

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERMAIN DRAMA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN SAVI PADA SISWA SMA

Ghufroni¹, Marlia Ratna Dewi²

^{1,2}Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhadi Setiabudi Brebes, Indonesia
e-mail: ghufronironi@gmail.com¹ . marliaratnadewi@yahoo.co.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar bermain drama dengan model SAVI (Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual) sebagai sarana untuk meningkatkan pembelajaran drama bagi siswa SMA. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan sumber data dan kebutuhan prototipe bahan ajar siswa dan guru SMA. Untuk memvalidasi kebutuhan prototipe bahan ajar drama dilakukan uji pakar dan uji lapangan. Berdasarkan analisis kebutuhan siswa terhadap bahan ajar bermain drama dengan model SAVI secara keseluruhan modul pembelajaran layak untuk dikembangkan dengan aturan kebahasaan yang baik dan tampilan bahan ajar pada gambar yang lebih menarik. Sedangkan penilaian prototipe oleh ahli diperoleh hasil kategori baik. Adapun penilaian rata-rata yang diberikan oleh tiga orang guru dengan model dan aspek yang sama juga menghasilkan kategori baik. Berdasarkan penilaian ahli dan guru, maka nilai rata-rata prototipe bahan ajar bermain drama dengan model SAVI termasuk kategori baik. Maka berdasarkan penilaian ahli dan guru, bahan ajar yang dikembangkan sudah sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Hasil akhir penelitian ini berupa prototipe bahan ajar bermain drama sebagai sarana untuk meningkatkan pembelajaran drama dalam bentuk buku ajar. Buku tersebut berjudul: Mengembangkan Kreativitas Bermain Drama.

Kata kunci: bahan ajar, bermain drama, model pembelajaran SAVI

Abstract

This study aims to develop teaching materials for playing drama with the SAVI model (Somatic, Auditory, Visual, and Intellectual) as a means to improve drama learning for high school students. This research uses R&D methods with data sources and prototype needs of teaching materials for high school students and teachers. To validate the need for prototype drama teaching materials, expert tests and field tests were conducted. Based on the analysis of students' needs for play teaching materials with SAVI models as a whole the learning module is feasible to be developed with good language rules and display of teaching materials in a more interesting picture. While the prototype assessment by experts obtained good category results. The average assessment given by three teachers with the same model and aspects also produces good categories. Based on expert and teacher assessments, the average value of prototype play teaching materials with the SAVI model is good. So based on expert and teacher assessments, teaching materials developed are already in accordance with the needs of students and teachers. The final result of this research is in the form of a prototype of teaching play material as a means to improve drama learning in the form of textbooks. The book is titled: Developing Drama Play Creativity.

Keywords: teaching materials, playing drama, SAVI learning model

PENDAHULUAN

Keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen pokok yaitu: keterampilan menyimak,

berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut satu sama lain saling berhubungan[1]. Dalam proses belajar-mengajar keempat

keterampilan sangat dibutuhkan terutama sebagai komunikasi baik verbal maupun non-verbal, lebih-lebih keterampilan berbahasa ini digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu juga merupakan syarat keberhasilan siswa dalam belajar. Salah satu keterampilan berbahasa yang sangat dominan dalam penggunaan berbahasa adalah keterampilan berbicara sehingga keterampilan berbicara memerlukan perhatian khusus dan latihan secara kontinu agar penguasaan keterampilan dapat tercapai secara maksimal.

Melalui pembangunan intelegensi saja tidak mampu menghasilkan manusia yang utuh, seperti yang diharapkan pendidikan nasional. Dalam berbagai kajian menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kemampuan emosional lebih penting daripada intelektual[2]. Hal ini sejalan dengan pembelajaran bahasa terutama pada keterampilan berbicara pada kurikulum 2013 (Kurtilas) pada siswa kelas X SMA yaitu mengungkapkan pikiran dan perasaan dengan bermain peran. Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan mampu menghayati dan mempraktekkan emosional dalam watak tokoh yang akan diperankan, mengekspresikan dialog para tokoh dalam pementasan drama dan menanggapi penampilan dialog para tokoh dalam pementasan drama. Yang diperhatikan dalam penampilan memerankan sesuatu tokoh yaitu akting lebih dititikberatkan pada penghayatan yang tepat, dialog suara yang tepat, dan ekspresi[3]. Kemampuan bermain peran lebih dititikberatkan pada pelafalan, intonasi, mimik, kinetik, dan penghayatan[4]. Bermain drama merupakan dasar dari pada pengembangan kualitas berbicara agar menjadi lebih baik.

Sementara pengajaran drama di sekolah dan perguruan tinggi di Indonesia, selama ini disinyalir masih kurang memuaskan. Berbagai persoalan yang mempengaruhi kondisi tersebut masih berkaitan dengan masalah lemahnya strategi pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di lapangan, umumnya saat ini guru kurang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia guru lebih dominan menggunakan model ekspositori dan menggunakan perangkat pembelajaran seadanya. Model ini menuntut guru menyampaikan materi pelajaran secara verbal, yaitu bertutur secara lisan sehingga strategi ini diidentikkan dengan ceramah. Penggunaan model ini dalam pengajaran memerankan tokoh mengakibatkan siswa kurang mendapat kesempatan melakukan praktik berbicara di depan orang lain, karena lebih banyak bersifat teori. Untuk mengatasi hal tersebut pemilihan model pembelajaran yang tepat akan sangat memberi arti bagi siswa, sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Untuk mengatasi masalah yang ditemukan maka diperlukan model atau strategi pembelajaran yang tepat terhadap kemampuan bermain drama. Salah satu model yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan bermain drama adalah model SAVI (*Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual*). Model pembelajaran SAVI merupakan suatu prosedur pembelajaran yang didasarkan atas aktivitas yang dilakukan oleh pembelajar dengan melibatkan seluruh indra sehingga seluruh tubuh dan pikiran terlibat dalam proses belajar. Model ini bermaksud untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Pembelajaran SAVI adalah pembelajaran yang menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua alat indra yang dimiliki siswa[5]. Teori yang mendukung pembelajaran SAVI adalah *Accelerated Learning*, teori otak kanan / kiri, teori otak triune, pilihan modalitas (*visual, auditorial* dan *kinestetik*), teori kecerdasan ganda, pendidikan (*holistic*) menyeluruh, belajar berdasarkan pengalaman, belajar dengan simbol. Pembelajaran SAVI menganut aliran ilmu kognitif modern yang menyatakan belajar yang paling baik adalah melibatkan emosi seluruh tubuh, semua indera, dan segenap kedalaman serta keluasan pribadi, menghormati gaya belajar individu dengan menyadari bahwa orang belajar dengan cara-cara yang berbeda. Mengaitkan sesuatu dengan hakikat realitas yang nonlinear, nonmekanis, kreatif dan hidup. Model ini dilaksanakan dengan empat tahap penampilan hasil. Jadi, dalam pembelajaran bermain peran dengan model pembelajaran SAVI ini siswa dituntut untuk menggunakan semua indra dan pelaksanaan aktivitas yang menuntut siswa untuk melakukan kegiatan bermain drama dengan baik. Belajar berdasarkan aktivitas berarti bergerak aktif secara fisik ketika belajar, dengan memanfaatkan indra sebanyak mungkin dan membuat seluruh tubuh/pikiran terlibat dalam proses belajar.

