

BAB II

KAJIAN TEORETIK

2.1 Model Pembelajaran Berbasis Masalah

2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran berbasis Masalah

Pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* adalah salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam kurikulum 2013. Model pembelajaran ini berpusat kepada para siswa (*Student Centered*), hal ini diharapkan mampu menjadikan para siswa lebih aktif dan inovatif dalam proses pembelajaran.

Menurut Albanese dalam Muis (2019, hlm. 105) menyebutkan bahwa suatu aktivitas dalam proses pembelajaran yang mampu mengembangkan pengetahuan siswa dan keterampilan dalam memecahkan masalah berdasarkan masalah yang nyata adalah pembelajaran berbasis masalah. Sebelum melaksanakan pembelajaran yang didasarkan atas sebuah masalah, seorang pendidik diharuskan memiliki persiapan yang matang, terutama dalam kesiapan masalah nyata yang akan diberikan kepada para siswa.

Hasil wawancara terhadap salah satu guru Bahasa Indonesia di Mts As`ad Olak Kemang Kota Jambi, guru tersebut mengatakan bahwa merupakan pengetahuan umum jika para siswa akan lebih mudah dan cepat menyerap materi yang diberikan apabila materi pembelajaran disangkutpautkan dengan keseharian para siswa.

Triani (2022 : 12) mengatakan bahwa model pembelajaran berbasis masalah memiliki beberapa karakteristik tersendiri, yaitu:

1. Memulai pembelajaran dengan suatu masalah, model pembelajaran berbasis masalah sesuai dengan namanya, model ini akan menggunakan permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari sebagai dasar pembelajaran.
2. Permasalahan berhubungan dengan dunia nyata peserta didik, permasalahan yang dialami oleh peserta didik akan dijadikan bahan pembelajaran.
3. Pembelajaran terorganisasi di seputar permasalahan, dalam proses pembelajaran hal yang akan dibahas tidak keluar dari topik permasalahannya.
4. Bertanggung jawab akan bentuk proses pembelajaran mereka sendiri, peserta didik didorong untuk bertanggung jawab dalam pembelajaran mereka sendiri
5. Penggunaan kelompok kecil, dalam proses menyelesaikan masalah penggunaan kelompok kecil akan sangat membantu dalam pemecahan suatu masalah.
6. Demonstrasi pembelajaran dalam bentuk produk atau kinerja, permasalahan yang berhasil mereka pecahkan akan ditunjukkan dalam sebuah produk atau kinerja.

Berdasarkan penjelasan di atas, model pembelajaran berbasis masalah ini mengharuskan para peserta didik agar lebih aktif dalam proses pembelajaran, agar tercapainya tujuan tersebut maka peserta didik akan disajikan sebuah masalah untuk dipecahkan, hal ini memerlukan kemampuan berpikir dan keterampilan dalam menyelesaikan sebuah masalah.

Karakteristik Pembelajaran Berbasis Masalah, yaitu:

1. Proses Pembelajaran dimulai dengan suatu masalah yang nyata, proses pembelajaran berbasis masalah menggunakan masalah yang dialami peserta didik sebagai dasar pembelajaran.
2. Masalah berhubungan dengan dunia nyata peserta didik, masalah yang diambil tentunya merupakan sebuah peristiwa atau kejadian yang benar-benar terjadi. Hal ini bertujuan agar peserta didik lebih mudah meneliti dan menelaah permasalahan guna menyelesaikannya.
3. Masalah berkaitan dengan pembelajaran, masalah yang diambil akan diseleksi apakah bisa atau tidak apabila digunakan dalam pembelajaran.
4. Mengorganisasikan pelajaran dalam ruang lingkup masalah, bukan disiplin ilmu. Dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya mengikuti pelajaran yang ada di buku saja, tetapi menggunakan masalah sebagai bentuk pembelajaran yang mereka gunakan.
5. Menerapkan apa yang telah mereka pelajari dalam bentuk kinerja. Permasalahan dan solusi yang berhasil mereka dapatk akan diterapkan dalam bentuk nyata berupa kinerja.

2.1.2 Langkah-Langkah dalam Proses Pembelajaran

Model pembelajaran berbasis masalah adalah proses pembelajaran yang berfokus pada penyelesaian masalah. Dalam penerapannya pada proses pembelajaran bagi peserta didik lebih terfokus kepada masalah dari pada disiplin ilmu. Guna mencapai tujuan tersebut pendidik harus memiliki persiapan yang matang dalam mempersiapkan masalah yang akan diberikan kepada para siswa.

John Dewey dalam Jurnal Pendidikan “Dwijaya Utama” hlm. 15 menuliskan 6 langkah dalam pembelajaran berbasis masalah, yaitu:

1. Merumuskan Masalah

Sebelum memulai proses pembelajaran berbasis masalah, peserta didik terlebih dahulu menentukan masalah yang akan dipecahkan.

2. Analisis masalah

Setelah menemukan masalah yang akan dipecahkan, peserta didik akan meninjau permasalahan dari berbagai segi dan perspektif.

3. Merumuskan hipotesis

Berdasarkan pengetahuan, peserta didik akan merumuskan berbagai kemungkinan yang mampu memecahkan masalah yang dihadapi.

4. Mengumpulkan data

Mencari informasi yang bisa digunakan dalam penyelesaian terhadap suatu masalah.

5. Uji Hipotesis

Menarik kesimpulan sesuai dengan penerimaan dan penolakan hipotesis yang sudah diajukan para peserta didik dan menentukan apakah model pembelajaran berbasis masalah memiliki pengaruh terhadap kemampuan siswa dalam menulis teks drama

6. Rekomendasi Pemecahan Masalah

Menggambarkan rekomendasi yang dapat dilakukan sesuai rumusan hasil pengajuan hipotesis dan rumusan kesimpulan.

