

PENGAJARAN SASTRA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KREATIF BERBASIS PEDAGOGI DRAMA: POTENSI DAN TANTANGAN

Herlin Putri

herlindestari@gmail.com

Abstract

This paper is a descriptive analysis research on the use of drama pedagogy in the teaching of literature in extracurricular activities at SMP Terbuka 3 Depok, West Java. This research examines two fundamental questions: (1) how drama pedagogy can be used to activate creative learning in order to increase students' learning interests, collaborative and creative thinking skills, and empathy; (2) what factors that facilitate and impede drama pedagogy in achieving the said objectives are. Data were collected through reflective journals, interviews, observations, and documentations. The findings from this research suggest several potential benefits of drama pedagogy, such as: (1) creating an affective space that improve students' learning interest; (2) creating a student-centered and participative learning process; (3) promoting students' critical and creative thinking skills; (4) creating an authentic learning atmosphere; and (5) honing students' collaborative skills. In addition, this research finds a number of constraining factors, including the limited available facilities and infrastructures, time-consuming preparation process, unpredictable classroom management, students' inexperience with acting.

Keywords: pedagogy, drama, creative learning, teaching literature

Abstrak

Tulisan ini merupakan hasil penelitian deskriptif analitik terhadap program lokakarya apresiasi sastra berbasis pendidikan kreatif melalui pedagogi drama di SMP Terbuka 3 Depok, Jawa Barat. Penelitian mengeksplorasi dua pertanyaan pokok, yaitu (1) bagaimana pedagogi drama dapat menciptakan pembelajaran kreatif untuk meningkatkan minat belajar, kemampuan berpikir kreatif, kemampuan bekerja sama, dan rasa empati siswa; (2) faktor apa saja yang menjadi pendukung dan penghambat pedagogi drama dalam mencapai tujuan tersebut. Data dikumpulkan melalui jurnal reflektif, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan potensi pedagogi drama dalam: (1) menciptakan ruang afektif yang meningkatkan minat belajar siswa; (2) menciptakan proses pembelajaran yang partisipatif dan berpusat pada siswa; (3) mendorong daya kreativitas dan kepekaan; (4) menciptakan pembelajaran autentik; (5) melatih kemampuan siswa dalam bekerja sama; Penelitian juga menemukan beberapa faktor yang dapat menjadi kendala seperti keterbatasan sarana dan prasarana sekolah, persiapan yang cukup memakan waktu, manajemen kelas yang tidak dapat diprediksi, dan siswa yang masih awam dengan teknik bermain peran.

Kata Kunci: pedagogi, drama, pembelajaran kreatif, pengajaran sastra

Pendahuluan

Drama merupakan dua bentuk karya seni, yakni sastra dan pertunjukan. Di dunia pendidikan di Indonesia sendiri, dalam Kurikulum 2013 tingkat sekolah menengah edisi revisi tahun 2016 yang disusun oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, drama bukanlah mata pelajaran yang berdiri sendiri, melainkan bagian dari mata pelajaran bahasa Indonesia. Secara umum mata pelajaran ini bertujuan agar siswa mampu menyimak, mewicara, membaca, dan menulis. Kompetensi dasar ini saling berhubungan dan saling mendukung dalam mengembangkan tiga ranah utamanya, yakni kemahiran berbahasa, apresiasi sastra, serta pengembangan karakter siswa. Siswa belajar menganalisis teks sastra, menafsirkan, mengevaluasi, dan menciptakan teks sastra seperti puisi, cerpen, dongeng, novel, dan drama. Apresiasi terhadap karya sastra dimaksudkan agar siswa mampu mengembangkan kompetensi berbahasanya sekaligus melatih daya kreativitas serta memperkaya pemahaman akan wawasan kebudayaan dan nilai-nilai kemanusiaan di lingkungan sekitar.

Dalam praktiknya, pembelajaran sastra di sekolah cenderung menekankan pada analisis teks dan teori-teori khasanah sastra Indonesia klasik. Di sisi lain, drama sebagai seni pertunjukan umumnya diajarkan terpisah dari kurikulum dan sering kali mengisi ruang-ruang kegiatan ekstrakurikuler seperti teater sekolah. Sementara itu, penggunaan drama sebagai pedagogi atau medium pembelajaran sastra masih terbatas pada kegiatan kelas yang meminta siswa menampilkan adegan dari sebuah lakon atau percakapan singkat yang dikenal dengan teknik bermain peran (*role playing*). Cara pandang yang meringkai drama semata-mata sebagai teks sastra dan seni pertunjukan tersebut, cenderung mengesampingkan pentingnya pengembangan literasi dan karakter siswa. Drama menjadi bersifat teoritis dan teknis, sehingga ia menjadi seni yang transenden dan seolah tidak ada sangkut pautnya dengan kehidupan sehari-

hari. Walaupun siswa perlu mempelajari teori-teori seni drama dan sejarahnya, potensi drama sebagai medium pembelajaran dan pembentukan karakter tidak boleh dilupakan.

Saat ini tujuan pendidikan ditekankan pada pengembangan potensi siswa yang meliputi bakat, minat, dan kreativitas, sebagaimana tercantum dalam Permendiknas Nomor 39 Tahun 2008 tentang Pembinaan Kesiswaan pada Bab I Pasal 1. Sayangnya, pembelajaran di ruang-ruang kelas di Indonesia, termasuk dalam pembelajaran sastra mayoritas masih dihadapkan pada berbagai persoalan (Alwi, 2009; Hamid, 2007; Utami, 2006; Aminuddin 1990). Masalah utama adalah proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru yang memasok ilmu pengetahuan kepada siswa. Siswa hanya mempunyai sedikit kesempatan untuk mengembangkan potensi dirinya. Metode pengajaran yang dipakai kebanyakan guru adalah ceramah dan lebih menekankan pada penuntasan materi yang ada pada kurikulum, sementara apresiasi terhadap karya sastra sendiri masih minim. Salah satu penyebabnya adalah karena di banyak sekolah, mata pelajaran tersebut masih diajarkan oleh guru yang bukan di bidangnya, sehingga pengetahuan guru yang mengajarkan juga terbatas (Alwi, 2009). Akibatnya, siswa tidak termotivasi untuk mencari dan menemukan sendiri informasi dan keterampilan yang mereka butuhkan. Guru hanya menyampaikan materi yang ada pada buku, sementara siswa ditugaskan merangkum penjelasan tersebut tanpa diberikan keterkaitan materi pelajaran dengan kehidupan nyata. Hal ini tentunya menghambat tercapainya tujuan dari pembelajaran bahasa dan sastra itu sendiri.