Gerakan fisik meningkatkan proses mental, bagian otak manusia yang terlibat dalam gerakan tubuh terletak tepat disebelah bagian otak yang digunakan untuk berpikir dan memecahkan masalah. Oleh karena itu, menghalangi gerakan tubuh berarti menghalangi pikiran untuk berfungsi maksimal. Sebaliknya melibatkan tubuh dalam belajar, cenderung membangkitkan kecerdasan secara terpadu manusia seutuhnya. Peserta

didik adalah pembelajar yang hebat karena mereka menggunakan seluruh tubuh dan semua indra untuk belajar.

Pembelajaran SAVI sejalan dengan gerakan *Accelerated Learning* (AL), maka prinsipnya juga sejalan dengan *Accelerated Learning* (AL) yaitu pertama pembelajaran melibatkan seluruh pikiran dan tubuh, pembelajaran berarti berkreasi bukan mengkonsumsi, bekerjasama. Pembelajaran berlangsung pada banyak tingkatan secara simultan, belajar berasal dari mengerjakan pekerjaan itu sendiri dengan umpan balik, emosi positif membantu pembelajaran, dan otak-citra menyerap informasi secara langsung dan otomatis. SAVI adalah singkatan dari *somatis, auditori, visual* dan *intelektual*[7].

Menggabungkan gerakan titik dengan aktivitas *Intelektual* dan penggunaan semua indra dapat berpengaruh besar pada pembelajaran. Dave Meier menamakan ini dengan sebutan pembelajaran SAVI. Unsur-unsurnya adalah *Somatis* yaitu belajar dengan bergerak dan berbuat, *Auditori* yaitu belajar dengan berbicara dan mendengar, *Visual* yaitu belajar dengan mengamati dan menggambarkan dan keempat *Intelektual* yaitu belajar dengan memecahkan masalah dan merenung. Keempat cara belajar ini harus ada agar belajar berlangsung optimal karena semua unsur-unsurnya terpadu, sehingga Belajar akan berlangsung baik jika semuanya itu digunakan secara simultasi.

Kemampuan bermain drama adalah kesanggupan untuk memainkan sebuah drama sebagai seorang pemain (aktor/aktris) dengan akting dan juga menggunakan alat ekspresinya (vokal, ekspresi, gerak tubuh, penghayatan peran dan keselarasan) sebaik mungkin dalam sebuah pementasan drama. Oleh karena itu diperlukan pembelajaran

dengan metode yang tepat dan sarana pembelajaran yang tepat dan memadai. Melalui media (modul) bisa dijadikan sebagai sarana dalam memudahkan dan memotivasi siswa dalam pembelajaran pementasan drama. Hal inilah yang melatarbelakangi penulis untuk melakukan penelitian dengan judul: “*Pengembangan Bahan Ajar Bermain Drama dengan Model Pembelajaran SAVI Pada Siswa SMA*”.

KAJIAN TEORI

1. Bahan Ajar

Bahan ajar atau Materi pembelajaran (instructional material) adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Bahan ajar merupakan salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran. Bahwa bahan ajar merupakan salah satu bagian dari sumber ajar yang dapat diartikan sesuatu yang mengandung pesan pembelajaran, baik yang bersifat khusus maupun yang bersifat umum yang dapat dimanfaatkan untuk Bahan ajar berisi konten yang perlu dipelajari oleh siswa baik berbentuk cetak atau yang difasilitasi oleh pengajar untuk mencapai tujuan tertentu[6].

Berdasarkan kajian di atas, istilah bahan ajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah suatu bahan/materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMA untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Secara umum bahan ajar dapat dibedakan ke dalam bahan ajar cetak dan noncetak. Bahan ajar cetak dapat berupa, *handout*, buku, modul, brosur, dan lembar kerja siswa. Sedangkan bahan ajar non cetak meliputi, bahan ajar audio seperti, kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disc audio*. Bahan

ajar *audio visual* seperti, CAI (*Computer Assisted Instruction*), dan bahan ajar berbasis *web* (*web based learning materials*)[8]. Lebih lanjut bahwa bentuk bahan ajar atau materi pembelajaran antara lain adalah bahan cetak (*hand out*, buku, modul, LKS, brosur, dan leaflet), *audio* (radio, kaset, cd *audio*), *visual* (foto atau gambar), *audio visual* (seperti; video/film atau VCD) dan multi media (seperti : CD interaktif; computer based; dan internet)[2]. 16 Bahan ajar yang dimaksud dalam kajian ini lebih ke bahan ajar cetak berupa buku teks. Hal ini dikarenakan, buku teks sangat erat kaitannya dengan kurikulum, silabus, standard kompetensi, dan kompetensi dasar.

Secara garis besar, bahan ajar memiliki fungsi yang berbeda baik untuk guru maupun siswa. Adapun fungsi bahan ajar untuk guru yaitu; 1) untuk mengarahkan semua aktivitas guru dalam proses pembelajaran sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa; dan 2) sebagai alat evaluasi pencapaian hasil pembelajaran. Dalam bahan ajar akan selalu dilengkapi dengan sebuah evaluasi guna mengukur penguasaan kompetensi per tujuan pembelajaran.

Sedangkan fungsi bahan ajar bagi siswa yakni, sebagai pedoman dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang harus dipelajari. Adanya bahan ajar siswa akan lebih tahu kompetensi apa saja yang harus dikuasai selama program pembelajaran berlangsung. Siswa jadi memiliki gambaran skenario pembelajaran lewat bahan ajar.

