

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu standar kompetensi dalam pembelajaran yang harus dikuasai siswa Sekolah Menengah atas adalah menulis naskah drama. Keterampilan menulis naskah drama merupakan kegiatan untuk mengembangkan kepribadian dan kreativitas siswa. Dengan menulis naskah drama, siswa dapat mengungkapkan segala ide, gagasan, pemikiran, dan imajinasi yang ada dalam pikirannya dengan media tulis. Pengalaman hidup, bayangan imajinasi, dan pemaknaan tentang kehidupan dapat dituangkan melalui tulisan. Keterampilan menulis naskah drama ini dapat dikuasai dengan latihan yang berulang-ulang. Hal lain yang dapat menjadikan terampil menulis naskah drama adalah adanya kemauan. Kemauan akan memotivasi siswa dan menggerakkan segala informasi atau imajinasi yang ada dalam pikiran untuk dituangkan dalam tulisan. Dengan menulis seseorang dapat mengungkapkan pikiran dan gagasan untuk mencapai maksud dan tujuan (Tarigan 1983:21).

Namun perkembangannya, sastra sering diabaikan dalam praktik pembelajaran. Padahal dalam perkembangan peradaban saat ini, sastra memiliki kedudukan yang penting dalam pembentukan watak dan kepribadian seseorang. Kedudukan yang penting tersebut dapat dilihat dari fungsi sebagai penghalus budi, peningkatan, kepekaan, rasa kemanusiaan dan kepedulian sosial, menumbuhkan apresiasi budaya dan penyaluran gagasan, imajinasi dan ekspresi

secara kreatif dan konstruktif, baik secara lisan maupun tulis. Melalui sastra siswa diajak untuk memahami, menikmati, dan menghayati karya sastra (Depdiknas 2003 :10)

Naskah drama yang termasuk salah satu pembelajaran sastra di sekolah tidak begitu mendapatkan perhatian yang memadai dibandingkan pembelajaran puisi dan prosa. Siswa lebih cenderung ke puisi dibanding naskah drama Hal ini disebabkan karena menghayati naskah drama yang berupa dialog dan menuangkan ide serta memahami unsur-unsur pembangun naskah drama itu cukup sulit dan harus tekun apalagi alokasi waktu yang disediakan untuk pengajaran drama sangat minim disetiap sekolah Sehingga tak perlu heran lagi bila pelajaran menjadi kurang nikmat, dan cenderung kurang mendapat tempat di hati siswa.

Waluyo (2001:31) menyatakan, tingkat keterampilan menulis naskah drama ditentukan oleh keterampilan menjalin konflik yang diwarnai oleh kejutan dan suspense. Dengan demikian, keunggulan naskah drama adalah pada konflik yang dibangun.

Hal inilah yang menjadi kesulitan para siswa dalam menulis naskah drama. Siswa menganggap bahwa menulis naskah drama merupakan kegiatan yang sulit, membosankan, hanya orang-orang tertentu yang mampu menulis naskah drama. Kesulitan tersebut tidak dijadikan tantangan bagi siswa untuk memahami dan menguasai pembelajaran menulis naskah drama, tetapi menjadikan mereka malas, dan bahkan tidak termotivasi mengikuti pembelajaran menulis naskah drama. Hal ini tentu berpengaruh pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran.

Peningkatan minat siswa terhadap naskah drama perlu dilakukan, Salah satu alternatif untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan membangkitkan kembali gairah belajar siswa dalam memahami nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam sastra, khususnya naskah drama. Kegiatan menulis sesuai dengan minat dan kemampuan Siswa sesungguhnya merupakan suatu kegiatan yang mengasyikan dan meningkatkan kecerdasan siswa.