Berdasarkan langkah pelaksanaan model pembelajaran berbasis masalah yang diungkapkan oleh John Dewey di atas maka kegiatan yang dapat dilakukan

oleh pendidik dalam Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Kemampuan Menulis Teks Drama pada Siswa Kelas VIII Mts As`ad Olak Kemang Kota Jambi dapat disimpulkan dalam bentuk tabel di bawah ini.

Tabel 2.1 Langkah Kerja MPBM

Langkah Kerja	Aktivitas Guru	Aktifitas Siswa
Merumuskan Masalah	Guru membimbing peserta didik untuk menentukan masalah yang akan dipecahkan	Peserta didik menentukan masalah yang akan dipecahkan berdasarkan arahan dari guru
Menganalisis Masalah	Guru mengawasi peserta didik agar analisis tidak keluar dari akar permasalahan	Peserta didik menilai permasalahan secara kritis dari berbagai sudut pandang
Merumuskan Hipotesis	Guru memberi arahan agar situasi dan kondisi tetap kondusif tanpa membatasi imajinasi peserta didik	Peserta didik merumuskan berbagai macam kemungkinan sesuai dengan kemampuannya
Mengumpulkan Data	Guru memberikan sumber data yang dapat dipercaya dan bisa dipertanggungjawabkan	Peserta didik mengumpulkan data dengan memilah dan memilih data yang akurat
Pengujian Hipotesis	Guru memastikan semua hipotesis yang keluar dari akar permasalahan dapat diperbaiki	Peserta didik berdiskusi dengan cara saling memberikan hipotesis sesuai data dan kemampuan masing-masing
Merumuskan Masalah	Guru memberikan arahan dan masukan mengenai hasil akhir berdasarkan pengujian hipotesis dan rumusan kesimpulan	Peserta didik memberikan gambaran rekomendasi sesuai dengan hasil pengujian hipotesis dan rumusan kesimpulan

2.1.3 Kelebihan Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Setiap model pembelajaran tentunya memiliki kelamahan dan keunggulan, tidak hanya pada model pembelajaran berbasis masalah, model pembelajaran yang lain pun pastinya memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing.

Triani (2020:13) berpendapat bahwa ada beberapa kelebihan dalam model pembelajaran berbasis masalah ini, berikut akan dipaparkan kelebihannya:

1. Merupakan model pembelajaran yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran, dengan penggunaan masalah sebagai dasar pendidikan peserta didik akan lebih mudah memahami apa yang telah ia pelajari. Karena apa yang ia pelajari adalah sesuatu yang telah mereka jalani secara langsung.
2. Memberikan tantangan kepada peserta didik untuk meningkatkan kemampuannya dan memberikan kepuasan akan sesuatu yang baru, model pembelajaran yang terus menerus digunakan menjadikan peserta didik memiliki kecenderungan bosan terhadap sesuatu yang ia pelajari, model pembelajaran berbasis masalah memiliki peluang yang tinggi untuk memberikan tantangan kepada peserta didik dan kepuasan akan sesuatu yang baru.
3. Peserta didik menjadi lebih aktif, ketika peserta didik menceritakan, membahas, meneliti, menelaah, serta menyelesaikan masalahnya secara otomatis mereka akan menjadi lebih aktif.
4. Membantu para peserta didik menerapkan pengetahuan mereka ke dalam kehidupan nyata, masalah yang telah mereka selesaikan di sekolah bisa digunakan untuk menyelesaikan masalah mereka yang sebenarnya.
5. Membantu para peserta didik bertanggung jawab akan pengetahuan baru yang telah mereka dapatkan, selain itu metode pemecahan masalah dapat dijadikan motivasi untuk melakukan evaluasi sendiri mengenai hasil dan proses belajar peserta didik itu sendiri.

6. Menunjukkan kepada para peserta didik bahwa setiap mata pelajaran itu tidak hanya ada dari guru dan buku saja, tapi merupakan cara berpikir dan sesuatu yang harus dimengerti.
7. Lebih menyenangkan dan disukai siswa
8. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik
9. Memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menerapkan pengetahuan yang mereka miliki
10. Meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran yang berkelanjutan meskipun Pendidikan formal telah berakhir

2.1.4 Kekurangan Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Di samping kelebihan yang ada, model pembelajaran berbasis masalah ini juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu:

1. Proses pembelajaran akan menjadi sangat sulit apabila peserta didik kurang memiliki minat dalam masalah yang dijadikan sumber pembelajaran.
2. Membutuhkan banyak dana, waktu, sumber dan juga media (Yahya, 2020:29).

2.2 Drama

Teori-teori mengenai drama yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pengertian drama, teks drama, dan unsur-unsur teks drama.

2.2.1 Pengertian Drama

Istilah drama datang dari khazanah kebudayaan Barat. Asal istilah drama adalah dari kebudayaan atau tradisi bersastra di Yunani. Pada awalnya di Yunani, baik “drama” maupun “teater” muncul dari rangkaian upacara keagamaan, suatu ritual pemujaan terhadap para dewa Domba/Lembu. Istilah drama berasal dari bahasa Yunani, *dromai* yang berarti berbuat, bertindak dan bereaksi (Budianta,dkk, 2002:99). Pengertian drama yang menyebutkan bahwa drama adalah cerita atau tiruan perilaku manusia yang dipentaskan adalah benar adanya. Hal ini disebabkan jika ditinjau dari makna kata drama itu sendiri yang berarti berbuat, bertindak, dan bereaksi menunjukkan bahwa drama adalah sebuah tindakan atau perbuatan (Hasanuddin, 1996:2). Sebagai sebuah karya, drama mempunyai karakteristik khusus, yaitu berdimensi sastra pada satu sisi dan berdimensi seni pertunjukkan pada sisi yang lain (Damono dalam Hasanuddin, 1996:7). Selama ini, pembicaraan tentang drama biasanya lebih banyak terfokus pada produk pementasan atau pertunjukannya. Resensi dan kritik di media massa rata-rata hanya berhenti pada pemaknaan terhadap nilai estetika drama ketika dieksekusi di atas panggung. Dengan demikian, keberhasilan drama seolah-olah hanya digenggam para aktor, sutradara, dan penata pentas sebagai eksekutornya. Padahal, selain action nyawa drama juga terdapat pada *textplay* atau teks dramanya. Sebuah drama diciptakan selain bertujuan untuk menghibur juga memberikan kegunaan kepada pembaca (jika drama tersebut ditulis) dan kepada penonton (jika drama tersebut dipentaskan). Sayangnya, hingga kini, kritik teks drama sebagai bagian kritik sastra tidak begitu populer, terkesan jalan di tempat, dan terkurung di ranah akademik. Pada dasarnya genre puisi, prosa, dan drama mempunyai