2. Drama

Drama berasal dari bahasa Yunani *draomai* yang berarti berbuat, berlaku, bertindak, atau beraksi. Drama berarti perbuatan, tindakan,

beraksi, atau action[9]. Drama haruslah melahirkan kehendak manusia dengan action, selain itu drama adalah kesenian melukiskan sifat dan sikap manusia dengan gerak [10]. Drama merupakan tiruan kehidupan manusia yang diproyeksikan di atas pentas [9]. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa drama adalah sebuah rangkaian cerita yang berisi konflik manusia, berbentuk dialog, yang diekspresikan melalui pentas dan pertunjukan dengan menggunakan percakapan dan action dihadapan para penonton.

Dewasa ini pengertian drama sering disamakan dengan teater. Teater adalah istilah lain dari drama, tetapi mempunyai arti yang lebih luas dari pada drama yaitu merupakan proses dari pementasan yang meliputi proses pemilihan naskah, penafsiran, penggarapan, penyajian atau pementasan, dan proses pemahaman dan penikmatan publik. Drama belum mencapai kesempurnaan apabila belum ke tahap teater dalam bentuk pementasan sebagai perwujudannya.

Drama mempunyai arti yang sangat luas. Perkataan "drama" berasal dari bahasa Yunani "draomai" yang berarti berbuat, berlaku, bertindak, atau beraksi. Drama berarti perbuatan tindakan atau reaksi. Drama berarti perbuatan tindakan action[3]. Berbagai macam pendapat para pakar, ahli, maupun ilmuwan mengenai pengertian drama yang meninjau dari berbagai sudut pandang yang berbeda. Pemikiran dan temuan itu menghasilkan beragam simpulan tentang pengertian drama, yang pada hakikatnya adalah saling melengkapi pendapat satu sama lain. Dalam *Dictiobary of World Literature*, drama berarti segala

pertunjukan yang memakai mimik (*any kind of mimetic performance*). Dalam pemakaian sehari-hari arti drama sangatlah luas sekali, pengertian yang timbul dari kata "drama" terutama ialah: pertunjukan, dan adanya lakon yang dibawakan dalam pertunjukan itu[11].

Drama merupakan tiruan kehidupan manusia yang diproyeksikan di atas pentas[9]. Melihat drama, penonton seolah melihat kejadian dalam masyarakat. Kadang-kadang konflik yang disajikan dalam drama sama dengan konflik batin mereka sendiri. Drama adalah potret kehidupan manusia potret suka duka, pahit manis, hitam putih kehidupan manusia. Drama semula berasal dari Yunani yang berarti perbuatan atau pertunjukan[12]. Drama jika dipandang dari seni sastra merupakan naskah drama karya sastrawan yang kebanyakan berupa percakapan, yaitu percakapan antar pelaku[12]. Hal ini berbeda sekali dengan pendapat-pendapat yang sudah terdahulu.

Dalam kehidupan sekarang, drama mengandung arti yang lebih luas ditinjau apakah drama sebagai salah satu jenis sastra atau drama sebagai sebuah kesenian yang mandiri. Naskah drama merupakan salah satu jenis sastra yang disejajarkan dengan puisi dan prosa, sedangkan pementasan drama adalah salah satu jenis kesenian mandiri yang merupakan integrasi antara berbagai jenis kesenian seperti musik, tata lampu, seni lukis (dekorasi dan panggung), seni kostum, seni rias, seni tari, dan lain sebagainya.

3. Model Pembelajaran SAVI (*somatis, auditori, visual dan intelektual*)

Pembelajaran tidak otomatis meningkat dengan menyuruh orang berdiri dan bergerak kesana kemari. Akan tetapi, menggabungkan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual dan

penggunaan semua indra dapat berpengaruh besar pada pembelajaran. Pendekatan yang dapat digunakan disini adalah pendekatan SAVI. Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan SAVI adalah pembelajaran yang menggabungkan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan semua indra yang dapat berpengaruh besar pada pembelajaran. Adapun Unsur-unsur SAVI Dave Meier antara lain; 1) *Somatis* : Belajar dengan bergerak dan berbuat, 2) *Auditori* : Belajar dengan berbicara dan mendengar, 3) *Visual* : Belajar dengan mengamati, 4) *Intelektual* : Belajar dengan memecahkan masalah dan berpikir.

Pembelajaran SAVI adalah pembelajaran yang menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua alat indera yang dimiliki siswa. Istilah SAVI sendiri adalah kependekan dari ; *Somatic* yang bermakna gerakan tubuh (*hands on*, aktivitas fisik) dimana cara belajar dengan mengalami dan melakukan; *Auditory* yang bermakna belajar haruslah dengan melalui mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi; *Visualisation* yang bermakna belajar haruslah menggunakan indera mata melalui mengamati, menggambar, mendemonstrasikan, membaca, menggunakan media dan alat peraga; dan *Intelectually* yang bermakna bahwa belajar haruslah dengan menggunakan kemampuan berpikir (*minds-on*), belajar haruslah dengan konsentrasi pikiran berlatih menggunakannya melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, mencipta, mengkonstruksi, memecahkan masalah, dan menerapkan. Pendekatan SAVI dalam

belajar memunculkan sebuah konsep belajar yang disebut Belajar Berdasar Aktivitas (BBA).

Belajar Berdasar Aktivitas (BBA) berarti bergerak aktif secara fisik ketika belajar, dengan memanfaatkan indra sebanyak mungkin, dan membuat seluruh tubuh dan pikiran terlibat dalam proses belajar. Pelatihan konvensional cenderung membuat orang tidak aktif secara fisik dalam jangka waktu yang lama. Terjadilah kelumpuhan otak dan belajar pun melambat layaknya merayap atau bahkan berhenti sama sekali. Mengajak orang untuk bangkit dan bergerak secara berkala akan menyegarkan tubuh, meningkatkan peredaran darah ke otak, dan dapat berpengaruh positif pada belajar

Dikarenakan pembelajaran SAVI sejalan dengan gerakan *Accelerated Learning* (AL), maka prinsipnya juga sejalan dengan *Accelerated Learning* (AL), Meier (2002) juga menyebutkan bahwa guru harus paham prinsip-prinsip SAVI sehingga mampu menjalankan model pembelajaran dengan tepat. Prinsip tersebut adalah; 1) Pembelajaran melibatkan seluruh pikiran dan tubuh, 2) Pembelajaran berarti berkreasi bukan mengkonsumsi, 3) Kerjasama membantu proses pembelajaran, 4) Pembelajaran berlangsung pada banyak tingkatan secara simultan, 5) Belajar berasal dari mengerjakan pekerjaan itu sendiri dengan umpan balik, 6) Emosi positif sangat membantu pembelajaran, 7) Otak-citra menyerap informasi secara langsung dan otomatis.