Melalui penelitian ini peneliti mencoba memberikan solusi lain dalam hal pengajaran menulis naskah drama, terutama kesulitan siswa dalam menemukan ide cerita dan kesulitan dalam menuangkan ide tersebut menjadi naskah drama. Peneliti akan menggunakan media gambar, media gambar yang peneliti gunakan ini akan sangat membantu siswa dalam pembelajaran menulis naskah drama. Media gambar ini akan memudahkan siswa dalam menemukan ide dalam membuat naskah drama.

Djamarah (2002:138) mengemukakan bahwa media memiliki fungsi melicinkan jalan menuju tujuan pembelajaran. Oleh sebab itulah, media sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran. Media yang dipilih untuk menunjang prestasi belajar menulis naskah drama adalah media gambar. Dengan media ini diharapkan dapat memberikan kemudahan pada siswa dalam melakukan pembelajaran menulis naskah drama.

Secara umum media mempunyai kegunaan:

1. Memperjelas pesan agar tidak verbalistik
2. mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra

3. menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar

4. memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya

5. memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama

Selain itu, kontribusi media pembelajaran menurut Kemp and Dayton, 1985:

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.

2. Pembelajaran dapat lebih menarik.

3. Pembelajaran dapat lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.

4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.

5. kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan

6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan

7. sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

8. Peran guru berubah kearah yang positif. (Mohammad Rohman 2013 : 130)

Maka dari itu penelitian sangat perlu dilakukan untuk lebih menambah wawasan para siswa baik melatih bagaimana menciptakan ide, gagasan dan berkreaitivitas dengan menulis naskah drama tersebut. Oleh karena itu penelitian ini berjudul “ **Media gambar Sebagai Stimulus Kreativitas Menulis Naskah Lakon Drama Pada siswa Kelas X1 IA II SMA NEGERI 1 KABILA** “

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemikiran yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana Menciptakan stimulus kreatifitas siswa dalam menulis naskah drama berdasarkan media gambar”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam menulis naskah berdasarkan media gambar.

1.4 Manfaat Penelitian

a. Bagi Siswa

Dapat menambah ilmu pengetahuan tentang pembelajaran seni budaya khususnya pada pembelajaran seni drama

b. Bagi Peneliti

Mendapatkan manfaat dan tujuan yang di inginkan bahwa media pembelajaran yang diberikan sangat cocok untuk diterapkan sebagai pembelajaran seni drama di sekolah SMA NEGERI 1 KABILA.

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Kajian Yang Relevan

Penelitian I Nengah Sueca “Penggunaan Video Pantomim Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Naskah Drama di Kelas VIII B SMP Negeri 3 Rendang” Penelitian yang dilaksanakan oleh I Nengah Sueca mirip dengan penelitian ini yaitu menggunakan media sebagai upaya peningkatan keterampilan menulis naskah drama. Namun, hal yang membedakan dalam penelitian yaitu, I Nengah Sueca menggunakan Video Pantomim, sedangkan penelitian ini menggunakan pembelajaran kreatif media gambar. Media yang digunakan sama-sama media berbasis visual dalam pembelajaran menulis naskah drama sehingga dapat dijadikan acuan dalam penelitian ini.

2.2 Landasan Teori

a. Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau pengantar.

Gerlach & Elly (Arsyad,1997:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. (Arsyad,1997:3)

Penggunaan gambar sebagai sebuah media pembelajaran merupakan salah satu jalan untuk melatih siswa berimajinasi dengan sesuatu yang ada di depan mereka sehingga mereka akan dengan mudah menuangkan ide serta merangkai kata untuk ditulis menjadi sebuah naskah, karena apa yang mereka hadapi bukan hanya sesuatu yang abstrak. Penggunaan gambar ini diharapkan mampu menarik minat siswa untuk lebih berimajinasi dan membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran sehingga keefektifan belajar mengajar akan tercapai karena siswa tidak merasa bosan dan kesulitan dalam pembelajaran tersebut. Dengan kata lain penggunaan gambar tersebut berdampak pada peningkatan kemampuan menulis naskah siswa secara nyata.