kedudukan yang sama penting dalam jagad kesusastraan. Plato dan Aristoteles membagi genre sastra itu pada tiga kelompok utama, yakni lirik, epik, dan dramatik (Wellek dan Warren, 1989:325). Oleh karena itu, pembicaraan mengenai ketiga genre itu seharusnya berimbang. Selama ini, penelitian mengenai 11 drama sebagai genre sastra masih tidak memadai jika dibandingkan dengan kedua genre lainnya. Hal ini dapat dibuktikan pada jumlah penelitian terhadap genre drama yang sangat terbatas jumlahnya. Pembicaraan tentang drama yang muncul di tengah masyarakat lebih banyak terfokus pada pementasan atau seni lakonnya. Padahal, sesungguhnya drama sendiri mempunyai dua dimensi, yakni dimensi sastra dan dimensi pemanggungan. Masing-masing dimensi dalam drama tersebut dapat dibicarakan secara terpisah untuk kepentingan analisis (Hassanudin, 1996 : 9).

Suhariato (1982:68-69) mengungkapkan bahwa drama adalah seni yang dasar karyanya adalah kehidupan manusia dengan serbanekanya. Cara menikmati dan memahami karya sastra ini adalah dengan cara menontonnya. Membaca teks atau skenario drama bukanlah cara menikmati drama dalam arti yang sesungguhnya. Sebuah teks atau skenario drama pada hakikatnya bukanlah sebuah drama, karena unsur-unsur esensial sebuah seni drama belum kelihatan lengkap dan sempurna sebelum teks itu dipentaskan. Berbeda dengan Suhariato, Tarigan (1985) mengungkapkan bahwa drama adalah terjemahan dari bahasa Greek draomai yang berarti sesuatu yang telah diperbuat.

Komaidi (2007:228-231) mengungkapkan nama lain drama adalah sandiwara atau teater. Sandiwara berarti ajaran yang disampaikan secara rahasia atau tidak terang-terangan, yaitu berasal dari bahasa Jawa sandi yang berarti rahasia dan warah yang berarti ajaran. Teks drama merupakan unsur terpenting dari drama.

Teks berfungsi sebagai panduan dalam bermain drama. Tokoh lain yang mengemukakan pendapatnya mengenai drama adalah Wiyanto (2007) yang mengemukakan asal usul bentuk kata drama, kata drama berasal dari bahasa Yunani „dram“ yang mempunyai makna gerak. Tontonan drama menonjolkan percakapan (dialog) dan gerak-gerik para pemain (acting) di panggung. Percakapan dan gerak-gerik itu memeragakan cerita yang tersaji dalam teks drama. Dengan demikian penonton tidak perlu terlalu lama berimajinasi untuk mengikuti maksud cerita. Berbeda dengan cerita pendek dan novel yang pembacanya harus aktif dalam membayangkan peristiwa-peristiwa yang terjadi, melalui kata atau untaian kalimat yang membangun cerita.

Fauzi (2007:1-9) mengemukakan bahwa drama ialah bentuk sastra tulis yang dibuat dengan menyajikan dialog dan perintah pentas, sehingga drama harus ditulis berdasarkan persyaratan pentas agar dapat dimainkan oleh para pemeran. Sebuah teks yang ditulis namun tidak berdasarkan pengaturan pentas dan tidak dapat dimainkan tidak dapat disebut drama.

Sunarti dan Maryani (2007:220-221) mengungkapkan bahwa drama adalah karangan yang menggunakan dialog-dialog sebagai bentuk alurnya. Dialog dalam drama tidak jauh beda dengan percakapan sehari-hari. Bedanya hanyalah dialog drama telah diatur oleh penulis teks atau skenario. Drama adalah bentuk karangan yang berpijak pada dua cabang kesenian, yakni (1) seni sastra dan (2) seni pentas. Penulisan drama sebagai sastra harus memerhatikan persyaratan-persyaratan pementasan. Oleh karena itu selain cerita dialog-naratif, dalam sebuah teks drama juga terdapat petunjuk tentang bagaimana keadaan panggung, petunjuk gerak pelaku, dan sebagainya. Drama menurut pengertian Sudjiman (Berdianti 2008:7)

adalah “karya sastra yang bertujuan menggambarkan kehidupan dengan mengemukakan tikaian dan emosi lewat lakuan dan dialog”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa drama mempunyai dua pengertian, yaitu drama sebagai seni sastra atau disebut juga dengan teks drama dan drama sebagai pertunjukan atau seni pentas. Teks drama merupakan sastra tulis yang menggunakan dialog-dialog sebagai bentuk alurnya, sedangkan drama sebagai seni pentas adalah peragaan cerita yang tersaji dalam teks drama.