Sesuai dengan singkatan dari SAVI sendiri yaitu *Somatic*, *Auditori*, *Visual* dan *Intektual*, maka karakteristiknya ada empat bagian yaitu: a. *Somatic* ”*Somatic*” berasal dari bahasa Yunani yaitu tubuh-soma. Jika dikaitkan dengan belajar maka dapat diartikan

belajar dengan bergerak dan berbuat. Sehingga pembelajaran somatic adalah pembelajaran yang memanfaatkan dan melibatkan tubuh.

b. *Auditori*

Belajar dengan berbicara dan mendengar. Pikiran kita lebih kuat dari pada yang kita sadari, telinga kita terus menerus menangkap dan menyimpan informasi bahkan tanpa kita sadari. Ketika kita membuat suara sendiri dengan berbicara beberapa area penting di otak kita menjadi aktif. Hal ini dapat diartikan dalam pembelajaran siswa hendaknya mengajak siswa membicarakan apa yang sedang mereka pelajari, menerjemahkan pengalaman siswa dengan suara. Mengajak mereka berbicara saat memecahkan masalah, membuat model, mengumpulkan informasi, atau menciptakan makna-makna pribadi bagi diri mereka sendiri.

c. *Visual*

Belajar dengan mengamati dan menggambarkan. Dalam otak kita terdapat lebih banyak perangkat untuk memproses informasi visual dari pada semua indera yang lain. Setiap siswa yang menggunakan visualnya lebih mudah belajar jika dapat melihat apa yang sedang dibicarakan seorang penceramah atau sebuah buku atau program komputer. Secara khususnya pembelajar visual yang baik jika mereka dapat melihat contoh dari dunia nyata, diagram, peta gagasan, ikon dan sebagainya ketika belajar.

d. *Intektual*

Belajar dengan memecahkan masalah dan merenung. Tindakan pembelajar yang melakukan sesuatu dengan pikiran mereka secara internal ketika menggunakan kecerdasan untuk merenungkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan, makna, rencana, dan nilai dari pengalaman tersebut. Hal ini diperkuat dengan makna intelektual adalah bagian diri

yang merenung, mencipta, dan memecahkan masalah. Belajar dapat optimal jika keempat karakteristik dari SAVI ada dalam satu peristiwa pembelajaran. Misalnya, orang akan dapat belajar sedikit dengan menyaksikan persentasi (V), tetapi mereka dapat belajar jauh lebih banyak jika mereka dapat melakukan sesuatu ketika presentasi sedang berlangsung (S), membicarakan apa yang sedang mereka pelajari (A), dan memikirkan cara menerapkan informasi dalam presentasi tersebut dalam pekerjaan mereka (I) Dengan kata lain akal menerima fakta dari indra untuk kemudian diintegrasikan dengan informasi terkait. Sehingga fakta dapat dimaknai dari penggabungan informasi tersebut.

Penerapan pendekatan SAVI dalam pembelajaran tidak terlepas dari kelebihan dan kekurangannya dibandingkan dengan pendekatan belajar lainnya. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan dari pendekatan SAVI. Ada beberapa kelebihan dari pendekatan SAVI antara lain; 1). membangkitkan kecerdasan terpadu siswa secara penuh melalui penggabungan gerak fisik dengan aktivitas intelektual, 2). memunculkan suasana belajar yang lebih baik, menarik dan efektif, 3). mampu membangkitkan kreatifitas dan meningkatkan kemampuan psikomotor siswa, 4). memaksimalkan ketajaman konsentrasi siswa melalui pembelajaran secara visual, auditori dan intelektual, 5). pembelajaran lebih menarik dengan adanya permainan belajar, 6). pendekatan yang ditawarkan tidak kaku tetapi dapat sangat bervariasi tergantung pada pokok bahasan, dan pembelajar itu sendiri, 7). dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif. Orang yang dapat belajar paling baik dalam lingkungan fisik,

emosi dan sosial yang positif yaitu lingkungan yang tenang sekaligus menggugah semangat, adanya rasa minat dan kegembiraan sangat penting untuk mengoptimalkan pembelajaran, 8). adanya keterlibatan pembelajaran sepenuhnya orang dapat belajar paling baik jika dia terlihat secara penuh dan aktif serta mengambil tanggung jawab penuh dan aktif serta mengambil tanggung jawab penuh atas usaha belajarnya sendiri. Belajar bukanlah sejenis olah raga untuk ditonton, melainkan menuntun peran serta semua pihak, 9). terciptanya kerja sama diantara pembelajar. Biasanya belajar paling baik dalam lingkungan kerjasama. Semua cara belajar cenderung bersifat sosial, 10). merupakan variasi yang cocok untuk semua gaya belajar. Orang dapat belajar dengan baik jika dia mempunyai banyak variasi pilihan belajar yang memungkinkannya untuk memanfaatkan seluruh indranya dan menerapkan gaya belajar yang dikuasainya.

Pendekatan SAVI Juga Memiliki Kekurangan, yaitu; 1). Pendekatan ini sangat menuntut adanya guru yang sempurna sehingga dapat memadukan keempat komponen dalam SAVI secara utuh, 2). Penerapan pendekatan ini membutuhkan kelengkapan sarana dan prasarana pembelajaran yang menyeluruh dan disesuaikan dengan kebutuhan, sehingga memerlukan biaya pendidikan yang sangat besar. Terutama untuk pengadaan media pembelajaran yang canggih dan menarik. Ini dapat dipenuhi pada sekolah-sekolah maju, 3). Pendekatan yang memang tidak kaku tetapi harus disesuaikan dengan pokok bahasan materi pembelajaran. Jadi tidak berlaku untuk semua pelajaran matematika, 4). Pendekatan “SAVI” ini masih tergolong baru, banyak pengajar guru sekalipun yang belum

menguasai pendekatan “SAVI” tersebut, 5). Pendekatan “SAVI” ini cenderung kepada keaktifan siswa, sehingga untuk siswa yang memiliki tingkat kecerdasan kurang, menjadikan siswa itu minder.