Berdasarkan pendapat diatas bahwa media adalah alat yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah untuk menyalurkan pesan dari guru ke siswa, Sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan,perhatian,dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

b. Stimulus dan Respons

Stimulus atau rangsang merupakan salah satu cara seseorang agar bisa mencapai sasaran yang telah direncanakan untuk lebih meningkatkan kecerdasan dan kreativitas individu.

Aliran behavioristik adalah aliran yang mengkaji tentang stimulus respons. Menurut teori behavioristik belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respons, dengan kata lain belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respons. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya. Menurut teori ini yang terpenting adalah masukan atau input yang berupa stimulus dan keluaran atau output yang berupa respons. (Budiningsih, 2012:20)

Tokoh-tokoh aliran behavioristik diantaranya adalah Edward Lee Thorndike

Menurut Thorndike (Budiningsih,2012:21) Stimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera sedangkan respon yaitu reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar yang juga dapat berupa pikiran, perasaan, atau gerakan/tindakan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat digambarkan bahwa dalam pembelajaran, pendidik harus memberikan stimulus kepada siswa dengan tujuan membantu memahami materi yang diberikan oleh pendidik agar pembelajaran yang diberikan

cepat ditanggapi dan mudah dimengerti oleh siswa sehingga memacu daya kecerdasan dan kreativitas sehingga memunculkan respon yang sifatnya lebih kuat dan menetap.

c. Kreativitas

Kreativitas memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan manusia dengan kreativitas kita mampu melahirkan ide yang menuntun kita ke hal-hal yang baru dari sebelumnya.

Menurut Dedi Supriadi (1994:7), kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Menurut Conny R Semiawan (2009: 44) kreativitas adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru. Dengan kata lain, terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru.

Menurut Utami Munandar (2009:12), mengemukakan bahwa kreativitas adalah Hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.

kreativitas bukan berarti harus menemukan ide baru yang belum pernah ada tetapi kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk membuat kombinasi baru yang sudah ada sebelumnya.

Berpikir kreatif adalah suatu cara membangun ide yang dapat di terapkan dalam kehidupan. Proses kreatif akan muncul bila ada stimulus. Berbagai langkah di definisikan dalam melakukan proses kreatif di rangkum dalam lima tahap, yaitu : stimulus, eksplorasi, perencanaan, aktifitas, dan review. Masing masing tahapan ini uraikan secara singkat, sebagai berikut:

1. **Stimulus**, Untuk dapat berfikir secara kreatif perlu adanya stimulus dari pikiran yang lain. Stimulus awal didorong oleh suatu kesadaran bahwa sebuah masalah harus diselesaikan, atau suatu perasaan yang tidak jelas bahwa ada ide yang tidak begitu dapat ditangkap atau disadari sepenuhnya. Sering kali keadaan ini di picu oleh suatu tantangan pada berpikir siswa, yang diberikan oleh guru.
2. **Eksplorasi**, Siswa dibantu untuk memerhatikan alternatif-alternatif pilihan sebelum membuat suatu keputusan. Untuk berpikir secara kreatif, siswa harus mampu menginvestigasi lebih lanjut, dan melihat lagi apa yang mereka perlukan.
3. **Perencanaan**, Setelah diadakan stimulus berupa masalah, kemudian melakukan eksplorasi untuk pemecahan masalah tersebut, selanjutnya membuka berbagai rencana atau strategi untuk pemecahan masalah. Dari beragam rencana yang dibuat, dapat diambil beberapa rencana yang paling tepat untuk solusi.
4. **Aktivitas**, Proses kreatif di mulai dengan suatu idea tau kumpulan ide. Untuk dapat memfokuskan pada produktivitas ide-ide, seseorang dapat bertanya: apa yang dapat kita lakukan dengan ide ini? Ke mana ide ini

mengarah? Bagaiman ide ini dapat menjadi tindakan? Kita perlu memberi kesempatan kepada siswa untuk menyadari berpikir kreatif mereka dalam bentuk tindakan dengan kata lain setelah perencanaannya matang kemudian dilakukan aktivitas atau melaksanakan berbagai rencana yang lebih ditetapkan.