Permasalahan umum lainnya yang terjadi adalah siswa yang sebagian besar bersikap pasif. Ketika guru meminta mereka untuk tampil di depan kelas atau mengemukakan hasil diskusi kelompok, mereka merasa enggan. Saat guru bertanya apakah ada materi yang belum jelas, siswa malu bertanya walaupun mereka sebetulnya belum memahami materi. Salah

satu penyebab siswa tidak mau berpartisipasi aktif di kelas adalah karena merasa malu dan takut ditertawakan jika berbuat kesalahan. Dalam pikiran siswa sudah tertanam bahwa sastra merupakan hal yang sulit dipelajari.

Salah satu upaya yang dilakukan oleh SMP Terbuka Induk SMPN 3 Depok, Jawa Barat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa dan sastra adalah dengan memasukkan materi apresiasi sastra ke dalam kegiatan ekstrakurikuler pramuka sejak 2016. Kegiatan ini juga bertujuan mengaktualisasikan potensi siswa melalui penyelenggaraan kegiatan sekolah yang kreatif dan menyenangkan sebagaimana aspirasi dalam Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa (PBKB) yang terintegrasi dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Program ini diselenggarakan atas inisiatif dari Yuwandi, pembina pramuka di SMP Terbuka 3 Depok yang melihat adanya kebutuhan untuk menumbuhkan minat baca dan apresiasi siswa terhadap karya sastra. Setiap hari Sabtu, siswa dalam wadah tersebut membuat hari membaca dan mengapresiasi karya sastra secara lebih bebas. Kegiatan ini tidak terikat pada jam belajar di kelas, tidak menjadi persyaratan untuk kelulusan, dan partisipasi siswa bersifat suka-rela.

Tulisan ini merupakan hasil penelitian terhadap program pendampingan yang dilakukan di kegiatan ekstrakurikuler pramuka di SMP Terbuka 3 Depok, Jawa Barat. Program yang diberikan berupa lokakarya pembelajaran sastra melalui pedagogi drama. Dalam hal ini, pendekatan seni peran dijadikan medium untuk mempelajari dan memaknai karya sastra seperti cerita pendek dan cerita rakyat. Tujuan dari program ini adalah menumbuhkan kecintaan terhadap karya sastra, meningkatkan kemampuan dalam mengapresiasi karya sastra, mengembangkan potensi siswa, dan menanamkan nilai-nilai dan karakter positif bagi siswa.

Adapun pemilihan pedagogi drama didasarkan pada hasil dari sejumlah penelitian

yang menunjukkan bahwa pedagogi drama dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang aman dan menyenangkan yang berpotensi mengembangkan kemampuan siswa secara optimal dan terpadu (Piazolli, 2011; Maley dan Duff, 2005). Pedagogi drama dapat membantu siswa untuk mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, mengasah kemampuan dasar mereka untuk berpikir kreatif dalam memecahan masalah, dan menumbuhkan rasa ingin tahu (Neelands, 2004). Pedagogi drama juga melatih keterampilan siswa agar mereka memiliki kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan serta meningkatkan siswa kemampuan dalam berkomunikasi dan bekerja sama (Neelands, 2011, 2004).

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, penelitian ini memfokuskan kajian pada kegiatan apresiasi sastra bersama komunitas pramuka di SMP Terbuka 3 Depok, Jawa Barat. Masalah pokok dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana pedagogi drama dapat menciptakan pembelajaran kreatif untuk meningkatkan minat belajar, kemampuan berpikir kreatif, kemampuan bekerja sama, dan rasa empati siswa; (2) faktor apa saja yang menjadi pendukung dan penghambat pedagogi drama dalam mencapai tujuan tersebut.

Metode

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang melibatkan peneliti di lapangan. Penelitian dilaksanakan selama enam bulan, terhitung dari bulan Januari sampai dengan bulan Juni 2016. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Terbuka 3 Depok, Jawa Barat. Siswa adalah tiga puluh anggota ekstrakurikuler pramuka di sekolah tersebut yang berasal dari kelas VII, VIII, dan IX, terdiri dari 15 putra dan 15 putri. Kegiatan apresiasi diselenggarakan dalam bentuk lokakarya (*workshop*) yang mengajak siswa untuk mengeksplorasi cerita dari berbagai belahan dunia, sebagaimana misi sekolah dalam mengenalkan nilai-nilai budaya dari mancanegara kepada siswa. Hal ini juga senarai dengan salah satu poin