METODE PENELITIAN

Pengembangan modul ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian jenis ini berbeda dengan penelitian pendidikan lainnya karena tujuannya adalah mengembangkan produk berdasarkan uji coba untuk kemudian direvisi sampai menghasilkan produk yang layak pakai.

Penelitian ini berorientasi pada pengembangan produk yang digunakan untuk memecahkan masalah pembelajaran bermain peran dengan pendekatan *model SAVI*. Disini peneliti menggunakan penelitian R & D level 1 yakni penelitian dan pengembangan dimana peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui potensi dan masalah yang ada dalam suatu objek, melakukan penelitian untuk merancang produk, dan melakukan penelitian untuk menguji produk tersebut secara internal.

Penelitian ini tujuan akhirnya adalah mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Adapun ruang lingkupnya adalah pengembangan bahan ajar bermain drama dengan pendekatan model SAVI bagi siswa SMA yaitu bahan ajar yang dikembangkan berupa modul pembelajaran bermain drama.

Teknik pengumpulan data terdiri dari wawancara, angket kebutuhan dan angket uji validasi. Sedangkan analisa

data dalam penelitian ini menggunakan analisa deskriptif kualitatif, dimulai dengan mengumpulkan data angket yang diberikan pada siswa dan guru. Data tersebut diolah secara objektif, kemudian dideskripsikan. Hasilnya digunakan sebagai bahan pelengkap data untuk mengembangkan bahan ajar bermain drama dengan pendekatan Model SAVI bagi siswa SMA. Adapun tahap penganalisaan data angket adalah 1) data angket diperiksa dan diklarifikasi secara objektif, 2) data angket dianalisa serta dideskripsikan, dan 3) ditarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Analisis Kebutuhan Siswa terhadap Bahan Ajar Bermain Drama dengan Model SAVI bagi Siswa SMA.

1. Pemahaman dan Kebutuhan Siswa terhadap Bahan Ajar Bermain Drama.

Aspek Pemahaman dan Kebutuhan Siswa terhadap bahan ajar bermain drama ini terdapat tiga Indikator, yaitu : (1) Pemahaman siswa terhadap ketersediaan bahan ajar modul bermain drama; (2) Pemahaman siswa terhadap perlu tidaknya bahan ajar modul bermain drama; dan (3) Pemahaman siswa terhadap sumber belajar bahan ajar modul bermain drama. Setiap indikator terdapat satu atau lebih pertanyaan. Pada setiap pertanyaan tiap-tiap siswa memilih jawaban, untuk angket nomor 1-24 siswa hanya memilih satu jawaban yang disediakan dan untuk angket nomor 25-41 siswa dapat memilih lebih dari satu jawaban yang disediakan.

Berdasarkan jawaban dan jumlah siswa tersebut membuktikan bahwa bahan ajar modul bermain drama yang ada di sekolah kurang memadai, dan dari jumlah jawaban keseluruhan tersebut bahan ajar modul bermain

drama tersebut sangat dibutuhkan di sekolah.

Bahan ajar bermain drama yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah bahan ajar yang berisi mengenai bermain drama, contoh drama, analisis drama dan bermain peran drama, sehingga siswa merasa percaya diri untuk bermain drama.

2. Pemahaman dan Kebutuhan Siswa terhadap Isi Bahan Ajar Bermain Drama

Aspek pemahaman dan kebutuhan siswa terhadap isi bahan ajar bermain drama terdapat empat indikator, yaitu 1) Pemahaman siswa terhadap materi dalam modul bermain drama; 2) Pemahaman siswa terhadap contoh teks drama dalam modul bermain drama; 3) Pemahaman siswa terhadap hambatan yang biasa dihadapi dalam belajar bermain drama; dan 4) Pemahaman siswa terhadap aplikasi bermain drama. Setiap indikator terdapat satu atau lebih pertanyaan. Pada setiap pertanyaan tiap-tiap siswa memilih jawaban, untuk angket nomor 1-24 siswa hanya memilih satu jawaban yang disediakan dan untuk angket nomor 25- 41 siswa dapat memilih lebih dari satu jawaban yang disediakan.

Pemahaman siswa terhadap materi yang diinginkan dalam modul bermain drama yaitu 55 siswa menginginkan rincian materi dalam modul drama sangat lengkap, sedangkan 3 siswa memilih untuk tidak terlalu lengkap isi materi modul bermain drama dan 22 siswa menginginkan isi materi sesuai dengan kebutuhan. Oleh karena itu, materi bahan ajar modul bermain drama yang akan dikembangkan harus sangat lengkap dari pengertian, unsur intrinsik, langkah-langkah dan bermain drama.

Dari 80 siswa, 51 siswa bahasa yang digunakan dalam modul bermain drama menginginkan campuran bahasa baku dan tidak baku, 19 siswa memilih baku dan 10 siswa menjawab penggunaan bahasa tidak baku. Dengan demikian bahasa yang akan dikembangkan dalam modul bermain drama yaitu campuran bahasa baku dan tidak baku.

Kendala atau hambatan yang biasa dihadapi dalam belajar bermain drama menurut 80 siswa, 77 siswa memilih kurang percaya diri, 48 siswa memilih susah menjiwai si tokoh, dan 42 siswa susah menghafal dialog. Oleh sebab itu dalam modul pengembangan bermain drama peneliti membahas bagaimana menghilangkan rasa kurang percaya diri dalam bermain drama.

Dari 80 siswa hal yang biasa dilakukan bermain peran, 80 siswa memilih untuk berdiskusi dengan teman, 29 siswa memilih melihat kehidupan sekitar dan 22 siswa memilih menonton televisi. Keefektifan dalam penjiwaan bermain drama yang baik 35 siswa memilih mencari inspirasi dari TV, 32 siswa memilih berdasarkan pengalaman kehidupan sehari-hari, 70 siswa memilih membaca dialog berulang-ulang, dan 13 siswa memilih berimajinasi mencari cerita sendiri. Kemudian hal-hal yang harus diperhatikan dalam bermain drama, 58 siswa memilih suasana penghapalan dialog, 26 siswa memilih kondisi saat latihan bermain drama, 29 siswa memilih penjiwaan karakter tokoh, 32 siswa memilih penguasaan panggung dan 3 siswa memilih lainnya. Dengan demikian aplikasi modul bermain drama dengan model *SAVI* mendorong siswa untuk berdiskusi dengan teman, pembahasan penjiwaan bermain drama dengan

membaca dialog berulang-ulang dan yang akan diperhatikan dalam aplikasi bermain drama dengan cara suasana penghapalan dialog.

