

**PENGEMBANGAN DESAIN KEGIATAN PEMBELAJARAN
DRAMA MODERN PADA SISWA KELAS VIII SMP MENGGUNAKAN
PENDEKATAN SAVI (SOMATIS–AUDITORI–VISUAL–INTELEKTUAL)**

(Skripsi)

Oleh

CLAUDIA REHCT RIADI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2021**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN DESAIN KEGIATAN PEMBELAJARAN DRAMA MODERN PADA SISWA KELAS VIII SMP MENGGUNAKAN PENDEKATAN SAVI (SOMATIS-AUDITORI-VISUAL-INTELEKTUAL)

Oleh

CLAUDIA REHCT RIADI

Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana rancangan desain kegiatan pembelajaran drama modern menggunakan pendekatan SAVI dan bagaimana kelayakan desain kegiatan pembelajaran drama modern menggunakan pendekatan SAVI untuk SMP kelas VIII yang dikembangkan berdasarkan ahli materi dan praktisi. Tujuan penelitian ini ialah merancang desain kegiatan pembelajaran drama modern dan mengevaluasi kelayakan desain kegiatan pembelajaran drama modern menggunakan pendekatan SAVI untuk kelas VIII SMP yang dikembangkan berdasarkan ahli materi dan praktisi.

Penelitian ini menggunakan teori Borg & Gall dengan metode *Research and Development* yang mengambil 5 langkah yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi produk. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan kuisioner. Data penelitian ini diambil secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh pada saat studi pendahuluan dan data kuantitatif diperoleh dari kuisioner hasil validasi ahli materi dan praktisi.

Hasil penelitian desain kegiatan pembelajaran drama modern menggunakan pendekatan SAVI layak digunakan untuk siswa kelas VIII SMP. Hal tersebut didukung oleh penilaian ahli materi dan praktisi. Hasil validasi ahli materi diperoleh skor 88 dengan rata-rata 4,40 memperoleh persentase 88% berkategori sangat layak. Validasi oleh praktisi diperoleh skor 57 dengan rata-rata 4,75 memperoleh persentase 95% berkategori sangat layak. Hasil akhir validasi yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa produk desain kegiatan pembelajaran drama layak digunakan untuk siswa kelas VIII SMP.

Kata kunci : pengembangan desain kegiatan pembelajaran, drama modern, pendekatan SAVI.

**PENGEMBANGAN DESAIN KEGIATAN PEMBELAJARAN
DRAMA MODERN PADA SISWA KELAS VIII SMP MENGGUNAKAN
PENDEKATAN SAVI (SOMATIS–AUDITORI–VISUAL–INTELEKTUAL)**

Oleh

CLAUDIA REHCT RIADI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2021**

Judul Skripsi : Pengembangan Desain Kegiatan Pembelajaran
Drama Modern Pada Siswa Kelas VIII SMP
Menggunakan Pendekatan SAVI (Somatis-
Auditori-Visual-Intelektual)

Nama Mahasiswa : *Claudia Rehot Riadi*

No. Pokok Mahasiswa : 1713041032

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



[Signature]
Dr. Sarjinah Zamzanah, M.Hum.
NIP 195607251986032001

[Signature]
Drs. Kahfie Nazaruddin, M.Hum.
NIP 196101041987031004

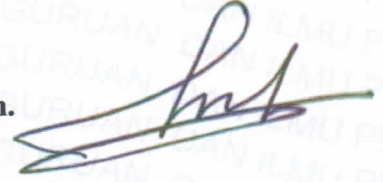
Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni

Dr. Nurlaksana Eko Rusmlnto, M.Pd.
NIP 19640106 198803 1 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji
Ketua

: **Dr. Sarjinah Zamzanah, M.Hum.**



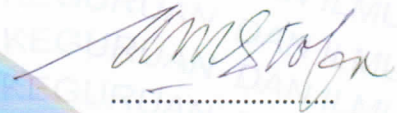
Sekretaris

: **Drs. Kahfie Nazaruddin, M.Hum.**



Penguji
Bukan Pembimbing

: **Drs. Ali Mustofa, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.
NIP 19620804 198905 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **1 Oktober 2021**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Claudia Rehct Riadi
Nomor pokok mahasiswa : 1713041032
Program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi yang berjudul "Pengembangan Desain Kegiatan Pembelajaran Drama Modern Pada Siswa Kelas VIII SMP Menggunakan Pendekatan SAVI (Somatis-Auditori-Visual-Intelektual)" tersebut adalah hasil penelitian saya sendiri bukan didasarkan pada plagiarisme, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya yang disebutkan dalam daftar pustaka. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan apabila kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang-undang yang berlaku.