2.2.2 Teks Drama

Menurut Wiyanto (2004:31-32), teks drama merupakan karangan yang berisi cerita atau lakon. Dalam teks termuat nama-nama tokoh, dialog yang diucapkan para tokoh, dan keadaan panggung yang diperlukan. Bahkan kadang juga dilengkapi penjelasan tentang tata busana, tata lampu (lighting), dan tata suara. Dasar teks drama adalah konflik manusia yang digali dari kehidupan. Konflik yang terjadi terbangun oleh pertentangan-pertentangan para tokohnya. Penuangan kehidupan itu digali dan diolah sedemikian rupa oleh penulisnya. Sisi dominan dari sebuah lakon ditentukan oleh penulisnya, tergantung bagaimana pengarang memandang kehidupan. Kreativitas seorang pengarang terlihat dari kemahiran pengarang menjalin konflik, menjawab konflik dengan surprise, dan memberikan kebaruan dalam jawaban itu (Waluyo 2003:7-8). Komaidi (2007:228-231) menegaskan pengertian teks drama adalah panduan dalam bermain drama atau teater. Teks drama tidak mengisahkan cerita secara langsung, melainkan melalui penuturan dialog para tokoh. Teks berisi percakapan (dialog) para tokoh dan keterangan atau petunjuk pementasan secara lengkap. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa teks drama merupakan karangan yang berisi cerita atau lakon

dan digunakan sebagai panduan dalam bermain drama atau teater. Teks drama berisi dialog para tokoh dan petunjuk pementasan secara lengkap.

2.2.3 Unsur-Unsur Teks Drama

Menurut Waluyo (2003:8-29), unsur-unsur teks drama terdiri atas plot atau kerangka cerita, penokohan atau perwatakan, dialog (percakapan), setting/landasan/tempat kejadian, tema/nada dasar cerita, amanat/pesan pengarang, petunjuk teknis, dan drama sebagai interpretasi kehidupan. Menurut Fauzi (2007:25-33), unsur-unsur yang terdapat dalam sebuah teks drama adalah, tokoh, alur (plot), dialog (percakapan), setting, proposisi (logika dari plot), karakterisasi (perwatakan) dan tema. Secara umum dapat disimpulkan bahwa teks drama tersusun atas: tema, alur, latar/setting, perwatakan/karakter, dialog, amanat, dan petunjuk teknis. Drama sebagai interpretasi kehidupan dan proposisi bukanlah termasuk dalam unsur drama. Drama sebagai interpretasi kehidupan hanyalah interpretasi seorang pengarang terhadap sebuah sisi kehidupan. Tontonan atau teks yang dihasilkan ditentukan oleh sikap penulis dalam menginterpretasikan kehidupan ini. Proposisi adalah logika dari plot, artinya alur drama tidak memberikan kesempatan pada permasalahan lain yang tidak ada hubungannya dengan masalah utama. Proposisi tercakup dalam unsur alur/plot. Penjelasan mengenai tiap-tiap unsur adalah sebagai berikut.

2.2.3.1 Tema

Tema sering juga disebut sebagai dasar cerita, yakni pokok permasalahan yang mendominasi suatu karya sastra. Ia terasa dan mewarnai karya sastra tersebut dari halaman pertama hingga halaman terakhir. Hakikat tema adalah permasalahan yang merupakan titik tolak pengarang dalam menyusun cerita atau karya sastra

tersebut, sekaligus merupakan permasalahan yang ingin dipecahkan pengarang dengan karyanya itu (Suhariato 2005: 17).

Menurut Wiyanto (2007:23) tema merupakan pikiran pokok yang mendasari lakon drama. Pikiran pokok ini dikembangkan sedemikian rupa sehingga menjadi cerita yang menarik. Tema sebagai dasar cerita tentu masih terlalu luas, untuk menyempitkannya perlu dipilih topik. Jadi, seorang penulis harus menentukan lebih dulu tema yang akan dikembangkannya.

Menurut Scharbach (Aminuddin 2009:91), tema adalah ide yang mendasari suatu cerita sehingga berperan juga sebagai pangkal tolak pengarang dalam memaparkan karya fiksi yang diciptakannya. Sebelum melakukan proses kreatif penciptaan, seorang pengarang harus memahami benar tema cerita yang akan ditulisnya.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa tema adalah titik permasalahan yang digunakan pengarang untuk menulis cerita atau drama.

2.2.3.2 Alur/Plot

Tarigan (1985:75-76) mengungkapkan bahwa suatu lakon haruslah bergerak dari suatu permulaan (beginning) melalui suatu pertengahan (middle), menuju suatu akhir (ending). Dalam drama bagian-bagian ini dikenal dengan istilah eksposisi, komplikasi, dan resolusi. Eksposisi memperkenalkan para pelaku yang terlibat dalam cerita yang akan dikembangkan dalam bagian utama lakon itu dan memberikan suatu indikasi mengenai resolusi. Komplikasi bertugas mengembangkan konflik, sedangkan resolusi (denouement) mempunyai hubungan

yang wajar dengan apa yang mendahuluinya, yang terdapat dalam komplikasi. Pemisah antara komplikasi dan resolusi disebut klimaks atau turning point. Pada klimaks inilah terdapat crucial shift atau perubahan penting dalam nasib atau keberhasilan seorang tokoh.

Wiyanto (2007:25-27) menyatakan bahwa roh sebuah drama adalah konflik, artinya drama memang selalu mengandung pertentangan. Pemain dengan pemain lainnya, pemain dengan kemauannya, pemain dengan lingkungannya, atau antara pemain dan nasibnya. Adanya pertentangan-pertentangan menimbulkan bentrokan dan bentrokan menimbulkan peristiwa. Munculnya sebuah peristiwa memunculkan peristiwa-peristiwa lain sehingga menjadi rangkaian peristiwa. Rangkaian peristiwa inilah yang membentuk alur/plot drama.