dalam model pembelajaran kreatif, yaitu unsur budaya (Oral, 2011). Tulisan ini memuat dua kajian terhadap lokakarya yang memakai cerita dari dua negara berbeda. Satu cerita dibahas selama dua hingga tiga kali pertemuan, yang masing-masing pertemuan berlangsung selama dua jam. Pertemuan diawali dengan hari membaca. Siswa membaca cerita dan teks-teks yang melatarbelakangi konteks cerita yang akan dieksplorasi pada pertemuan selanjutnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui partisipasi-observasi (*participant-observer*), yakni peneliti bertindak sekaligus sebagai fasilitator lokakarya. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah catatan lapangan yang dibuat oleh penulis (*field note*), dokumentasi kegiatan berupa foto dan video, jurnal siswa selama kegiatan, dan transkrip dari wawancara dengan siswa. Analisis data dilakukan sejak memasuki lapangan, selama penelitian berlangsung, dan setelah program di lapangan selesai. Analisis lebih difokuskan selama di lapangan, bersamaan dengan pengumpulan data. Analisis data deskriptif analitik selama di lapangan berdasarkan model Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga aktivitas, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing* (Moleong, 2006:337). Mengingat data yang didapat dari lapangan jumlahnya cukup banyak, dilakukan reduksi data dengan memilih hal-hal yang bersifat pokok, sejalan dengan tujuan penelitian, dan dicari tema serta pola yang berulang. Selanjutnya, pemeriksaan validitas data dilakukan dengan cara triangulasi antara data satu dengan data lainnya.

Pedagogi Drama sebagai Model Pembelajaran Kreatif

Kreativitas sulit diartikan dengan pasti dan beragam maknanya. Dalam artian luas, kata ini berarti menggunakan imajinasi untuk menciptakan sesuatu. Kreativitas dapat bermakna positif ataupun negatif, tergantung penggunaannya. Semua orang punya kreativitas walaupun hanya segelintir yang memiliki tingkat kreativitas tinggi. Pembelajaran kreatif

(*creative learning*) dapat berarti mengajar secara kreatif dan mengajarkan kreativitas (Neelands, 2011). Dalam penelitian ini, pembelajaran kreatif mengacu pada model pembelajaran yang memungkinkan siswa melakukan kegiatan yang beragam untuk mengembangkan keterampilan, sikap, dan pemahaman dari berbagai sumber. Penelitian ini melihat adanya potensi penerapan model pembelajaran kreatif di kegiatan apresiasi sastra dalam ekstrakurikuler pramuka di SMP Terbuka 3 Depok, Jawa Barat mengingat kegiatan ekstrakurikuler sendiri merupakan bentuk pendidikan non-formal yang memberi ruang lebih luas bagi siswa untuk terlibat lebih aktif dalam proses belajar.

Karakteristik dasar dari pembelajaran kreatif adalah penggunaan imajinasi dan permainan sehingga menimbulkan suasana belajar yang menyenangkan (Craft, dkk., 2006). Dalam sebuah penelitian bersama, lebih jauh Craft dkk. mengemukakan bahwa teknik mengajar yang digunakan dalam pembelajaran kreatif mengadopsi 'model konstruktivisme' (2006:9). Model ini didukung oleh filosofi pendidikan progresif. Berbeda dengan pendidikan tradisional yang mengandalkan guru untuk membagikan ilmunya, pengetahuan dalam pendidikan progresif dibangun oleh dan untuk siswa sendiri, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang mendukung pembelajaran otonom. Dengan demikian, proses belajar dalam pendidikan progresif berpusat pada siswanya. Pembelajaran kreatif tidak mungkin diterapkan dalam sistem tradisional yang mengharuskan siswa duduk dan mendengarkan guru mereka dengan pasif dan berfokus pada menghafal daripada mempertanyakan dan mengeksplorasi materi pelajaran. Daniel Mujis dan David Reynolds (2011:79) menambahkan bahwa prinsip dasar pembelajaran konstruktivisme juga berarti bahwa pengetahuan dibangun melalui proses eksplorasi. Pembelajaran terjadi melalui penemuan yang mengarah ke pembelajaran autentik yang melibatkan siswa dapat menemukan, merefleksikan, dan

menghubungkan apa yang siswa pelajari di kelas dengan pengalaman dan kehidupan sehari-harinya. Model pembelajaran kreatif meyakini bahwa materi pelajaran di kehidupan nyata lebih baik daripada buku teks pelajaran. Konstruksi pengetahuan dalam model ini bukan berarti menemukan jawaban yang benar melainkan mengeksplorasi berbagai interpretasi, mempertanyakan konsep, dan menyusun argumen. Konsep ini menjadi landasan ketika menyusun aktivitas kelas dalam penelitian ini.

Perlu ditegaskan, meskipun paradigma pendidikan tradisional dan progresif jelas terlihat berbeda sehubungan dengan pandangan tentang sifat pembelajaran dan peran guru, keduanya sama-sama kurang memperhatikan nilai kolaborasi di antara siswa. Neelands mengkritik dua sistem ini karena masih berfokus pada pemerolehan ilmu pengetahuan secara individual. Menurutnya, pengetahuan juga dibangun secara sosial karena siswa memproses pelajaran melalui interaksi dengan teman sebaya dan guru mereka. Neelands kemudian mengusulkan gagasan bahwa manusia sebagai 'aktor sosial' mampu menciptakan 'kreativitas sosial' (2011:169-175). Banyak strategi yang dapat digunakan oleh guru untuk menerapkan pembelajaran kreatif di kelas, namun secara khusus Neelands menganjurkan pedagogi drama, yang ia percaya sebagai bentuk seni yang partisipatif dan kolaboratif.

Secara sederhana, pedagogi adalah strategi pengajaran dan pembelajaran. Alan Maley dan Alan Duff mendefinisikan pedagogi berbasis drama sebagai penerapan teknik bermain peran dalam aktivitas belajar-mengajar di kelas (2005:2). Sebagaimana teknik dasar yang digunakan oleh para aktor seni peran, pedagogi ini menitikberatkan pada kemampuan setiap orang untuk berimajinasi dan mengekspresikan diri siswa melalui bahasa tubuh dan ekspresi wajah.