Bandarlampung, 1 Oktober 2021



Claudia Rehct Riadi
1713041032

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Claudia Rehet Riadi lahir di Jakarta pada hari Selasa, 9 Februari 1999. Penulis merupakan putri sulung dari tiga bersaudara. Anak pertama dari pasangan Bapak Muhammad Riady Umar, S.H. dan Ibu Indo Renyah. Penulis memulai pendidikan formal di TK Bustanul Wildan dari tahun 2004-2005. Kemudian melanjutkan ke SD Negeri 17 Petang Cengkareng Barat tahun 2005-2011. Setelah itu, melanjutkan ke SMP Negeri 108 Jakarta tahun 2011-2014. Selanjutnya, ke jenjang sekolah menengah atas di SMA Negeri 56 Jakarta pada tahun 2014-2017.

Pada tahun 2017 penulis diterima sebagai mahasiswa Universitas Lampung Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Pada tahun 2020 penulis telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sukarame, Kecamatan Meraksa Aji, Kabupaten Tulang Bawang dan melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMP Negeri 108 Jakarta.

MOTO

“dan Kami menjadikan tidurmu untuk istirahat”
(Q.S An-Naba' : 9)

“Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”
(Q.S Al-Insyira : 6)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil alamin

Sujud syukur penulis sembahkan atas segala nikmat yang diberikan Allah Subhanawataallah, dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati penulis mempersembahkan karya ini kepada orang-orang berikut.

Ayahanda tersayang Muhammad Riady Umar, S.H. dan Ibunda tersayang Indo Renyah. Kedua orang tua terhebat yang Allah anugerahkan kepadaku. Terima kasih telah memberikan semua yang Claudia butuhkan, cinta kasih sayang, semangat, motivasi, dan doa di setiap sujud.

Kedua Adikku, Dhio Justice Law dan Vania Tabina Riady terima kasih atas segala ketulusan, kasih sayang serta dukungan yang selalu diberikan kepada Claudia.

Almamater tercinta, Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu dan berbagai pengalaman yang tidak terlupakan.

SANWACANA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat-Nya yang tiada tara, sehingga penulis dapat menuntaskan skripsi dengan judul “*Pengembangan Desain Kegiatan Pembelajaran Drama Modern Pada Siswa Kelas VIII SMP Menggunakan Pendekatan SAVI (somatis-auditori-visual-intelektual)*”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Strata 1 (S1) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Skripsi ini dapat terwujud dengan baik berkat bantuan dari berbagai pihak.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang luar biasa sebagai berikut.

1. Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd. sebagai Dekan FKIP Universitas Lampung.
2. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd. sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, FKIP Universitas Lampung.
3. Bambang Riadi, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Lampung.
4. Eka Sofia Agustina, M.Pd. sebagai pembimbing akademik yang telah banyak memberikan motivasi, membimbing, dan nasihat bagi penulis semasa perkuliahan.
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Lampung.
6. Dr. Sarjinah Zamzanah, M.Hum. sebagai dosen pembimbing I yang telah membimbing dengan penuh kesabaran hingga skripsi ini selesai.
7. Drs. Kahfie Nazaruddin, M.Hum. sebagai dosen pembimbing II yang telah membimbing dengan penuh kesabaran hingga skripsi ini selesai.

