung lebih dari 50 bahasa.

*Wattpad* sering digunakan oleh penggunanya untuk membaca dan menulis sebuah cerita. Selama proses penulisan, pemilik akun atau pengarang dapat berinteraksi langsung dengan pengikut atau pembaca yang lebih akrab disebut pembaca. Pengarang dan pembaca dapat berinteraksi di kolom komentar. Bukan hanya memberikan komentar, pengikut dan pembaca bahkan dapat memberikan masukan, kritikan, hinaan, dan hujatan. Aplikasi *Wattpad* juga menyajikan fitur penghitung komentar, pengikut, dan bintang otomatis pada setiap akun. *Wattpad* juga dapat memberikan peringkat pada cerita yang mendapat komentar, pengikut, dan bintang terbanyak. Selain itu, *Wattpad* juga memiliki fitur perpustakaan, yakni sebuah wadah untuk menyimpan banyak cerita.

#### **a. Kelebihan *Wattpad***

*Wattpad* dalam situs resminya mengungkapkan bahwa “*Wattpad’s vision is to entertain and connect the world through stories*”. Artinya, *Wattpad* memiliki sebuah visi, yakni untuk menghibur dan menghubungkan dunia melalui cerita. Adanya *Wattpad* memberikan keuntungan bagi penggunanya. Bagi orang yang hobi membaca, terutama membaca cerita tapi tidak ingin dipusingkan dengan bawaan buku-buku yang berat. Maka, bisa mengandalkan *Wattpad*. Melalui *Wattpad* pengguna bisa membaca apa saja sesuai genre yang

disukai, baik itu *fan-fiction*, *teen-fiction*, *romance*, *action*, dan genre-genre lainnya.

Aplikasi ini juga memiliki keunggulan yang lain dengan memudahkan pengguna dalam membaca. Menurut Ananti (2019, hlm. 23) mengatakan bahwa keunggulan media ini antara lain mudah untuk di akses, hanya dengan menginstalnya lewat *appstore* (apple), *play store* (android), dan tinggal mensinkronisasikan aplikasi *Wattpad*, aplikasi ini bisa dibuka melalui Pc Komputer, Tablet dan semua Gadget yang anda miliki. Aplikasi ini terbilang murah karena anda tidak usah membayar untuk mengaksesnya di gadget, aplikasi ini juga berguna untuk dapat membaca tanpa harus terhubung atau terakses oleh internet. Pilihan bacaan dapat di setting sesuai dengan keinginan, seperti huruf genre bacaan dan lain sebagainya seperti parameter. *Wattpad* adalah aplikasi yang sangat menarik karena dapat membuat kita membaca buku di manapun dan kapanpun.

*Wattpad* cocok digunakan oleh kalangan remaja karena di dalamnya terdapat cerita-cerita yang menarik perhatian. Menurut Yusanta (2020, hlm. 5) menyatakan bahwa *Wattpad* adalah aplikasi yang gratis, dan mudah digunakan bagi orang awam. Karena pengguna *Wattpad* yang sudah banyak, sehingga minat baca yang sangat antusias tidak jarang cerita tersebut diangkat pula menjadi novel atau film. Beberapa judul tersebut yang sudah diterbitkan dan di filmkan adalah karya berjudul *Dear Nathan*, *The Perfect Husband*, dan *Assalamualaikum Calon Imam*.

Berdasarkan pemaparan beberapa pendapat diatas dapat penulis simpulkan bahwa kelebihan *Wattpad* ialah untuk hiburan dengan menghubungkan cerita sehari-hari menjadi sebuah cerita. *Wattpad* ini dapat diunduh secara gratis sehingga memudahkan bagi pengguna dengan tidak perlu mengeluarkan biaya. Bila sedang tidak ada kuota dapat cerita dapat diunduh dan dibuka di keadaan tanpa terhubung internet. Banyak judul-judul yang sudah diterbitkan menjadi novel dan juga difilmkan yang menuai sukses.