Plot drama berkembang dari konflik yang sederhana, konflik yang kompleks, sampai pada penyelesaian konflik. Secara rinci perkembangan plot drama ada enam tahap, yaitu eksposisi, konflik, komplikasi, krisis, resolusi, dan keputusan.

1. Eksposisi

Pada tahap ini penonton diperkenalkan dengan tokoh drama yang akan ditontonnya sehingga eksposisi disebut juga dengan tahap perkenalan. Wujud perkenalan ini berupa penjelasan untuk mengantarkan penonton pada situasi awal lakon drama.

2. Konflik

Dalam tahap ini konflik sudah ada insiden (kejadian). Insiden pertama inilah yang memulai plot drama sebenarnya.

3. Komplikasi

Insiden berkembang dan menimbulkan konflik yang semakin banyak dan ruwet. Banyaknya persoalan yang saling kait mengait itu masih menimbulkan tanda tanya.

4. Krisis

Dalam tahap ini konflik sampai pada puncaknya (klimaks). Bila dilihat dari sudut penonton, bagian ini merupakan puncak ketegangan. Sedangkan bila dilihat dari sudut konflik, klimaks berarti titik pertikaian paling ujung yang dicapai pemain protagonis dan antagonis.

5. Resolusi

Tahap ini merupakan tahap penyelesaian konflik. Jalan keluar penyelesaian konflik-konflik yang terjadi sudah mulai tampak jelas.

6. Keputusan

Pada tahap ini semua konflik berakhir dan sebentar lagi cerita selesai.

Dengan selesainya cerita berarti tontonan drama sudah usai (bubar).

Fauzi (2007:26-29) mengungkapkan bahwa pada dasarnya plot dimulai dengan timbulnya konflik atau perbenturan kehendak dan keinginan di antara tokoh-tokohnya. Drama yang baik selalu mengandung konflik atau konflik-konflik. Drama selalu menggambarkan perbenturan antara dua kehendak atau dua nilai yang berbeda. Mungkin perbenturan itu terjadi antara manusia dan manusia lain, antara

dua pribadi yang berlainan, antara manusia dan keadaan yang melingkunginya, antara kemauankemauan yang saling berlawanan, atau perbenturan antara perasaan, minat dan kekuatan lain di luar manusia. Perbenturan ini membentuk serentetan peristiwa yang membentuk lakon atau cerita drama.

Plot drama berkembang dan tersusun dalam bentuk garis lakon (dramatic line). Garis lakon dimulai dengan insiden permulaan, yaitu pada saat konflik itu muncul. Kedua adalah penanjakan laku (rising action), pertumbuhan atau komplikasi, yang berarti konflik-konflik menjadi berkembang dan semakin rumit. Ketiga adalah klimaks atau puncak konflik serta titik jenuh dari perkembangan konflik. Kejenuhan konflik ini selalu memerlukan jalan keluar atau yang disebut antiklimaks. Keempat adalah penurunan laku atau falling action, yaitu ditemukannya jalan keluar bagi pemecahan masalah, dan kelima adalah keputusan atau katastrof (catastrophe) yang merupakan akhir dari konflik yang menentukan akhir cerita.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa alur adalah rangkaian jalinan peristiwa dalam drama yang memerhatikan hubungan sebab akibat, sehingga membentuk kepaduan, kebulatan, dan keutuhan cerita. Jalinan rangkaian cerita itu tersusun atas berbagai peristiwa yang secara rinci dapat dibagi menjadi eksposisi, konflik, komplikasi, krisis, resolusi, dan keputusan.

2.2.3.3 **Latar/Setting**

Setting sering juga disebut latar cerita. *Setting* biasanya meliputi tiga dimensi, yaitu tempat, ruang, dan waktu. Ketiga dimensi setting itu saling berkaitan. *Setting* tempat misalnya tidak dapat berdiri sendiri, berhubungan dengan waktu dan ruang. *Setting* waktu juga berarti apakah lakon itu terjadi di waktu siang, pagi, sore,

atau malam hari. Ruang dapat berarti ruang dalam rumah atau luar rumah, tetapi juga dapat berarti lebih mendetail, ruang yang bagaimana yang dikehendaki penulis lakon. Semakin teliti seorang penulis lakon dalam menggambarkan setting ruang, maka akan mempermudah pementasannya (Waluyo 2003: 23-24).

Latar dapat dipahami sebagai landas tumpu berlangsungnya berbagai peristiwa dan kisah yang diceritakan dalam cerita fiksi. Latar tersusun atas tiga unsur, yaitu tempat, waktu, dan lingkungan sosial budaya. Kehadiran ketiga unsur tersebut saling mempengaruhi dan tidak berdiri sendiri, meskipun secara teoretis dapat dipisahkan dan diidentifikasi secara terpisah. Latar tempat merujuk pada pengertian tempat terjadinya peristiwa. Latar waktu dapat diartikan sebagai kapan berlangsungnya berbagai peristiwa yang dikisahkan, sedangkan latar sosial budaya adalah kehidupan sosial budaya masyarakat yang diangkat dalam cerita itu (Nurgiyantoro 2005: 248-253).

Secara ringkas, latar/setting dapat dipahami sebagai tempat, ruang, dan waktu terjadinya berbagai peristiwa dalam cerita. Ketiga unsur latar tersebut saling memengaruhi dan tidak dapat dipisahkan.