8. Drs. Ali Mustofa, M.Pd. sebagai dosen pembahas yang telah memberi kritik dan saran yang sangat membangun hingga skripsi ini selesai.
9. Rian Andri Prasetya, M.Pd. sebagai validator, terima kasih telah menilai, memberi masukan, kritik dan saran yang sangat membangun terhadap produk dari pengembangan skripsi ini.
10. Kepala MTs At-Taubah, Tatu Habsah, S.Pd.I. dan Pendidik mata pelajaran bahasa Indonesia di MTs At-Taubah, Munaroh, S.Pd.I.. Terima kasih telah bersedia memberikan data-data yang sangat membantu dalam penyusunan skripsi ini.
11. Pendidik mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP Negeri 108 Jakarta, H. Achmad Ghozali, S.Pd., terima kasih telah bersedia menjadi validator untuk menilai, memberi masukan, kritik dan saran yang sangat membangun terhadap produk dari pengembangan skripsi ini.
12. Kedua orang tuaku tercinta, M. Riady Umar, S.H. dan Indo Renyah yang senantiasa sabar dalam membimbing setiap langkahku dan selalu mendoakan serta melimpahkan segenap kasih sayang dan materi yang tiada terhingga.
13. Adik-adikku tersayang. Dhio Justice Law, Vania Tabina Riady yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, dan doa dalam hidupku.
14. Teman, sahabat, sekaligus keluarga baruku yaitu Nadya Ramandhani, Iswanti Wahyuni, Diah Ayu Ningsih, terima kasih atas kesediaan waktunya selama ini untuk direpotkan, terima kasih telah menjadi rumah keduku setelah keluargaku yang siap menerima keluh kesahku setiap saat.
15. Sahabat-sahabatku yang selalu menemani dan menghibur di saat suka maupun duka, Ferdiansyah, Ayu Setianingrum, Irna Aprilia Yuliarti, Suci Nurul Wardah, Mochammad Ichsan, Ahmad Alfaridzi.
16. Sahabatku sedari kecil, Laras Bonita dan Silvia Apriyanti yang telah memberi dukungan, semangat dan motivasi.
17. Teman-teman angkatan 2017 Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Lampung, khususnya kelas B, terima kasih sudah memberikan kesan yang manis semasa perkuliahan.

18. Kakak tingkat dan adik tingkat Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Lampung yang telah bersedia berbagi ilmunya serta pengalaman semasa perkuliahan.
19. Keluarga KKN Desa Sukarame, yaitu Mele, Unika, Indah, Eka, Fatur, Aldair, Adit, serta segenap warga desa yang telah banyak memberikan, ilmu, pelajaran dan pengalaman selama 40 hari.
20. Kepada teman seperjuangan kosan Ibu Sunaeni, Risa, Indah Kusuma, Indah Budiarti, Wulan, Irma. Terima kasih telah berbagi canda dan tawa.
21. Almamater tercinta
22. Semua pihak yang terlibat dalam proses penyusunan skripsi ini.

Bandar Lampung, 1 Oktober 2021

Claudia Rehct Riadi
NPM 1713041032

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN JUDUL	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHKAN	v
SURAT PERNYATAAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
MOTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
SANWACANA	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR BAGAN	xvii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix

I. PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang	1
1.2	Rumusan Masalah	6
1.3	Tujuan Penelitian.....	6
1.4	Manfaat Penelitian.....	6
1.5	Ruang Lingkup Penelitian	7

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1	Pengertian Pembelajaran	9
2.2	Kegiatan Pembelajaran	9
2.3	Menyusun Kegiatan Pembelajaran	10
2.3.1	Kegiatan Pendahuluan.....	11
2.3.2	Kegiatan Inti.....	11
2.3.3	Kegiatan Penutup	13
2.4	Dasar Perlunya Perencanaan Kegiatan Pembelajaran	14
2.5	Pendekatan Pembelajaran.....	14
2.6	Pendekatan Pembelajaran SAVI.....	15
2.6.1	Kelebihan Pendekatan SAVI	18
2.6.2	Langkah-Langkah Pendekatan SAVI.....	19
2.7	Drama	21
2.7.1	Pengertian Drama.....	21
2.7.2	Unsur -Unsur Drama	22
2.7.3	Struktur Drama.....	26

III. METODE PENELITIAN

3.1	Desain Penelitian	27
3.2	Prosedur Pengembangan	27
3.3	Paparan Data.....	35
3.4	Teknik Pengumpulan Data	35
3.4.1	Observasi.....	35
3.4.2	Wawancara.....	35
3.5	Instrumen Penelitian	37
3.5.1	Angket.....	37
3.6	Teknik Analisis Data	42

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil Penelitian	45
4.1.1	Potensi dan Masalah.....	45
4.1.2	Pengumpulan Informasi	47
4.1.3	Desain Produk	50
4.1.4	Uji Validitas Produk.....	58