Pedagogi drama dapat berkontribusi terhadap pembelajaran kreatif. Pertama, drama dan pembelajaran kreatif didasari pada hal yang sama, yaitu imajinasi. Maley dan Duff menyebutkan bahwa berbeda dengan teknik bermain peran pada umumnya, pedagogi drama memakai pendekatan secara lebih menyeluruh (*whole-person learning*) dan multisensori (2005:1). Dalam model pembelajaran berbasis pedagogi ini, guru dan siswa sama-sama memainkan peran dalam dunia imajinasi melalui improvisasi. Ilmu pengetahuan dibangun dari hasil mengolah imajinasi, rasa, dan pengalaman. Kedua, drama menjadi sarana afektif bagi siswa yang dibangun dari rasa percaya pada satu sama lain (Winston, 2013; Piazzoli, 2011). Hal inilah yang membuat lingkungan belajar menjadi aman dan menyenangkan, sehingga siswa termotivasi untuk belajar dan mengekspresikan dirinya. Ketiga, drama dapat menciptakan hubungan yang lebih demokratis dan fleksibel antara guru dan siswa atau, menurut istilah Neelands, drama dapat 'menggulingkan kekuasaan guru' di ruang kelas (2011:168). Dengan demikian, peran guru di kelas bukan lagi sebagai figur otoritas melainkan fasilitator dan rekan belajar bagi siswa. Siswa dapat turut mengambil bagian dalam proses pembentukan pemahaman (Maley dan Duff, 2005). Dalam hubungan yang lebih terbuka ini, pengetahuan dapat didiskusikan, diperdebatkan, dan dibangun bersama-sama. Keempat, drama pedagogi 'berpusat pada pengetahuan' dan 'berpusat pada siswa' (Clark, 1997:18). Strategi drama dan konstruktivisme seperti *scaffolding* (pemberian dukungan awal belajar kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran mandiri), pemodelan, pembinaan, artikulasi, refleksi, kolaborasi, eksplorasi, dan kegiatan pemecahan masalah (Mujis dan Reynolds, 2011:80-81) dapat disinergikan untuk mewujudkan pembelajaran kreatif. Terkait dengan hal tersebut, pengetahuan yang dibangun melalui model pembelajaran berbasis drama dilandasi oleh pemahaman, gagasan, dan pengalaman sebelumnya dari siswa sehingga pengetahuan yang didapat menjadi relevan bagi mereka.

Menurut Neelands, dari sinilah dapat tercipta pengetahuan yang 'autentik' (2011:173). Dalam hal ini, kreativitas muncul dari respons autentik terhadap situasi bermakna dalam kehidupan nyata. Dengan demikian, pengetahuan menjadi sesuatu yang dapat siswa ilhami atau *felt knowledge* (Winston, 2013).

Selanjutnya, model pembelajaran berbasis drama dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan kreatif serta kemampuan untuk berempati terhadap sesama (Neelands, 2011). Melalui drama, siswa membayangkan diri mereka secara berbeda dan spontan dalam mempertimbangkan alternatif baru dan pilihan interpretasi akan sebuah permasalahan, dan mereka didorong untuk berpikir dan melakukan hal berbeda kemudian merenungkan kenapa mereka bertindak demikian di dunia nyata. Di samping itu, drama mendorong partisipasi aktif guru dan siswa untuk bekerja sama. Inti dari drama adalah tindakan (*action*) dari semua aktor yang terlibat didalamnya (Neelands, 2011). Pembelajaran berbasis pedagogi drama bukanlah model pembelajaran yang hanya melibatkan beberapa orang bermain peran, sedangkan yang lain hanya menonton. Oleh karena itu model pembelajaran berbasis drama juga dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk saling bekerja sama (Maley dan Duff, 2005; Wagner, 1989). Akibatnya tidak ada perbedaan yang tajam antara aktor dan penonton karena siswa adalah partisipan sekaligus pengamat (Somers, 2013). Interaksi dan kolaborasi dalam drama kemudian menciptakan kreativitas sosial (Neelands, 2011).

Teori dan konsep yang telah dipaparkan pada bagian ini menjadi landasan dalam menganalisis dua lokakarya apresiasi sastra yang dilakukan bersama siswa di sekolah SMP Terbuka 3 Depok, Jawa Barat. Setelah menganalisis tulisan pada jurnal dan transkrip wawancara dengan siswa, ada beberapa tema berulang yang muncul, yaitu motivasi, kerja tim, berpikir kreatif, dan empati. Hasil temuan

ini akan dibahas lebih lanjut pada bagian berikut.

Konflik Dramatis sebagai Pemicu Pemikiran Kreatif: Analisis Lokakarya *Ubasute*

Ubasute adalah cerita rakyat Jepang yang mengisahkan seorang anak laki-laki yang harus menggendong ibunya mendaki gunung. Cerita ini mengacu pada tradisi *ubasute* di masa Jepang kuno yang mengharuskan anggota keluarga untuk membawa orang tuanya yang sudah lanjut usia ke gunung dan membuangnya di sana. Tradisi ini umum dilakukan ketika Jepang dilanda krisis dan dimandatkan oleh pejabat pemerintah feodal. Plot dan struktur cerita dalam *Ubasute* digunakan untuk membangun konteks drama. Plot cerita berfokus pada anak laki-laki seorang petani miskin yang diwajibkan oleh kaisar kejam untuk membuang ibunya yang sudah lanjut usia ke gunung. Klimaks terjadi saat sang anak mencoba meyakinkan ibunya agar tidak pergi ke gunung. Cerita *Ubasute* dipilih berdasarkan nilai moral yang terdapat dalam cerita, yaitu kewajiban anak terhadap orang tua ketika mereka beranjak dewasa.