2.2.3.4 **Perwatakan**

Aminuddin (2004:79-80) mengungkapkan bahwa perwatakan adalah penggambaran sikap dan sifat seorang tokoh. Perwatakan dapat dilihat melalui (1) tuturan langsung pengarang, (2) gambaran lingkungan kehidupan tokoh atau cara berpakaian, (3) melihat bagaimana tokoh tersebut berbicara tentang dirinya sendiri, (4) menunjukkan bagaimana perilakunya, (5) memahami bagaimana jalan pikirannya, (6) melihat bagaimana tokoh lain berbicara tentangnya, (7) melihat bagaimana tokoh lain berbincang dengannya, (8) melihat bagaimana tokoh-tokoh

lain memberikan reaksi terhadapnya, dan (9) melihat bagaimana tokoh itu mereaksi tokoh yang lainnya.

Pardjimin (2005:105) juga mengungkapkan bahwa pelukisan watak tokoh dapat ditulis langsung melalui dialog maupun catatan samping (catatan teknis).

Wiyanto (2007:27-28) mengungkapkan bahwa karakter adalah keseluruhan ciri-ciri jiwa seorang tokoh dalam lakon drama. Karakter diciptakan oleh penulis teks untuk diwujudkan oleh pemain (aktor) yang memerankan tokoh itu.

Watak seorang pelaku drama bisa dilihat melalui perbuatan atau tindakan yang dilakukannya, dari reaksinya terhadap sebuah situasi terutama situasi-situasi kritis, melalui dialog-dialog yang diucapkannya ataupun ketika berhadapan dengan tokoh lain (Fauzi 2007: 30-31).

Dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa perwatakan adalah pelukisan sikap dan sifat seorang tokoh untuk diwujudkan oleh pemain yang memerankan tokoh itu.

2.2.3.5 **Dialog**

Menurut Waluyo (2003:20-21) dialog adalah ciri khas drama teks. Sebuah dialog yang baik hendaknya komunikatif, merupakan ragam bahasa tutur, bukan ragam bahasa tulis, sesuai dengan dramatic-action dari plot itu, estetis, dan memiliki nilai literer. Selain itu, dialog dalam teks drama juga harus hidup. Artinya mewakili tokoh yang dibawakan. Watak secara psikologis, sosiologis, maupun fisiologis dapat diwakili oleh dialog itu.

Sunarti dan Maryani (2007: 221) mengatakan bahwa inti sebuah drama adalah dialog. Sebagaimana halnya kegiatan berbicara dalam kehidupan sehari-hari, hanya saja dialog dalam drama sudah diatur sebelumnya oleh sutradara atau penulis scenario.

Dialog adalah percakapan yang terjadi antarpelaku drama. Dialog dalam drama mempunyai dua tujuan, pertama sebagai sarana pengembangan cerita, dan yang kedua sebagai penjelasan karakter para pelaku. (Fauzi 2007: 29).

Secara sederhana dialog dapat diartikan sebagai ciri khas sebuah drama yang merupakan percakapan yang terjadi antartokoh dalam drama dan berfungsi sebagai pengembangan cerita. Dialog dalam drama haruslah komunikatif, memiliki kesesuaian dengan ragam bahasa tutur, plot, dan karakter para tokoh, serta memiliki nilai estetis dan literer.

2.2.3.6 Amanat

Amanat merupakan pesan moral yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca teks atau penonton drama. Pesan disampaikan secara tidak langsung melalui lakon teks drama. Itulah mengapa drama disebut juga dengan sandiwara, karena drama mengandung ajaran-ajaran moral yang disampaikan secara tidak terang-terangan (rahasia). Dengan demikian pembaca atau penonton drama sebenarnya tidak hanya dihibur, melainkan juga diajari (Wiyanto 2007:24).

Tokoh lain yang mengungkapkan pendapatnya mengenai amanat adalah Kosasih (2009:36). Menurutnya amanat merupakan pesan-pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembacanya.

Dengan demikian amanat dapat diartikan sebagai pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca atau penonton drama secara tidak langsung.

2.2.3.7 Tujuan Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran terdapat komponen-komponen yang memiliki peranan penting untuk mencapai keefektifan dalam pembelajaran. Komponen-komponen tersebut memiliki kegunaan yang berbeda satu sama lain, akan tetapi perpaduan komponen itu dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih sistematis. Oemar Hamalik (2005; 77) mengatakan bahwa ada 7 komponen dimana tiap komponennya saling berintegrasi, yaitu:

1. Tujuan pendidikan dan pengajaran
2. Peserta didik atau siswa
3. Tenaga pendidikan
4. Perencanaan pengajaran
5. Strategi pembelajaran
6. Media pengajaran
7. Evaluasi pengajaran

Setiap kegiatan memiliki sebuah tujuan, termasuk kegiatan pembelajaran. Sebagai suatu kegiatan, pembelajaran memiliki tujuan yang pasti. Tujuan tersebut berperan sebagai arah dan target pencapaian dari suatu kegiatan pembelajaran.

Suwardi Endraswara (2011; 147) mengatakan dalam pembelajaran drama, tujuan tersebut adalah agar peserta didik memiliki keterampilan berpikir, berkomunikasi, dan memiliki kreatifitas yang tinggi. Drama adalah genre sastra

yang bersifat komunikatif, untuk mengekspresikan sesuatu kepada para penonton, memiliki pengalaman tentang apa yang sudah dialami akan mempermudah peserta didik dalam mengungkapkan ekspresinya.

Duwi Purwati (2020; 64) mengatakan bahwa menulis dan memerankan sebuah drama bukanlah sebuah hal yang mudah, hal ini membutuhkan keterampilan yang tidak dimiliki oleh setiap orang terutama dalam bidang kebahasaan. Seorang penulis drama harus mampu menyesuaikan antara kata-kata dan gerakan yang akan diperankan oleh seseorang.