3. Kebutuhan Siswa terhadap Fisik Bahan Ajar Bermain Drama.

Aspek kebutuhan siswa terhadap fisik bahan ajar bermain drama terdapat lima indikator, yaitu (1) Pemahaman siswa terhadap ilustrasi gambar pada modul bermain drama; (2) Pemahaman siswa terhadap judul dan sampul modul bermain drama; (3) Pemahaman siswa terhadap jenis kertas pada modul bermain drama; (4) Pemahaman siswa terhadap ukuran huruf yang sebaiknya digunakan dalam modul bermain drama; (5) Kebutuhan siswa terhadap tebal dan ukuran modul bermain drama. Setiap indikator terdapat satu atau lebih pertanyaan. Pada setiap pertanyaan tiap-tiap siswa memilih jawaban, untuk angket nomor 1-24 siswa hanya memilih satu jawaban yang disediakan dan untuk angket nomor 25-41 siswa dapat memilih lebih dari satu jawaban yang disediakan.

Dari 80 siswa ilustrasi gambar pada modul bermain drama menurut 77 siswa menyatakan perlu ilustrasi gambar, 3 siswa memilih tidak perlu. Demikian pula mengenai ilustrasi gambar yang sebaiknya dicantumkan dalam modul drama 16 siswa memilih gambar pementasan drama, 48 siswa memilih gambar objek yang akan dijadikan cerita dan 16 siswa memilih gambit teks. Oleh sebab itu, peneliti dalam pembuatan modul bermain drama perlu menggunakan ilustrasi gambar.

Judul dan sampul yang sesuai pada modul bermain drama dari 80 siswa, 42 memilih judul Cara Mudah dalam Bermain Drama, 32 siswa memilih judul Ayo Belajar Bermain

Drama, dan 6 siswa memilih judul Bermain Drama. Sedangkan sampul atau cover modul bermain drama, 19 siswa memilih cerah dan mencolok,

3 siswa memilih gradasi warna dan 58 siswa memilih warna bervariasi. Kemudian gambar cover modul drama, 6 siswa memilih gambar orang sedang menulis teks drama, dan 74 siswa memilih gambar pementasan drama. Untuk desain modul bermain drama, 6 siswa memilih seperti buku teks pelajaran, 74 siswa memilih Simpel dan praktis, dengan warna cover modul bermain drama sebanyak 13 siswa memilih warna biru, 6 siswa memilih warna merah, 58 siswa memilih warna bervariasi dan 3 siswa memilih warna lainnya yaitu merah muda. Jadi dalam pengembangan pembuatan judul dan sampul modul bermain drama dengan menggunakan judul cara mudah bermain drama, warna bervariasi, gambar cover pementasan drama, desain modul drama simpel dan praktis serta warna cover modul bermain drama bervariasi.

Jenis kertas pada modul bermain drama yang sesuai dan layak dijadikan cover modul drama menurut 80 siswa adalah 32 siswa memilih hard cover, 29 siswa memilih soft cover, dan 19 siswa memilih biasa. Oleh sebab itu peneliti dalam pembuatan cover modul bermain drama menggunakan hard cover.

Dari 80 siswa ukuran huruf yang diinginkan sebaiknya dalam modul drama, 19 siswa memilih Times New Roman ukuran 12, 16 siswa memilih Arial Narrow ukuran 12, 10 siswa memilih Calibri ukuran 12, 32 siswa memilih Century Schoolbook ukuran 12 dan 3 siswa memilih lainnya. Dari pemilihan siswa terbanyak peneliti dalam pembuatan modul bermain

drama menggunakan huruf Century Schoolbook ukuran 12.

Tebal dan ukuran modul bermain drama yang diinginkan dari 80 siswa, 67 siswa memilih Kurang dari 50 halaman, dan 13 siswa memilih Antara 50 s.d 80 halaman, dengan ukuran modul drama sebanyak 10 siswa memilih ukuran besar, dan 70 siswa memilih ukuran sedang. Jadi peneliti dalam pengembangan modul bermain drama dengan ukuran sedang dan kurang dari 50 halaman.

4. Harapan Siswa terhadap Bahan Ajar Bermain Drama.

Aspek harapan siswa terhadap bahan ajar bermain drama terdapat satu indikator, yaitu (1) Pemahaman harapan siswa terhadap isi modul bermain drama. Setiap indikator terdapat satu atau lebih pertanyaan. Pada setiap pertanyaan tiap-tiap siswa memilih jawaban, untuk angket nomor 1-24 siswa hanya memilih satu jawaban yang disediakan dan untuk angket nomor 25-41 siswa dapat memilih lebih dari satu jawaban yang disediakan.

Harapan isi modul bermain drama dari 80 siswa mengharapkan, 16 siswa mengharapkan ada teori dan praktik, 74 siswa mengharapkan teori, praktik, dan penerapan dan 64 siswa mengharapkan teori, praktik, dan disertai contoh-contoh. Dari harapan siswa tentang modul drama tersebut maka peneliti dalam mengembangkan modul berisi tentang teori, praktik, dan penerapan.

B. Hasil Analisis Kebutuhan Guru terhadap Bahan Ajar Bermain Drama dengan Model SAVI bagi Siswa SMA
1. Pemahaman dan Kebutuhan Guru terhadap Bahan Ajar Bermain Drama

Aspek Pemahaman dan Kebutuhan Guru terhadap bahan ajar bermain drama ini terdapat dua

indikator, yaitu 1) Pemahaman guru terhadap ketersediaan bahan ajar modul bermain drama; dan 2) Pemahaman guru terhadap sumber belajar bahan ajar modul bermain drama. Setiap indikator terdapat satu atau lebih pertanyaan. Pada setiap pertanyaan tiap-tiap guru memilih jawaban, untuk angket nomor 1-19 guru hanya memilih satu jawaban yang disediakan dan untuk angket nomor 20-37 guru dapat memilih lebih dari satu jawaban yang disediakan.

Ketersediaan bahan modul bermain drama dari 3 guru menyatakan ketersediaan modul drama di lapangan Kurang memadai, kemudian jika ada buku khusus yang membahas tentang bermain drama ke 3 guru menyatakan setuju dan keefektifan bahan ajar modul bermain drama yang baik bagi siswa, 2 guru memilih Berdasarkan pengalaman kehidupan sehari-hari, dan 2 guru memilih lainnya yaitu TV dan Internet. Oleh sebab itu bahan ajar modul bermain drama di lapangan kurang memadai, maka ke 3 guru menyatakan setuju jika ada buku khusus yang membahas tentang bermain drama dengan bahan ajar modul bermain drama yang efektif bersumber dari pengalaman sehari-hari, tv dan internet.