Lokakarya ini menerapkan teknik dalam pedagogi drama yang disebut *teacher-in-role*, yaitu teknik bermain peran yang melibatkan fasilitator untuk mendorong siswa menggunakan imajinasi mereka dan 'menciptakan ulang' diri mereka sebagai tokoh dalam cerita untuk menyelesaikan konflik yang ada (Neelands, 2011:170). Sambil ikut memainkan sebuah peran dari salah satu tokoh di dalam cerita, fasilitator menyiapkan skenario yang memancing siswa untuk berpikir. Unsur intrinsik dalam cerita yang menjadi pokok bahasan adalah konflik internal, yaitu ketika seorang tokoh dihadapkan pada dilema moral atau konflik batin dalam dirinya. Fasilitator meminta siswa membayangkan apa yang akan dipikirkan dan dilakukan oleh seorang ibu dan anak dalam situasi seperti ini. Fasilitator memainkan peran sebagai anak yang bekerja sebagai petani muda, sedangkan siswa bergiliran memainkan suara dalam kepalanya.

Tugas siswa adalah berpikir dan menemukan alasan yang dapat mengubah pikiran tokoh ibu sehingga tidak jadi pergi ke gunung. Fasilitator mencoba menantang siswa agar berpikir kritis untuk menemukan sejumlah solusi kreatif agar tokoh anak tidak perlu menelantarkan ibunya. Penggalan adegan dari lokakarya berikut menunjukkan proses tersebut:

FASILITATOR: (*sebagai narator*) Di suatu desa di kaki gunung, hiduplah seorang petani muda dan ibunya yang sudah tua renta. Sekarang, mari kita temui si petani muda. Hari ini adalah hari ulang tahun ibunya yang ke-70. Ia datang ke ladang untuk bertani. Wajahnya murung. (*Lalu GURU memakai topi petani dan beralih peran menjadi ke petani muda*).

SISWA 1: Kamu kok sedih, ada apa?

FASILITATOR: Hari ini ulang tahun ibuku.

SISWA 1: Kenapa ibumu ulang tahun, kau malah sedih?

FASILITATOR: Karena sekarang ia berumur 70 tahun. Dan adat di desa kami menyatakan, siapa saja yang berumur 70 tahun ke atas harus dibawa ke puncak gunung untuk ditinggal mati. Jadi, hari ini adalah hari terakhirnya bersama kami.

SISWA 2: Kamu setuju dengan hukum itu?

FASILITATOR: Tentu saja tidak. Ibuku masih sehat, dan bahkan bersemangat. Dia masih kuat berladang, bahkan bekerja lebih keras daripada aku selama ini.

SISWA 3: Apakah ada jalan keluar lain?

SISWA 4: Kenapa kamu tidak protes pada raja atau ketua adat?

FASILITATOR: Kami hanya petani kecil. Hukum punya senjata, tentara. Mereka akan datang menangkap kami. Jika kami tidak membawa ibu ke gunung besok, kami melanggar hukum.

SISWA 5: (*kepada SISWA 4*) Aku rasa jangan protes, nanti dia ditangkap. (*Lalu bertanya kepada Fasilitator*) Apakah ada orang lain selain keluargamu yang tahu kalau ibumu sekarang berumur 70 tahun? Kalau tidak, kita bisa katakan pada mereka bahwa ibumu belum berumur 70 tahun.

FASILITATOR: Oh, ada. Di istana, ada sebuah buku, dan dalam buku itu tertulis nama-nama kami. Dan tiap nama punya tanggal, dan tiap tanggal diperiksa. Ibuku bukan yang pertama. Ini

sudah jadi tradisi baru. Orang lain sudah pergi lebih dulu, dan akan tiba saatnya bagi yang lain. Aku tidak sendiri.

SISWA 6: Bagaimana perasaan ibumu tentang hal ini? Apakah kamu sudah coba melarikan diri?

FASILITATOR: Dia belum berkata apa-apa. Kami ada di bawah kuasa hukum ini. Ke mana kami harus lari? Ke hukum lain? Ke tempat lain? Kamu pikir kami akan dibiarkan lari begitu saja?

Dari cuplikan tersebut, dapat dilihat bagaimana konflik dalam cerita dapat menjadi stimulus untuk memicu dialog antara fasilitator dan siswa. Siswa dipancing untuk berpikir dan mengungkapkan ide secara spontan. Di sini, fasilitator menggunakan strategi tanya jawab untuk memancing diskusi, yang sejalan dengan konsep *dialogic teaching* (mengajar dengan memanfaatkan dialog dengan siswa) yang menjadi salah satu ciri dari pembelajaran kreatif. Proses mengajar ini terjadi secara dialogis dalam artian baik para siswa maupun guru berkontribusi secara substansial, dan melalui kontribusi ini, pemikiran para siswa tentang konflik atau isu yang diberikan dapat berkembang (Woods:1993). Banyak 'penolakan' tak terduga yang disampaikan guru sehingga 'memaksa' para siswa untuk terus bernalar dan mencari alternatif. Penolakan ini turut menciptakan konflik dramatis dan berfungsi sebagai hambatan, yang pada konteks ini justru mendorong keaktifan siswa untuk bertanya dan memikirkan sejumlah kemungkinan dan alternatif. Selama lokakarya, kadang terjadi pula perdebatan di antara siswa sampai akhirnya ditemukan sebuah jalan keluar. Contoh pada kegiatan tersebut menggambarkan bagaimana model pembelajaran berbasis drama dapat mendorong terciptanya pemikiran yang spontan dan kreatif. Hal ini dipertegas oleh tulisan dalam jurnal seorang siswa:

"Waktu kegiatan drama tadi, saya lebih vokal dari biasanya karena merasa tertantang untuk memberikan ide kepada anak petani. Awalnya tokoh anak petani sulit menerima saran dari

saya dan teman-teman. Ada saja kurangnya. Tapi memang situasi dia sulit. Jadi kami terus cari-cari ide lain untuk bantu dia.” (Anggi, komunikasi pribadi, 13 Februari, 2016)

**Pedagogi Drama sebagai Ruang Afektif:
Analisis Lokakarya Sam Lockhart**

Sam Lockhart adalah pelatih gajah legendaris dari Inggris. Sam merupakan pemimpin sirkus gajah di tempat ia tinggal. Gajah-gajah yang dilatih Sam berasal dari India, yang ia bawa ke Inggris menggunakan kapal laut. Cerita mengenai Sam Lockhart dipilih karena pada saat program lokakarya berlangsung, siswa sedang belajar mengenai perlindungan terhadap hewan dan maraknya sirkus ilegal yang masih terjadi di Indonesia.