2.3 Rencana Proses Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran terdapat rencana pembelajaran yang menyokong kesuksesan dalam proses pembelajaran. Rencana Proses Pembelajaran dalam pembelajaran drama yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: MTS AS`AD OLAK	Kelas/Semester	: VIII / 2 (Genap)
KEMANG KOTA JAMBI		Alokasi Waktu	: 6 JP @40 Menit
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia		

KOMPETENSI INTI

KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi), santun dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial dan dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI 3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI 4 : Mencoba, mengolah dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan sumber lain yang sama dengan sudut pandang/teori

Tabel 2.2 Kompetensi Dasar

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
3.16. Menelaah karakteristik unsur dan kaidah kebahasaan dalam teks drama yang berbentuk teks atau pentas	3.16.1 Mengidentifikasi karakteristik unsur-unsur teks drama dan memilih karakteristik kaidah kebahasaan.
4.16. Menyajikan drama dalam bentuk pentas atau teks.	4.16.1 Merencanakan unsur drama dengan kaidah kebahasaan yang tepat dalam teks drama yang akan ditulis.

2.3.1 Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

1. Memahami langkah-langkah pementasan drama
2. Mementaskan drama secara berkelompok

2.3.2 Media Pembelajaran, Alat dan Sumber Belajar

Media : Worksheet atau lembar kerja (siswa), Lembar penilaian,
LCD Proyektor

Alat/Bahan : Penggaris, spidol, papan tulis, Laptop & infocus

Sumber Belajar : Buku Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII, Kemendikbud,
Tahun 2016

2.3.3 Langkah-Langkah Pembelajaran

Tabel 2.3 Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)	
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin	
Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.	
Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan & manfaat) dengan mempelajari materi : <i>Langkah-langkah pementasan drama.</i>	
Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh,	
Kegiatan Inti (130 Menit)	
Kegiatan Literasi	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi <i>Langkah-langkah pementasan drama.</i>
Critical Thinking	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi <i>Langkah-langkah pementasan drama.</i>
Collaboration	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai <i>Langkah-langkah pementasan drama.</i>
Communication	Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan
Creativity	Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait <i>Langkah-langkah pementasan drama.</i> Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami
Kegiatan Penutup (15 Menit)	

Peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.
Guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.

Penilaian	
Penilaian Pengetahuan	Penilaian Keterampilan
<ul style="list-style-type: none"> berupa tes tertulis pilihan ganda & tertulis uraian, tes lisan / observasi terhadap diskusi tanya jawab dan percakapan serta penugasan 	<ul style="list-style-type: none"> berupa penilaian unjuk kerja, penilaian proyek, penilaian produk dan penilaian portofolio

2.4 Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan bertujuan untuk mendukung dan menjadi landasan untuk penelitian yang akan dilakukan sesuai dengan hasil—hasil yang diperoleh dari penelusuran yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya.

Ada beberapa penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti dan membahas topik yang selaras dengan penelitian ini, di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh I Ketut Reta, berupa artikel, Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha, tahun 2012, yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Ditinjau dari Gaya Kognitif Siswa”.

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh I Ketut Reta menunjukkan bahwa peningkatan rata-rata keterampilan berpikir kritis kelas eksperimen yang belajar dengan model pembelajaran berbasis masalah memiliki persentase yang lebih tinggi dari pada kelas control yang tidak menggunakan model pembelajaran berbasis masalah.

Penelitian yang dilakukan berupa penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan rancangan *non-equivalen control group pre-test-post-test design*. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Gianyar tahun ajaran 2011/2012 yang mengikutsertakan sebanyak 256 siswa kelas X.

2. Hasil penelitian Yoni Sunaryo dalam jurnalnya yang berjudul “Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Matematik Siswa SMA di Kota Tasikmalaya”, menunjukkan bahwa model belajar berdasarkan masalah atau *Problem Based Learning (PBL)* lebih memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif mereka dibanding Model Pembelajaran Langsung.
3. Hasil penelitian Ida Bagus Putu Arnyana, yang berjudul Implementasi Penerapan Model PBL Dipandu Strategi Kooperatif Terhadap Kecakapan Berpikir Kritis Siswa SMA Pada Mata Pelajaran Biologi, menunjukkan bahwa model PBL dapat meningkatkan kecakapan berpikir kritis siswa.
4. Hasil penelitian Ida Bagus Putu Arnyana, yang berjudul Implementasi Penerapan Model Belajar Berdasarkan Masalah Dan Model Pengajaran Langsung Dipandu Strategi Kooperatif Terhadap Hasil Belajar Biologi

Siswa SMA, menunjukkan bahwa model Pembelajaran Berdasarkan Masalah dapat meningkatkan hasil belajar lebih baik dibandingkan dengan model pengajaran langsung.

5. Hasil penelitian I Wayan Redhana dalam artikelnya yang berjudul “Model Pembelajaran Berbasis Masalah dan Pertanyaan Socratic untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa” menunjukkan bahwa Model Pembelajaran Berbasis Masalah lebih baik daripada model pembelajaran langsung dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, model pembelajaran berbasis masalah juga mampu untuk memacu siswa membaca sumber-sumber informasi yang akan mereka gunakan untuk menyelesaikan sebuah masalah.

2.5 Kerangka Berpikir

Kurikulum 2013 menggunakan beberapa model pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran, salah satu metode yang digunakan adalah model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*). Model pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai dasar/asas dalam pembelajaran. Masalah yang digunakan adalah masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan bersifat terbuka untuk diselesaikan oleh peserta didik guna meningkatkan kemampuan berpikir, menyelesaikan masalah, dan memperoleh pengetahuan baru.