#### **b. Kekurangan *Wattpad***

Tidak terlepas dari kelebihan, pasti juga memiliki kekurangan. Menurut Yusanta (2020, hlm. 5) mengatakan bahwa *Wattpad* juga memiliki

kekurangan, yaitu tidak ada penyaringan pada konten-konten yang ditampilkan, sehingga jika kita mencari kata kunci maka akan keluar tanpa harus memberikan batasan umur, namun tetap oleh pengarang akan di beritahu bahwa konten yang akan dibaca mengandung unsur negatif. Kita patut menyeleksi bahan bacaan agar tidak membaca cerita yang negatif.

Selaras dengan Yusanta, Manik dan Yohana (2022, hlm. 14) mengungkapkan, kekurangan *Wattpad* yaitu kekurangan *Wattpad* yaitu banyaknya tulisan yang bersifat pornografi. Tidak bisa dipungkiri bahwa penulis *wattpad* berasal dari berbagai kalangan umur. Selain kebebasan menulis, hal inilah yang membuat konten-konten pornografi begitu merajalela. Namun jika tulisan mengandung konten dewasa, penulis harus memberi peringatan dengan menulis “PERINGATAN 21+”. Mengingat banyaknya fitur *Wattpad*, hal itu juga bisa menjadi kendala bagi mereka yang tidak bisa menjalankannya. Selain itu Manik dan juga mengungkapkan bahwa kekurangan *Wattpad* yang lainnya yaitu tulisan kita tidak memiliki hak cipta, sehingga bisa di plagiat oleh siapa saja.

Kekurangan *Wattpad* yang lain disebutkan oleh Anggraini (2022, hm 40) mengungkapkan kekurangan dari aplikasi ini adalah kurang ketatnya perlindungan secara hukum yang mengakibatkan banyaknya plagiat yang dilakukan oleh orang yang tidak bertanggungjawab. Dalam setiap cerita yang telah diterbitkan oleh *Wattpad* selalu disertakan Undang-Undang yang menyertai, namun tindakan plagiarism tetap tidak bisa dihindari ataupun dicegah. Selain dari adanya tindakan plagiat oleh orang yang tidak bertanggungjawab, dalam *Wattpad* sendiri banyak tulisan yang tidak sesuai SARA.

Berdasarkan pemaparan diatas aplikasi *Wattpad* memiliki beberapa kekurangan, namun yang paling menonjol yaitu masih banyak konten yang bersifat negatif dengan tidak memberikan Batasan umur. *Wattpad* juga digunakan oleh penulis tetapi tulisan mereka dapat diambil alih karena tidak ada hak cipta di dalamnya. Sebagai seorang pendidik kita patut memberikan contoh dan mengarahkan kepada kebaikan, dengan diarahkannya membaca cerita yang positif maka aplikasi ini bisa sangat bermanfaat.

## B. Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu dimaksudkan untuk mengomparasikan penelitian yang memiliki kesamaan judul, subjek, maupun metode penelitian. Hal ini ditujukan sebagai pembandingan dan acuan penulis dalam melakukan penelitian selanjutnya. Penulis menemukan beberapa penelitian terdahulu sebagai berikut.

**Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu yang Relevan**

<b>Judul Penelitian</b>	<b>Penulis</b>	<b>Tahun</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>
<i>Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Naskah Drama</i>	Hani Karlina	2017	Objek kajian yang diteliti berupa teks drama	Media yang digunakan adalah media audiovisual, sedangkan pada penelitian ini menggunakan media <i>wattpad</i> .
<i>Pembelajaran Berorientasi pada Struktur dan Kaidah Kebahasaan Menggunakan Teknik Permainan Kotak Isu pada Siwa Kelas VIII SMP Negeri 3</i>	Annisa Lesyiana Herawati	2019	Objek kajian yang diteliti berupa teks drama	Penelitian tersebut menggunakan teknik permainan kotak isu, sedangkan pada penelitian ini menggunakan model <i>Peoblem</i>