Sebelum masuk ke dalam ruang kelas, siswa diminta untuk berbaris. Beberapa asisten fasilitator ikut berperan sebagai anak buah kapal yang bertugas membagikan tiket kepada siswa, sedangkan yang lain mengepel ‘geladak’. Seorang asisten membantu memainkan peran sebagai kapten kapal dan menunggu di dalam ‘kapal’ untuk menyambut mereka di atas kapal yang sedikit berguncang karena ombak. Fasilitator menggunakan media latar suara laut dan ombak. Fasilitator dan asisten yang terlibat mengenakan kostum sederhana untuk menunjang penokohan. Tujuannya adalah membangun dunia imajinasi sedari awal untuk memperkuat konteks drama. Teknik ini dengan mudah menarik perhatian siswa dan langsung membuat mereka menyatu dengan dunia imajinasi.

Seperti pada lokakarya *Ubasute*, fasilitator kembali menggunakan teknik *teacher-in-role* dan menjalankan peran sebagai Sam Lockhart. Teknik ini dipakai untuk menunjukkan kepada siswa bahwa fasilitator juga berpartisipasi aktif, sehingga siswa pun akan termotivasi untuk aktif. Dalam kegiatan selanjutnya, siswa diminta membantu Sam menyembuhkan gajah-gajahnya yang sedang mabuk laut di

geladak kapal. Beberapa siswa menyarankan agar Sam memberi makan gajah-gajahnya, dan saat tahu cara ini tidak berhasil, mereka terus mencoba cara lain sampai akhirnya gajah-gajah itu sembuh.

Salah satu tema kunci yang disebutkan berulang oleh siswa dalam jurnal dan wawancara tentang lokakarya ini adalah bahwa siswa merasa lebih percaya diri dan lebih aktif saat bermain peran. Di sini, para peserta cenderung menggambarkan perasaan mereka dengan menggunakan negasi: “Ketika bermain drama saya tidak khawatir” dan “Drama membuat pelajaran sastra jadi tidak menakutkan dan tidak bosan”. Pendapat mereka menyiratkan bahwa siswa biasanya tidak merasa aman dan termotivasi untuk belajar sastra. Dan jika demikian, pertanyaan selanjutnya adalah bagaimana cara pedagogi drama membantu mengatasi perasaan ini? Konsep ‘ruang afektif’ menjawab hal tersebut.

Banyak penelitian telah menunjukkan bahwa pedagogi drama dapat menciptakan ‘ruang afektif’, yang dapat diartikan sebagai lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan (Piazolli, 2011; Neelands, 2011, 2004; Maley dan Duff, 2005). Salah satu faktornya adalah guru yang beralih fungsi menjadi fasilitator alih-alih figur otoriter yang mentransfer ilmu pengetahuan secara pasif kepada siswa, sebagaimana dijelaskan dalam konsep pembelajaran demokratis di bagian sebelumnya. Hubungan yang lebih terbuka antara guru dan siswa ini mencairkan ketegangan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat aktif selama proses pembelajaran. Dalam sebuah wawancara, seorang siswa memaparkan:

“Saat bermain drama tadi, saya merasa ingin ikutan membantu tokoh Sam. Awalnya, memang ada perasaan takut untuk maju ke depan, tapi saya lihat semua teman-teman juga ikut membantu dia dan gajah-gajahnya. Saya jadi tidak khawatir akan terlihat

aneh sendiri.” (Siska, komunikasi pribadi, 19 Maret, 2016)

Siswa lainnya menambahkan:

“Teman-teman di kelas ada yang aktif, ada yang pasif. Saya termasuk siswa pasif karena saya pemalu. Tapi, kalau kegiatannya main peran, saya merasa lebih PD [percaya diri] karena tidak harus jadi diri sendiri, tidak terasa sedang belajar, seperti sedang main-main saja.” (Riri, komunikasi pribadi, 2 April, 2016)

Dari pendapat kedua siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran dengan pedagogi drama membangun ruang afektif yang aman karena adanya rasa kebersamaan dan kepercayaan di antara siswa, sehingga mereka merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk belajar, sebagaimana hasil temuan dalam penelitian sebelumnya (Piazolli, 2011; Neelands, 2011, 2004; Maley dan Duff, 2005).

Selain itu, lokakarya ini juga mengajarkan siswa untuk berempati. Salah satu adegan dalam lokakarya ini adalah adegan Sam melatih –gajah-gajahnya untuk latihan sirkus. Dalam kegiatan ini siswa bekerja secara berpasangan. Salah satu dari mereka berperan sebagai asisten dari Sam, sementara siswa lainnya berperan sebagai gajah. Eksplorasi terhadap perasaan setiap tokoh selama adegan ini dilakukan secara mendalam saat sesi diskusi reflektif, setelah adegan tersebut. Bagian ini bertujuan memberikan siswa kesempatan dan dorongan untuk mengutarakan sudut pandang dan berkomentar tentang perasaan yang muncul selama pelajaran. Beberapa siswa mengatakan mereka senang melihat gajah, namun mayoritas siswa mengkritik dan membujuk Sam agar mengembalikan gajah-gajahnya ke alam liar karena di sanalah gajah-gajah itu seharusnya berada. Salah satu siswa berkata bahwa dirinya merasa sedih

saat berperan sebagai gajah karena diperintah melakukan hal-hal yang tidak dia sukai dan adegan tersebut membuatnya tersadar perlunya pelarangan terhadap sirkus binatang. Pendapat siswa tersebut disetujui oleh siswa lainnya. Di akhir lokakarya, siswa membuat sejumlah poster tentang perlindungan hewan yang kemudian dipajang di sekitar lingkungan sekolah.