4.1.5	Revisi Produk.....	67
4.2	Pembahasan.....	68

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1	Simpulan.....	72
5.2	Saran.....	73

DAFTAR PUSTAKA	74
-----------------------------	----

LAMPIRAN	76
-----------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Diagram.....	24
2. Sampul Depan Desain Kegiatan Pembelajaran.....	51

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Langkah Penelitian dan Pengembangan	29
2. Langkah Penelitian dan Pengembangan Desain Kegiatan Pembelajaran Drama Modern	35

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kompetensi Dasar	2
2. Kompetensi Inti Pembelajaran Teks Drama	31
3. Rancangan KD dan IPK Pembelajaran Teks Drama	32
4. Desain Kegiatan Pembelajaran	33
5. Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Kebutuhan Desain Kegiatan Pembelajaran	37
6. Angket Validasi Ahli Materi	38
7. Angket Validasi Praktisi	41
8. Keterangan Penskoran Angket Validasi Kegiatan Pembelajaran	42
9. Kriteria Penilaian Kuisisioner Untuk Ahli Materi dan Praktisi.....	44
10. Kriteria Kelayakan Produk.....	45
11. Analisis Hasil Wawancara Mengenai Kegiatan Pembelajaran	48
12. Kompetensi Inti Pembelajaran Drama Modern	52
13. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi Pembelajaran Drama Modern	53
14. Uji Validasi Ahli Materi	59
15. Uji Validasi Praktisi	65
16. Hasil Akhir Validasi Desain Kegiatan Pembelajaran	67
17. Revisi Kegiatan Pembelajaran Ahli Materi	67
18. Revisi Kegiatan Pembelajaran Praktisi	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Surat Validasi Ahli Materi
2. Angket Validasi Ahli Materi
3. Revisi Validasi Ahli Materi
4. Surat Izin Penelitian
5. Surat Balasan Penelitian
6. Surat Validasi Praktisi
7. Angket Validasi Praktisi
8. Desain Kegiatan Pembelajaran

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses yang sudah diatur dan direncanakan sedemikian rupa, berdasarkan langkah-langkah tertentu agar pelaksanaannya dapat mencapai hasil yang diharapkan. Melalui transfer ilmu yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik baik bersifat ilmiah dan non-ilmiah sehingga diharapkan peserta didik mampu mengimplementasikan apa yang telah diberikan oleh pendidik ke dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran belum sempurna apabila tidak ada perencanaan di dalamnya. Perencanaan adalah proses yang sistematis dalam pengambilan keputusan tentang tindakan yang akan dilakukan pada waktu yang akan datang, menurut Sudjana (Majid, 2009). Dengan adanya perencanaan itu, maka dapat membantu pendidik untuk menghasilkan kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran adalah serangkaian perencanaan yang telah dipersiapkan guna membantu pendidik dalam mengondisikan peserta didik agar terciptanya suasana belajar yang aktif, menarik, dan efektif.

Kegiatan pembelajaran merupakan implementasi dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang meliputi kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Pada kegiatan pendahuluan, pendidik menyiapkan fisik maupun psikis peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Selanjutnya, pada kegiatan inti merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan dari indikator-indikator pencapaian dengan menggunakan model maupun pendekatan yang telah ditentukan oleh pendidik. Terakhir, pada kegiatan penutup pendidik merefleksi peserta didik atas apa yang telah dipelajari dan mengukur pemahaman masing-masing peserta didik.

Kurikulum 2013 pada pelajaran bahasa Indonesia khususnya kelas VIII SMP memuat pembelajaran tentang teks drama. Drama adalah tiruan (mimetik)

terhadap kehidupan yang berusaha memotret kehidupan secara nyata. Salah satu manfaat peserta didik dalam mempelajari teks drama yaitu dapat memetik sebuah pesan yang ada di dalam teks drama. Pengertian lain mengenai teks drama menurut Waluyo (2002) teks drama adalah wacana dialog yang berbeda-beda dengan teks prosa. Berdasarkan Kompetensi Dasar yang telah ditentukan, peneliti akan menyajikan sebuah naskah drama modern.

Berikut Kompetensi Dasar tentang teks drama di SMP kelas VIII.

Tabel 1.1 Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar	
3.15 Mengidentifikasi unsur-unsur drama (tradisional dan modern) yang disajikan dalam bentuk pentas atau naskah.	4.15 Menginterpretasi drama (tradisional dan modern) yang dibaca dan ditonton/ didengar.