<i>Cikancung Tahun Pelajaran 2018/2019</i>				<i>Based Learning berbantu media Wattpad.</i>
<i>Pembelajaran Menulis Teks Drama Menggunakan Media Flipbook Berbasis Komik Pada Peserta Didik Kelas VIII SMPN 40 Bandung Tahun Pelajaran 2021/2022</i>	Sabila Rahmatunnisa	2022	Objek kajian yang diteliti berupa teks drama	Pada penelitian tersebut menggunakan media Flipbook berbasis Komik sedangkan penelitian ini menggunakan media Wattpad.
<i>Penggunaan Media Pembelajaran Wattpad Dalam Keterampilan Membaca Cerpen Pada Siswa Kelas XI SMK Prima Unggul</i>	Imron Sukriyadi	2020	Media yang digunakan sama yaitu Wattpad	Objek yang digunakan pada penelitian tersebut adalah teks cerpen, sedangkan pada penelitian ini

<i>Tangerang Tahun Pelajaran 2019/2020</i>				adalah teks drama.
--	--	--	--	--------------------

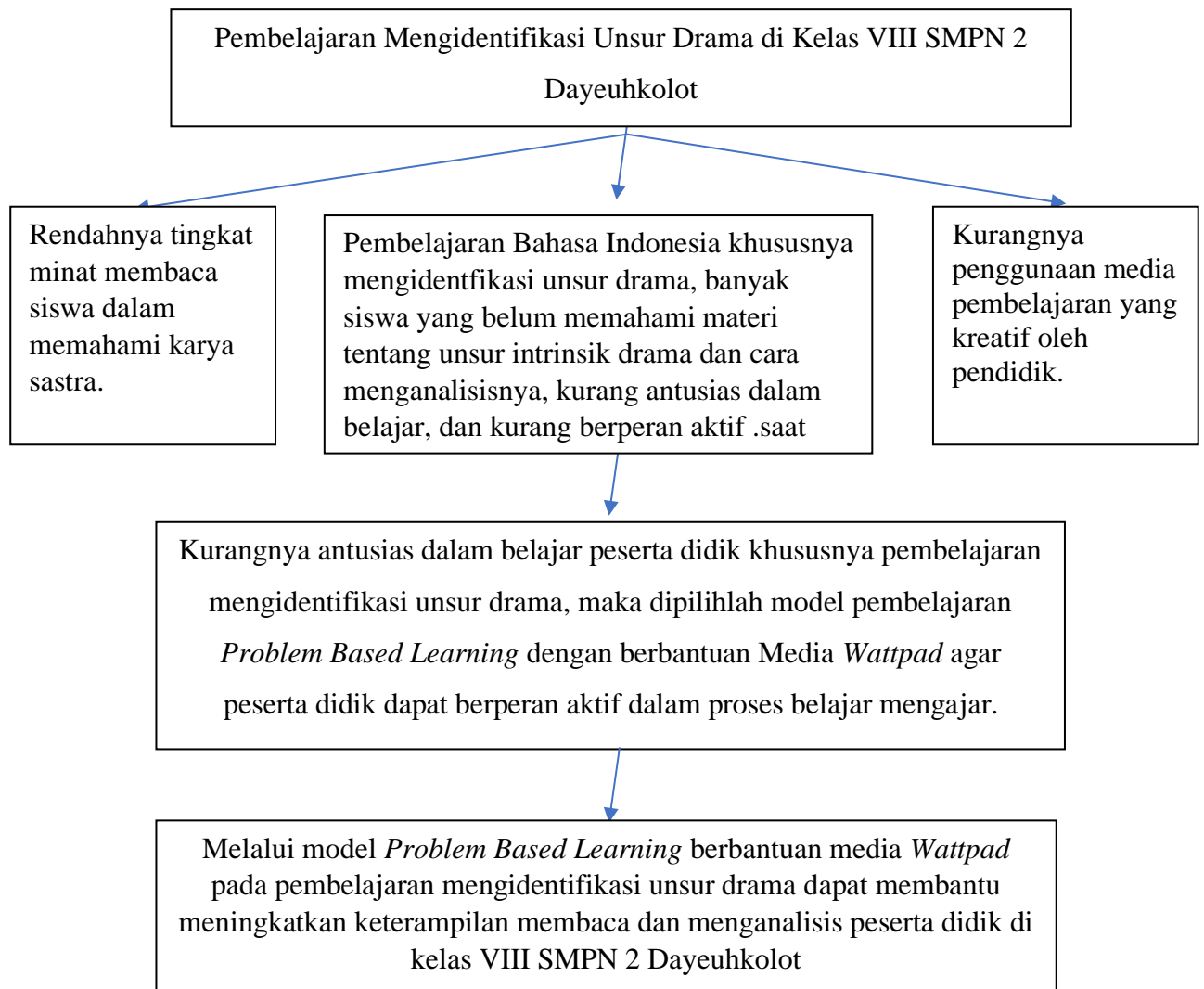
### **C. Kerangka Pemikiran**

Kerangka pemikiran merupakan deskripsi mengenai keadaan awal dari permasalahan penelitian sampai dengan akhir setelah diberikannya perlakuan. Dalam kerangka pemikiran, peneliti menggambarkan secara singkat kronologis penelitian. Kerangka pemikiran ini mencakup rencana penelitian mengenai judul “Pembelajaran Mengidentifikasi Unsur Drama dengan Menggunakan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Wattpad* di Kelas VIII SMPN 2 Dayeuhkolot”

Pada kerangka penelitian di bawah ini, penulis menggambarkan kondisi awal yang akan dijadikan objek penelitian yaitu pembelajaran mengidentifikasi unsur teks drama. Lalu permasalahan-permasalahan yang ditemukan penulis meliputi, rendahnya tingkat minat membaca siswa dalam memahami karya sastra. rendahnya minat baca peserta didik dalam karya sastra teks drama, Pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya mengidentifikasi unsur drama, banyak siswa yang belum memahami materi tentang unsur intrinsik drama dan cara menganalisisnya, kurang antusias dalam belajar, dan kurang berperan aktif, Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif oleh pendidik. Berikutnya, solusi atau penyelesaian yang akan dilakukan berupa pembelajaran mengidentifikasi unsur drama dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wattpad* dan harapan setelah diterapkan solusi tersebut. Kerangka penelitian ini menggambarkan secara jelas penelitian yang akan dilakukan.