5. Review, Siswa perlu mengadakan evaluasi dan meninjau kembali pekerjaan. Apa yang dikerjakan? Seberapa besar keberhasilannya? Apakah kita telah mencapai tujuan? Apa yang telah dipelajari? Siswa dapat dilatih untuk menggunakan *judgement* dan imajinasi mereka untuk mengevaluasi.

d. Drama

1. Pengertian drama

konon, kata drama berasal dari zaman Yunani purba, yakni “draomai”, yang berarti berbuat, berlaku, bertindak, atau beraksi. Harymawan, (Dewojati,2010:33)

Menurut Harymawan (1986:2) drama, kisah hidup dan kehidupan manusia yang diceritakan di atas pentas, disaksikan oleh orang banyak, dengan media: percakapan, gerak, dan laku, dengan atau tanpa dekor (layar dan sebagainya), didasarkan pada naskah yang tertulis (hasil seni sastra) dengan atau tanpa musik, nyanyian, tarian.

e. Naskah

Menurut Wiyanto (2002:31-32) naskah drama adalah karangan yang berisi cerita atau lakon. Dalam naskah tersebut termuat nama-nama tokoh dalam cerita,

dialog yang diucapkan para tokoh, dan keadaan panggung yang diperlukan. Bahkan kadang-kadang juga dilengkapi penjelasan tentang tata busana, tata lampu, dan tata suara (musik pengiring).

Menurut Endraswara,(2011:37 Naskah drama adalah kesatuan teks yang membuat kisah.

1. Struktur Naskah

Struktur merupakan elemen paling utama dan merupakan prinsip kesatuan lakuan (unity of action) dalam drama.Sistematika pembicaraannya dilakukan dalam hubungannya dengan alur (plot) dan penokohan (perwatakan)

Oemarjati, (Satoto, 2012:9)

Unsur-unsur penting yang membina struktur sebuah drama dapat disimpulkan Tema dan amanat,alur (plot),penokohan (karakterisasi,perwatakan), dan pertikaian atau konflik serta setting.Ali dkk,(Satoto,2012:9),

a). Tema dan amanat

Langkah pertama dan utama bagi seorang penulis naskah lakon ialah menentukan temanya terlebih dahulu sebelum ia memulai mengarang. Hal ini sangat penting karena tema berfungsi sebagai pedoman dan arah kerja atau penggarapan lebih lanjut.

Pengertian tema sering dikacaukan dengan pengertian amanat atau pesan (message).

Jika tema berupa pokok pikiran atau dasar suatu cerita yang dipersoalkan atau dipermasalahkan serta dicari jawabannya, maka amanat adalah pemecahan atau jawabannya.

b). Alur (plot)

Hakikat lakon adalah perwujudan (konkretisasi) peristiwa yang dialami ke dalam alur naskah lakon.

Alur (plot) cerita adalah jalinan peristiwa (baik linier maupun nonlinier) yang disusun berdasarkan hukum kausal (sebab-akibat). Jadi, alur (plot) dramatik adalah alur (plot) yang menganut hukum dramatik.

Maka, naskah lakon yang baik hendaknya memiliki alur dramatik. Struktur alur dramatik sebuah lakon umumnya memiliki lima tahapan:

- a. eksposisi, pengenalan, atau introduksi
- b. penggawatan atau perumitan (rising action, complication)
- c. klimaks atau puncak
- d. peleraian (falling action, resolution); dan
- e. penutup atau kesimpulan (conclusion, catastrophe, denouement).

c). Penokohan (karakterisasi atau perwatakan)

Tokoh sentral dalam sebuah lakon merupakan perwujudan dari gerak dramatik yang membangun suatu struktur dramatik. Menurut fungsi dan sifatnya, tokoh tersebut merupakan tokoh dramatik.