Pendapat dan perasaan siswa berasal dari hasil penghayatan mereka sendiri. Selama lokakarya, fasilitator sama sekali tidak memberikan petunjuk tentang hak asasi hewan. Siswa mencapai pemahamannya sendiri ketika memainkan peran dan merasakan pengalaman tokoh dalam cerita. Temuan ini menggambarkan proses konstruksi pemahaman siswa sebagai *felt knowledge* (Winston, 2013) dalam *discovery learning* (Woods, 1990) yang mencari ciri dari pembelajaran kreatif.

Potensi, Tantangan, dan Solusi dalam Penerapan Drama Pedagogi

Berdasarkan hasil analisis atas, dapat dirangkum lima potensi utama drama dalam menciptakan pembelajaran kreatif. *Pertama*, drama berpotensi menciptakan ‘ruang afektif’, yaitu lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan. Dalam ruang ini, siswa lebih merasa nyaman dan percaya diri, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi dalam kegiatan kelas. *Kedua*, melalui bermain peran, hubungan guru dan siswa menjadi lebih terbuka. Guru menjadi sosok yang lebih ‘terjangkau’ oleh siswa. Peran guru tidak lagi sebagai pemasok ilmu pengetahuan yang absolut, tetapi fasilitator dalam pembelajaran. Guru menyusun kegiatan-kegiatan yang mendorong siswa dan membantu mereka untuk mengekspresikan gagasan dan ide mereka secara kreatif. Dengan ikut bermain peran, guru juga menjadi motivator bagi siswa. Siswa melihat keikutsertaan guru dalam pembelajaran sebagai motivasi untuk menjadi lebih aktif. *Ketiga*, elemen konflik dalam drama dapat menjadi pemicu untuk menghasilkan motivasi

yang lebih tinggi bagi siswa untuk memikirkan sejumlah alternatif untuk permasalahan yang ada dalam cerita. *Keempat*, pedagogi drama mendorong terciptanya pembelajaran autentik melalui penghayatan yang dialami siswa dan pengalaman mereka selama berinteraksi dan berpartisipasi di dalam drama. *Kelima*, drama sebagai pengalaman sosial dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk melatih kemampuan mereka dalam bekerja sama.

Di sisi lain, penerapan pedagogi drama dalam menciptakan pembelajaran kreatif juga tidak lepas dari kendala. Selama penelitian berlangsung, proses belajar tidak selalu berjalan dengan lancar tanpa adanya kekurangan apapun. Berdasarkan catatan lapangan, terdapat beberapa kendala yang dihadapi fasilitator ketika melaksanakan proses belajar mengajar dengan pedagogi drama.

Pertama, drama memerlukan sarana dan media yang cukup banyak dibandingkan metode ceramah, seperti yang telah dikemukakan dalam penelitian tentang pembelajaran sastra sebelumnya (Tjahyono dalam Aminuddin, 1990:17-20; Waluyo 2001: 162). Di sekolah sasaran tidak ada aula, sehingga lokakarya dilaksanakan di dalam kelas dengan ruang gerak yang terbatas. Kendala ini disiasati dengan menyingkirkan meja dan kursi ke belakang, agar kegiatan kelas dapat dilakukan dengan lebih leluasa. Terkait dengan hal sarana, ketersediaan media untuk menunjang lancarnya proses pembelajaran sastra seperti buku teks dan LCD juga sangat terbatas. Minimnya media dan fasilitas pendukung menjadi kendala dalam menciptakan pembelajaran drama yang efektif dan produktif. Hal ini juga mempengaruhi minat belajar siswa. Ketika menghadapi kendala ini, yang dilakukan fasilitator adalah memakai media ajar yang sederhana dengan benda-benda yang ada di sekitar dan lebih menekankan pada daya imajinasi dan olah tubuh. Misalnya, untuk membuat *setting* kapal di dalam kelas, fasilitator menyusun meja dan kursi sehingga menyerupai bentuk

badan kapal dan dek. Untuk menghadirkan tokoh gajah-gajah sirkus, fasilitator mengajak siswa membuat gestur dan gerak tubuh yang menyerupai gajah. Dengan teknik ini, dunia imajinasi tetap terbangun.

Kedua, persiapan dan penerapan pedagogi drama memakan waktu yang cukup lama (Rosidi, 1997:19-25; Waluyo, 2001:162). Penelitian ini diuntungkan karena dilaksanakan dalam konteks kegiatan ekstrakurikuler yang terlepas batas waktu dan target kompetensi dasar dalam kurikulum. Efektivitas penerapan pedagogi ini dalam ranah kelas formal masih perlu diteliti lebih lanjut.

Ketiga, model pembelajaran berbasis pedagogi drama membutuhkan manajemen kelas yang ekstra karena struktur kegiatan kelas yang partisipatif. Fasilitator harus siap mengatur siswa yang ribut dan sigap dalam menanggapi respon spontan dari siswa. Fasilitator harus mampu merangkum hasil pembelajaran yang dihasilkan dari setiap sesi untuk memastikan pemahaman siswa. Teknik yang dilakukan fasilitator adalah mengadakan sesi refleksi di setiap akhir sesi untuk memberikan rangkuman hasil pembelajaran dan klarifikasi konsep saat diperlukan.