*Tabel 2. 2 Kerangka Pemikiran*



## **D. Asumsi dan Hipotesis**

### **1. Asumsi**

Asumsi atau anggapan adalah hal yang kerap kali ditemukan dalam sebuah penelitian, anggapan-anggapan atau asumsi sangat diperlukan oleh penulis ketika melaksanakan sebuah penelitian. Asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima penulis. Asumsi berfungsi sebagai landasan bagi perumusan hipotesis dan disusun agar penulis dapat mengembangkan rancangan penelitian yang valid. Pada kesempatan kali ini, penulis merumuskan anggapan dasar yang menjadi landasan penelitian yakni sebagai berikut:

- a. Penulis telah lulus mata kuliah MKDK (Mata Kuliah Dasar Keguruan) antara lain: Psikologi Pendidik, Pedagogik, Profesi Keguruan, Strategi Pembelajaran, Evaluasi Pembelajaran, Telaah Kurikulum, Micro Teaching, dan telah melaksanakan program PLP I dan PLP II.
- b. Pembelajaran teks drama berfokus pada mengidentifikasi unsur drama untuk pemahaman kemampuan membaca.
- c. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wattpad* efektif digunakan dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur drama.

### **2. Hipotesis**

Jika asumsi adalah anggapan dasar yang melandasi penelitian, Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian. Hipotesis penelitian disusun untuk menjawab rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya. Hipotesis bersifat sementara, oleh sebab itu kebenarannya masih harus diuji secara empiris. Sehingga, peneliti mengumpulkan data-data yang paling berguna untuk membuktikan hipotesis tersebut. Dalam penelitian ini, penulis merumuskan hipotesis sebagai berikut:

- a. Penulis sudah mampu merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wattpad* dalam pembelajaran membaca teks drama yang berfokus pada mengidentifikasi unsur drama.
- b. Peserta didik mampu mengidentifikasi unsur teks drama sebelum menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Wattpad*

- c. Peserta didik mampu mengidentifikasi unsur teks drama setelah menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Wattpad*.
- d. Terdapat perbedaan pada kelas kontrol dan eksperimen dalam pembelajaran membaca teks drama yang berfokus pada mengidentifikasi unsur drama dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wattpad*.