Lewat penokohan pula kita bisa mengetahui watak diri, watak tokoh lain; peristiwa-peristiwa yang mendahului, peristiwa-peristiwa yang sedang terjadi, dan peristiwa-peristiwa yang akan datang. Teknik penyajiannya bisa lewat gerak atau lewat cakapan, baik dialog maupun monolog (monolog, aside, atau soliloquy).

d). Dialog

Pembangun tekstur didalam sebuah drama adalah dialog, Tekstur tersebut tercipta karena adanya suara dan imaji bahasa dalam dialog (kernodle,1996:335). Selain itu, dialog dinyatakan pula sebagai sarana primer drama, karena dialog dapat menggerakkan alur.

Disamping itu, karena tidak mempunyai narasi teks lakon hanya dapat diteliti melalui dialog-dialog. Oleh karena itu, dialog dalam lakon merupakan sumber utama untuk menggali segala informasi tekstual. Jalannya eksekusi (pelaksanaan pentas) juga akan memposisikan dialog adalah sarana penting dalam menjadikan teks tertulis tersebut menjadi terdengar dan teraba. Selanjutnya, banyak penelitian telah menunjukkan bahwa hanya pada lakon yang tertulis secara lengkap dengan petunjuk penyutradaraan yang secara rinci, pembacaan teks dapat digunakan untuk membayangkan kemungkinan pementasannya (soemanto, 2000:125)

Hal yang senada dikemukakan oleh Fergusson (1968:17-21) dan astone (1991:51) bahwa drama bergantung penuh kepada dialog. Dialog harus berupaya melukiskan suasana, perwatakan, konflik, dan klimaks. Jika dalam novel, dialog hanya digunakan di tempat yang perlu saja dan lebih banyak digunakan bahasa naratif dan deskriptif, dalam drama kekuatannya terletak pada penggunaan dialog. Meskipun dapat menyampaikan cerita, tetapi aksi tidak dapat berdiri sendiri tanpa dialog. (Dewojati:175

e). Setting (latar)

Istilah setting sering diterjemahkan latar, menurut Satoto pengertian setting mencakup tidak hanya latar tetapi mencakup ruang, waktu, dan dalam keadaan apa action ditempatkan (cf Grimes, 1975:51). Aristoteles mengemukakan “trilogi

kesatuan” dalam lakon, yaitu kesatuan ruang, waktu, dan gerak (terjadinya peristiwa). Pembagian lakon ke dalam tiga babak sering dikaitkan dengan konsepsi trilogy kesatuan tersebut. Kini konsepsi tersebut tidak selamanya ditetapi, bahkan dengan penuh kesadaran pengarangnya sengaja melanggarnya. (Satoto, 2012:9-14)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, disimpulkan bahwa latar adalah tempat terjadinya peristiwa dalam cerita yang meliputi tempat, ruang, dan waktu.

f. Perkembangan Remaja

1. Remaja awal dan remaja akhir

Harold Albery, menyatakan bahwa Periode masa remaja itu kiranya dapat didefinisikan secara umum sebagai suatu periode dalam perkembangan yang dijalani seseorang yang terbentang semenjak berakhirnya masa kanak-kanaknya sampai datangnya awal masa dewasanya. Secara tentatif pula para ahli umumnya sependapat bahwa rentangan masa remaja itu berlangsung dari sekitar 11-13 tahun sampai 18-20 tahun menurut umur kalender kelahiran seseorang. (Achmad Juntika, 2013:67).

Menurut Hurlock (Sunarto,2002:57) rentangan usia remaja itu antara 13-21 tahun, yang dibagi pula dalam usia masa remaja awal 13 atau 14 sampai 17 tahun dan remaja akhir 17 sampai 21 tahun.