Sumber pembelajaran modul bermain drama 2 guru menyatakan agar siswa dapat bermain drama dengan baik dan benar serta 2 guru memilih agar siswa dapat mengembangkan diri dalam berkreasi. Kemudian sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran bermain drama di kelas dari 3 guru memilih pembelajaran internet, 2 guru memilih buku paket dan 2 guru memilih LKS. Oleh sebab itu peneliti dalam membuat modul bermain drama berisi mengenai aplikasi

pembelajaran bermain drama dengan baik dan benar dan sumber belajar yang diambil dari internet

2. Pemahaman dan Kebutuhan Guru terhadap Isi Bahan Ajar Bermain Drama.

Aspek Pemahaman dan Kebutuhan Guru terhadap isi bahan ajar bermain drama ini terdapat empat indikator, yaitu 1) Pemahaman guru terhadap materi dalam modul bermain drama; 2) Pemahaman guru terhadap contoh teks drama dalam modul bermain drama; 3) Pemahaman guru terhadap hambatan yang biasa dihadapi dalam belajar bermain drama; dan 4) Pemahaman guru terhadap aplikasi bermain drama. Setiap indikator terdapat satu atau lebih pertanyaan. Pada setiap pertanyaan tiap-tiap guru memilih jawaban, untuk angket nomor 1-19 guru hanya memilih satu jawaban yang disediakan dan untuk angket nomor 20-37 guru dapat memilih lebih dari satu jawaban yang disediakan.

3 guru menyatakan materi dalam modul bermain drama tidak terlalu lengkap. Sedangkan bahasa yang digunakan dalam modul drama 3 guru memilih campuran bahasa tidak baku dan baku. Kesesuaian bahasa dalam modul drama 3 guru menginginkan bahasa dapat dipahami semua kalangan.

Hambatan yang biasa dihadapi dalam belajar bermain drama 3 guru menyatakan siswa kurang percaya diri. Oleh sebab itu modul yang akan dikembangkan oleh peneliti materinya memotivasi siswa untuk percaya diri.

Aplikasi bermain drama yang biasa siswa lakukan dalam mencari sebuah ide cerita, 3 guru menyatakan siswa berdiskusi dengan teman. Dengan demikian peneliti dalam mengembangkan modul bermain drama mencantumkan materi aplikasi

bermain drama berdiskusi dengan teman sesuai dengan pembelajaran model *SAVI*.

3. Kebutuhan Guru terhadap Fisik Bahan Ajar Bermain Drama.

Aspek kebutuhan guru terhadap fisik bahan ajar bermain drama ini terdapat lima indikator, yaitu 1) Pemahaman guru terhadap ilustrasi gambar pada modul bermain drama; 2) Pemahaman guru terhadap judul dan sampul modul bermain drama; 3) Pemahaman guru terhadap jenis kertas pada modul bermain drama; 4) Pemahaman guru terhadap ukuran huruf yang sebaiknya digunakan dalam modul bermain drama; dan 5) Kebutuhan guru terhadap tebal dan ukuran modul bermain drama. Setiap indikator terdapat satu atau lebih pertanyaan. Pada setiap pertanyaan tiap-tiap guru memilih jawaban, untuk angket nomor 1-19 guru hanya memilih satu jawaban yang disediakan dan untuk angket nomor 20-37 guru dapat memilih lebih dari satu jawaban yang disediakan.

ilustrasi gambar pada modul bermain drama, 3 guru memilih gambar pementasan drama. Dari pernyataan guru tersebut peneliti akan membuat ilustrasi gambar pada modul bermain drama dengan gambar pementasan drama.

Judul dan sampul modul bermain drama yang sesuai menurut 3 guru memilih cara mudah dalam bermain drama. Sampul atau cover modul bermain drama menurut 3 guru memilih warna bervariasi. Sedangkan gambar cover modul bermain drama yang sesuai, 3 guru memilih gambar pementasan drama. Desain/model modul drama, 2 guru memilih simpel dan praktis dan 1 guru memilih seperti buku teks pelajaran. Jadi judul dan sampul

bermain drama oleh peneliti dengan judul cara mudah dalam bermain drama sesuai yang dipilih oleh guru. Sampul modul pengembangan bermain drama berwarna bervariasi dengan gambar pementasan drama. Desain/model modul pengembangan simpel dan praktis.

Jenis kertas pada modul yang sesuai dan layak dijadikan cover buku menurut 2 guru memilih hard cover dan 1 guru memilih soft cover. Dengan demikian peneliti untuk modul pengembangan bermain drama menggunakan kertas hard cover.

Ukuran huruf yang sebaiknya digunakan dalam modul bermain drama, 3 guru memilih times new roman ukuran 12, maka peneliti dalam pembuatan modul bermain drama akan memadukan pemilihan siswa dan guru yaitu century schoolbook dan time new roman ukuran 12.

Jumlah halaman modul bermain drama, 3 guru memilih kurang dari 50 halaman. Ukuran modul teks drama, 3 guru memilih sedang. Oleh sebab itu modul yang akan dikembangkan peneliti akan menggunakan jumlah halaman modul kurang dari 50 halaman dan menggunakan ukuran sedang.

4. Harapan Guru terhadap Bahan Ajar Bermain Drama.

Aspek Harapan Guru terhadap bahan ajar bermain drama ini terdapat satu indikator, yaitu 1) Pemahaman harapan guru terhadap isi modul bermain drama. Setiap indikator terdapat satu atau lebih pertanyaan. Pada setiap pertanyaan tiap-tiap guru memilih jawaban, untuk angket nomor 1-19 guru hanya memilih satu jawaban yang disediakan dan untuk angket nomor 20-37 guru dapat

memilih lebih dari satu jawaban yang disediakan.

Harapan guru terhadap isi modul bermain drama, 2 guru memilih terori, praktik dan penerapan dan 1 guru memilih teori, praktik dan disertai contoh-contoh. Dengan demikian peneliti akan memilih materi yang berisi terori, praktik dan penerapan, hal ini juga sesuai dengan keinginan siswa.

Berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan siswa dan guru, maka penyusunan bahan ajar bermain drama dengan model *SAVI* disusun dengan acuan dan pertimbangan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru. Meskipun dalam penyusunan bahan ajar bermain drama ini banyak penyesuaian dengan beberapa pertimbangan, namun hasil analisis angket kebutuhan tetap dijadikan sebagai acuan dalam penyusunan bahan ajar.

1. Aspek Isi atau Materi

Bahan ajar bermain drama berisi materi-materi yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa SMA. Materi-materi yang disajikan pada modul bermain drama dengan model *SAVI* yaitu, definisi drama, mengidentifikasi unsur-unsur drama, langkah-langkah bermain drama, dan pementasan drama.

2. Aspek Penyajian Materi

Seluruh materi akan disusun dalam beberapa bagian, yaitu definisi drama, mengidentifikasi unsur-unsur drama, langkah-langkah bermain drama, dan pementasan drama. Definisi drama, mengidentifikasi unsur-unsur drama, langkah-langkah bermain drama, dan pementasan drama di lengkapi aktivitas siswa dan guru. Standar proses dalam pembelajaran terdiri dari Eksplorasi, Elaborasi, dan Konfirmasi.

3. Aspek Bahasa dan Keterbacaan

Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar adalah bahasa yang dapat di mengerti oleh seluruh kalangan sesuai dengan pilihan siswa terhadap penyajian materi. Bahasa yang digunakan dalam modul pengembangan dengan menggunakan bahasa yang simpel dan praktis. Adapun untuk keterbacaan akan menggunakan jenis huruf *century schoolbook* ukuran 12, sesuai dengan keinginan dan kebutuhan siswa dan guru SMA.

4. Aspek Grafika

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru, sampul buku bahan ajar bermain drama siswa mengharapkan menggunakan kertas hard cover dengan komposisi warna yang menarik yang di beri gambar dan tulisan yang sesuai dengan materi. Penataan warna, gambar, maupun tulisan ditempatkan pada posisi yang sesuai dan menarik. Untuk sampul belakang buku dicantumkan biodata penulis. Bentuk modul bermain drama dikemas ukuran A4 sesuai dengan harapan siswa dan guru berdasarkan siswa. Jumlah halaman yang diinginkan oleh siswa yaitu kurang dari 50 dengan gambar judul bergambar pertunjukan dengan warna yang menarik dan konsisten.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis terhadap kebutuhan bahan ajar siswa pada modul bermain peran 80 siswa diperoleh sebagai berikut: 51 siswa menginginkan campuran bahasa baku dan tidak baku, bahasa dalam modul pun 45 siswa menginginkan menggunakan bahasa yang dapat dipahami oleh semua kalangan. Materi pada modul bermain drama pada unsur-unsur intrinsiknya yaitu pemilihan tokoh dalam setiap cerita

pada teks drama yang ideal sesuai dengan kondisi siswa SMA, 45 siswa menginginkan bergantung pada cerita. Alur yang diinginkan 61 siswa memilih alur campuran. Sedangkan 61 siswa babak yang diinginkan yaitu 1 babak. Gambar pada modul pembelajaran bermain drama hampir keseluruhan menginginkan bervariasi dan menggunakan gambar-gambar yang menarik. Pendapat dari 3 guru secara keseluruhan modul pembelajaran sudah layak untuk dikembangkan dengan memperhatikan dengan aturan kebahasaan yang baik dan tampilan bahan ajar.

Nilai rata-rata yang diberikan oleh ahli terhadap prototipe bahan ajar bermain drama dengan model *SAVI* bagi siswa kelas X SM yaitu 1) aspek penyajian materi sebesar 75 termasuk kategori baik; 2) aspek isi/materi sebesar 83,33 termasuk kategori baik; 3) bahasa dan keterbacaan sebesar 83,33 termasuk kategori baik; dan 4) grafika sebesar 86,11 termasuk kategori baik. Penilaian ahli dari keempat aspek tersebut menghasilkan nilai rata-rata **81,94**, nilai termasuk kategori baik. Sedangkan nilai rata-rata yang diberikan oleh tiga orang guru terhadap prototipe ajar bermain drama dengan model *SAVI* bagi siswa kelas X SMA yaitu 1) aspek penyajian materi sebesar 83,33 termasuk kategori baik; 2) aspek isi/materi sebesar 83,33 termasuk kategori baik; 3) bahasa dan keterbacaan sebesar 86,11 termasuk kategori baik; dan 4) grafika sebesar 90,74 termasuk kategori sangat baik. Penilaian tiga guru dari keempat aspek tersebut menghasilkan nilai rata-rata 85,88. Berdasarkan penilaian ahli dan guru, maka nilai rata-rata prototipe bahan ajar bermain drama dengan model

SAVI bagi siswa kelas X SMA adalah 83,91, nilai termasuk kategori baik. Maka berdasarkan penilaian ahli dan guru, bahan ajar yang akan dikembangkan peneliti sudah sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru.

REFERENCES

- [1] Dikmenjur. 2004. Kerangka Penulisan Modul. Jakarta: Dikmenjur, Depdiknas
- [2] Mulyasa, E. 2013. Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013).
- [3] Waluyo, Herman J. 2008. Drama Teori dan Pengajarannya. Yogyakarta: PT. Hanindita.
- [4] Kartindasari, Sawitri. 2013. Kemampuan Siswa Kelas X B SMA Muhammadiyah Kota Jambi Dalam Bermain Peran. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Vol. 1 Nomor 1, Desember 2012.
- [5] Ngalimun, 2013. Strategi dan Model Pembelajaran. Yogyakarta: Aswaja Presindo
- [6] Dick, Walter, Lou Carey., & James O. Carey. 2009. The Systematic Design Of Instruction. Library of Congress Cataloging in Publication Data. Addison Welswey Educational Publisher Inc.
- [7] Meier, Dave. 2002. The Accelerated Learning Handbook. Terjemahan Rahmani Astuti. Bandung: Kaifa
- [8] Ika Lestari, 2013. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi. Padang: Akademia Permata.
- [9] Waluyo, Herman J. 2007. Drama, Naskah, Pementasan, dan Pengajarannya. Surakarta: LPP UNS dan UNS Press.

- [10] Harymawan, RMA. 1993. Dramaturgi. Bandung: BIT PT Remaja Rosdakarya.
- [11] Purwanto, F.X. 2008. Drama dalam Pendidikan. Jakarta: P.T. Gunung Agung.
- [12] Suharianto, S. 2005. Dasar-dasar Teori Sastra. Semarang: Rumah Indonesia.