Keempat, pedagogi drama yang bertumpu pada olah imajinasi dan olah rasa masih menjadi hal yang awam bagi sebagian siswa. Misalnya, ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan untuk mengembangkan aktingnya. Ketika terjadi kendala ini, penulis berupaya membantu dengan memberikan usul agar siswa mengaitkan akting dengan pengalaman mereka tentang kehidupan yang ada disekitarnya. Jika kesulitan tersebut terkait dengan sulitnya berimajinasi, maka fasilitator memakai media yang dapat menjadi stimulan seperti gambar, lagu, atau video.

Kesimpulan

Secara keseluruhan, penelitian ini setuju dengan penemuan dari penelitian-penelitian sebelumnya bahwa pedagogi

drama membantu terciptanya pembelajaran kreatif yang berpotensi mengembangkan tiga aspek, yakni pengetahuan, keterampilan, serta nilai dan sikap siswa. Dalam model pembelajaran ini, siswa dilibatkan secara aktif karena mereka diberikan kesempatan untuk mengembangkan dan memiliki sendiri pengetahuan yang mereka temukan melalui proses belajar. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa drama tidak hanya menjadi karya sastra dan bentuk kesenian, tetapi dapat juga menjadi model pembelajaran. Drama dapat digunakan untuk mengintegrasikan beberapa ranah pembelajaran— subjek, keterampilan, dan karakter—karena memiliki fleksibilitas.

Berdasarkan refleksi lokakarya yang dibahas dalam tulisan ini, dapat disimpulkan juga bahwa pedagogi drama dapat menghubungkan pembelajaran di kelas dan dunia nyata, sehingga pengetahuan yang didapat menjadi lebih autentik dan bermakna. Drama mendorong siswa memahami isu sosial yang kompleks dan menumbuhkan sikap empati.

Perlu dicatat bahwa potensi ini bukan tanpa tantangan sebagaimana telah dijabarkan sebelumnya. Namun, tantangan ini hendaknya tidak disikapi sebagai hambatan yang membuat guru meninggalkan pedagogi drama mengingat potensinya yang besar. Yang diperlukan saat ini adalah reformasi dan revitalisasi model pembelajaran di sekolah melalui pelaksanaan pelatihan guru bahasa secara berkala. Pelatihan ini menjadi pemberdayaan bagi guru, sehingga guru yang mengajarkan sastra akan betul-betul memiliki kompetensi dan kualifikasi yang mumpuni. Dengan demikian, guru akan mempunyai bekal yang cukup untuk mampu memberikan materi apresiasi terhadap sastra kepada siswa secara baik dan menarik. Selain itu, dukungan dan inisiatif pihak sekolah untuk memasukkan kegiatan apresiasi sastra secara otonom ke dalam kegiatan ekstrakurikuler juga patut dipertimbangkan sebagai upaya alternatif peningkatan kualitas pembelajaran sastra dengan cara yang kreatif dan menyenangkan.

Daftar Pustaka

- Aminuddin. 1990. *Sekitar Masalah Sastra: Beberapa Prinsip dan Model Penerapannya*. Malang: Yayasan Asih Asah Asuh.
- Alwi, Z. 2009. "Pembelajaran Sastra di Sekolah". Makalah dalam Seminar Nasional Bulan Bahasa, Unsri, Palembang.
- Clark, J. 1997. *Lessons for the living: drama and the integrated curriculum*. Newmarket: Ont. Mayfair Cornerstone.
- Craft, A., Burnard, P., Grainger, T., dan Chappell, K. 2006. *Progression in Creative Learning*. London: Arts Council England, Creative Partnerships.
- Hamid, M.A. 2007. "Mencari Solusi Pengajaran Sastra Indonesia". Dalam Gemasastrin PBSID, Mei 2007.
- Maley, A. dan Duff, A. 2005. *Drama Techniques: A Resource Book of Communication Activities for Language Teachers*. UK: Cambridge University Press.
- Moleong, L.J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mujis. D. dan Reynolds, D. 2011. *Effective Teaching: Evidence and Practice*. London: SAGE Publications Ltd.
- Neelands, J. 2011. "Drama as Creative Learning". Dalam Sefton-Green, J. & Thomson, P., Jones, K. and Bresler, L (Eds). *The Routledge International Handbook of Creative Learning*. London and New York: Routledge.
- Neelands, J. 2004. *Beginning Drama 11-14*. London: David Fulton.
- Oral, G. 2006. "Collective unconscious in artistic creativity: The Anatolian Case". Makalah dalam *The 52nd Annual International Creative Problem Solving Institute*, Juni 24-30. Loyola University: Chicago.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 39 Tahun 2008 tentang Pembinaan Kesiswaan.
- Piazolli, E. 2011. "Process drama: the use of affective space to reduce language anxiety in the additional language

- learning classroom". *Research in Drama Education: The Journal of Applied Theatre and Performance*, 16 (4): 557-573.
- Rosidi, A. 1997. *Sastra dan Pengembangan Bahasa dalam Bahasa dan Sastra dalam Gemitan Pendidikan*. Bandung: Diponegoro.
- Somers, J. 2013. *Drama in the curriculum*. London: Cassell.
- Utami, K.T. 2006. "Pembelajaran Sastra dan Permasalahannya". Dalam *Tabloid Info* 5(3).
- Wagner, B.J. 1976. *Drama as a learning medium*. Washington DC: National Education Association.
- Waluyo, H. 2001. *Drama teori dan pengajarannya*. Yogyakarta: PT Hanindita Graha.
- Winston, J. 2013. "Drama and Beauty: pleasure, promise and pedagogy". Dalam Anderson, M. dan Dunn, J. (Eds) *How Drama Activates Learning*. London: Bloomsbury.
- Woods, P. 1993. *Critical events in teaching and learning*. London: Falmer Press.
- Woods, P. 1990. *Teacher Skills and Strategies*. London: Falmer Press.