WHO menetapkan batas usia 19-20 tahun sebagai batasan usia remaja. WHO menyatakan walaupun definisi diatas terutama didasarkan pada usia kesuburan (fertilitas) wanita, batasan tersebut berlaku juga untuk remaja pria, dan WHO

membagi kurun usia dalam 2 bagian yaitu remaja awal 10-14 tahun dan remaja akhir 15-20 tahun. (Sunarto,2002:57)

Achmad Juntika merangkum secara umum ke dalam profil berikut ini

Remaja Awal	Remaja akhir
1. Fisik dan Perilaku Psikomotorik	
-Laju perkembangan secara umum berlangsung sangat pesat.	- Laju perkembangan secara umum, kembali menurun, sangat lambat.
- Proporsi ukuran tinggi dan berat badan sering kurang seimbang (termasuk otot dan tulang belulang).	- Proporsi ukuran tinggi dan berat badan lebih seimbang mendekati kekuatan tubuh orang dewasa.
- Munculnya ciri-ciri sekunder (tumbuh bulu pada pubic region, otot mengembangpada bagian-bagian tertentu), disertai mulai aktifnya sekresi kelenjar jenis(menstruasi pada wanita & mimpi basah yang pertama kali pada pria).	- Siap berfungsinya organ-organ reproduktif seperti pada orang-orang yang sudah dewasa.
- Gerak-gerak tampak canggung dan kurang terkoordinasikan.	- gerak-geriknya mulai mantap.
- aktif dalam berbagai jenis cabang permainan yang dicobanya.	- Jenis dan cabang permainan lebih selektif dan terbatas pada keterampilan yang menunjang kepada persiapan kerja.

<p>2. Bahasa dan Perilaku Intelektual</p> <p>- berkembang penggunaan bahasa sandi dan mulai tertarik mempelajari bahasa asing.</p>	<p>- Lebih memantapkan diri pada bahasa asing tertentu yang dipilihnya.</p>
<p>-Menggemari literature yang bernapaskan dan mengandung segi erotik, fantastic, dan estetik.</p>	<p>- Menggemari literatur yang bernapaskan dan mengandung nilai-nilai filosofis, ethis, religious.</p>
<p>- Pengamatan dan tanggapannya masih bersifat realism kritis.</p>	<p>- Lebih bersifat rasionalisme idealis</p>
<p>- Proses berpikirnya sudah mampu mengoperasikan kaidah-kaidah logika formal (asosiasi, diferensiasi; komparasi, kausalitas) dalam term yang bersifat abstrak (meskipun relative terbatas).</p>	<p>- Sudah mampu mengoperasikan kaidah-kaidah logika formal disertai kemampuannya membuat generalisasi yang lebih bersifat konklusif dan komprehensif.</p>
<p>- Kecakapan dasar intelektual umumnya (general intelligence) menjalani laju perkembangan yang terpesat (terutama bagi yang belajar di sekolah).</p>	<p>- Tercapainya titik puncak kedewasaan (intelektual umum), yang kemudian mungkin ada penambahan yang sangat terbatas bagi yang terus bersekolah, bahkan mungkin menjadi mapan yang suatu saat (usia 50-60) menjalani deklinasi.</p>
<p>- Kecakapan dasar khusus (bakat-bakat) atau aptitudes mulai menunjukkan</p>	<p>-Kecenderungan bakat tertentu mencapai titik puncak dan kemantapannya.</p>

kecenderungan-kecenderungan secara lebih jelas.	
---	--

Disetiap sekolah tingkat SMA ada perbedaan pertumbuhan dan perkembangan siswa yang dapat dilihat dari perubahan fisik, perkembangan intelek, bakat, sosial, dan bahasa seperti yang dirangkum oleh achmad juntika mengenai perkembangan remaja awal dan remaja akhir

Perkembangan Remaja awal dan remaja akhir ikut menentukan dalam proses pembelajaran menulis naskah drama disekolah karena kemampuan dan cara berpikir baik itu remaja awal dan remaja akhir perbedaannya tidak jauh berbeda. Tergantung Pengalaman dan pengetahuan yang diterima. Sehingga Proses Penelitian ini melibatkan Remaja.