Model pembelajaran menjadi pondasi dari keberhasilan proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang tidak bervariasi akan berdampak pada minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, beberapa

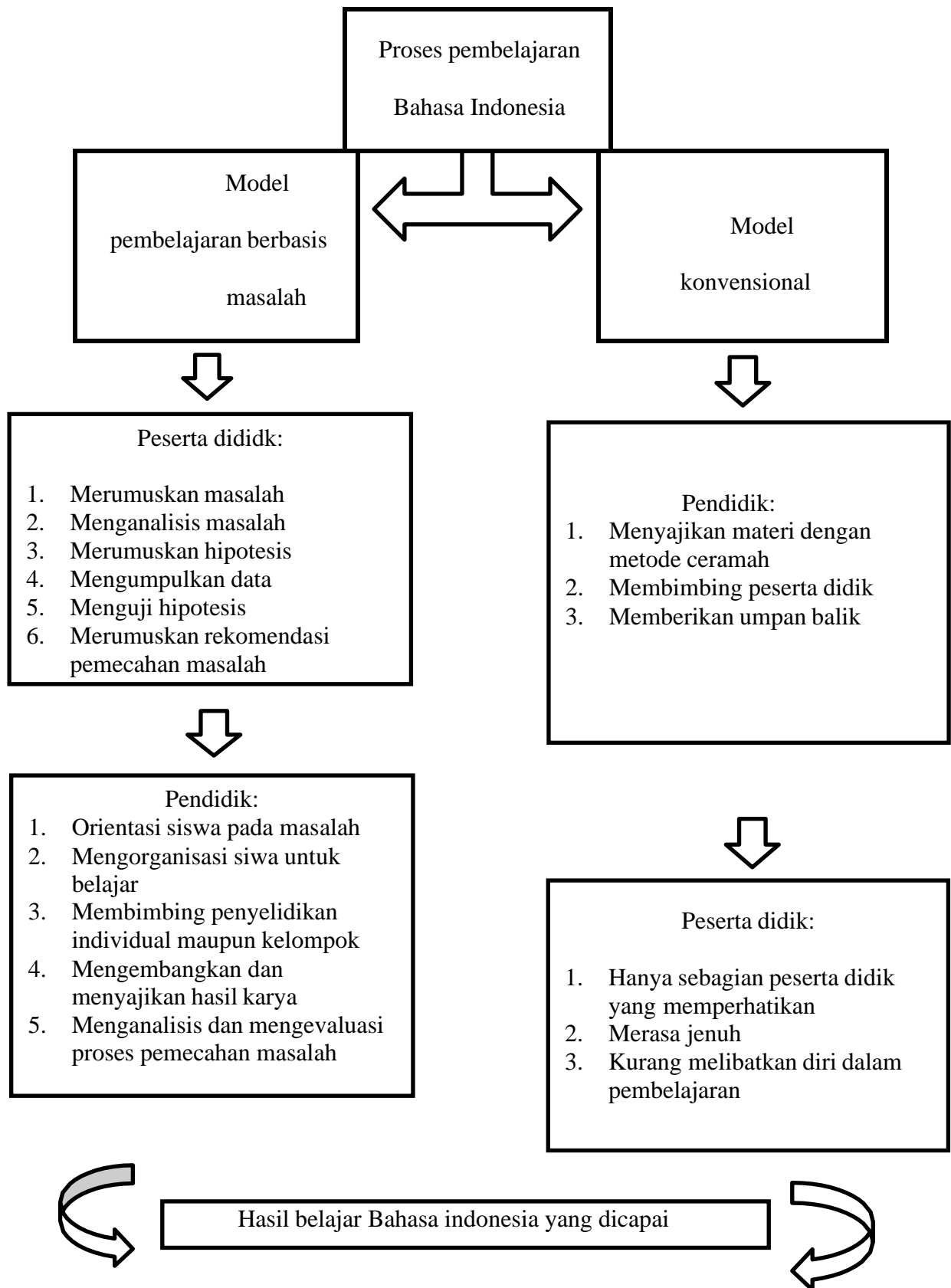
dampak yang terlihat adalah peserta didik menjadi pasif, tidak memiliki minat, dan menjadi bosan. Dampak pasti dari hal tersebut adalah para peserta didik tidak akan mampu menyerap dan mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

Selama ini model pembelajaran yang digunakan tidak melibatkan peserta didik secara keseluruhan sehingga menimbulkan dampak negatif yang telah disebutkan di atas. Model pembelajaran memang memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, model pembelajaran yang tepat akan menjadi dorongan peserta didik untuk meningkatkan kemampuan dari berbagai aspek.

Model yang dilakukan dalam proses pembelajaran belum melibatkan peran siswa secara keseluruhan sehingga mengakibatkan kurangnya aktivitas belajar siswa. Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah. Maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah yang dilakukan oleh guru terhadap kemampuan menulis teks drama di Mts As`ad Olak Kemang Kota Jambi.

Penerapan model pembelajaran *project based learning* ini diharapkan mampu untuk diterapkan secara efektif sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dibuat oleh guru pada mata pelajaran menulis teks drama.

Berdasarkan uraian di atas, dapat digambarkan kerangka pikir pada bagan berikut ini:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

2.6 Hipotesis

Hipotesis merupakan sebuah pernyataan yang ketika diungkapkan kebenarannya masih belum bisa dipastikan, akan tetapi kebenaran tersebut dapat diuji dalam kenyataan empiris, selain itu dapat dikatakan hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara dari sebuah penelitian (Nurul Zuriah, 2013:162).

Peneliti melihat adanya perbedaan hasil belajar antara metode pembelajaran berbasis masalah dan metode konvensional pada siswa kelas VIII Mts As`ad Olak Kemang Kota Jambi.

1. Hipotesis alternatif penelitian ini adalah model pembelajaran berbasis masalah memiliki pengaruh terhadap pembelajaran drama pada siswa kelas VIII di Mts As`ad Olak Kemang Kota Jambi.
2. Hipotesis nol dalam penelitian ini adalah model pembelajaran berbasis masalah tidak memiliki pengaruh terhadap pembelajaran drama pada siswa kelas VIII Mts As`ad Olak Kemang Kota Jambi