Pelajaran bahasa Indonesia menuntut peserta didik dapat menguasai empat keterampilan berbahasa, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pengajaran drama pada penelitian ini sebagai penunjang pemahaman bahasa, yang berarti untuk melatih keterampilan menyimak (dialog naskah drama), membaca (teks drama), menulis (resensi drama). Dengan demikian, drama akan membantu peserta didik dalam penggunaan dan pemahaman bahasa yang sedang dipelajari. Hal tersebut berkaitan dengan salah satu fungsi bahasa, yaitu untuk berkomunikasi. Dari uraian tersebut, dapat dijelaskan bahwa pembicaraan tentang drama selalu menyangkut dua hal, yaitu pengajaran teks drama (seperti pengajaran teks sastra pada umumnya), dan pengajaran pentas drama (mengikuti prinsip-prinsip berdrama).

Menurut Waluyo (Nuryanto, 2017) pengajaran drama di sekolah terdiri dari pengajaran teori drama, atau pengajaran apresiasi drama. Dari kedua jenis tersebut dibagi lagi menjadi pengajaran teori tentang teks (naskah) drama, dan pengajaran tentang teori pementasan drama. Sedangkan pengajaran apresiasi drama akan dibahas mengenai naskah drama dan apresiasi pementasan. Kedua hal tersebut

sangat penting, hanya saja yang difokuskan harus pada aspek apresiasi. Jika pengajaran teori termasuk ke dalam ranah kognitif, maka pengajaran apresiasi memfokuskan pada ranah afektif.

Secara umum dengan berbagai bentuk seni, drama secara teratur dilihat sebagai media edukatif yang merupakan metode untuk menciptakan, melambangkan, dan mewakili nilai-nilai, ide-ide dan perasaan. Dengan adanya pengajaran drama ini bertujuan agar mampu menambah kemampuan peserta didik dalam menginterpretasi atau mengapresiasi drama. Dalam mengembangkan kemampuan apresiasi tersebut, diharapkan peserta didik mampu mengenal, menghayati, dan menghargai drama sebagai karya sastra secara kreatif dengan cara mengomunikasikan atau menyuarakan pengalaman, gagasan, dan perasaannya dalam bentuk teks (naskah) drama maupun pementasan drama. Peserta didik juga diharapkan dapat mengomunikasikan hasil kegiatan apresiasinya kepada orang lain baik secara lisan maupun tulis.

Pengajaran sastra khususnya drama terdapat permasalahan yang menjadi halangan untuk mencapai suatu tujuan. Permasalahan tersebut disebabkan karena beberapa faktor, salah satunya kurang atau tidak menariknya kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh pendidik. Hal itu menyebabkan kurangnya minat peserta didik pada materi sastra. Namun permasalahan tersebut merupakan suatu hal yang biasa dialami oleh pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Menurut Siregar (Nuryanto, 2017) dalam Kurikulum 1994 porsi pengajaran sastra hanya tersedia seperenam atau lebih kurang 19% dari keseluruhan alokasi waktu pengajaran bahasa dan sastra Indonesia yang tersedia. Menurutnya, alokasi waktu sangat tidak adil. Sebab dalam memberikan pengajaran sastra memerlukan waktu yang cukup agar mencapai hasil yang maksimal. Alokasi waktu yang dibutuhkan untuk pengajaran sastra, setidaknya harus disediakan dengan perbandingan 60:40. Artinya, pengajaran bahasa sebanyak-banyaknya diberikan 60%, sedangkan pengajaran sastra setidaknya diberikan sebanyak 40%.

Adapun permasalahan pembelajaran drama terdapat di salah satu sekolah swasta yang ada di Jakarta Barat. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan salah satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di MTs At-Taubah, peneliti menemukan data bahwa pendidik pada pembelajaran drama, hanya fokus terhadap tercapainya tujuan pembelajaran yang terdapat pada RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Pendidik juga belum banyak mengetahui akan pendekatan-pendekatan pembelajaran yang ada. Sehingga dengan hal ini, pendidik mengesampingkan kegiatan pembelajaran yang telah disusun dalam RPP.

Permasalahan kegiatan pembelajaran di MTs At-Taubah yaitu pendidik sudah menggunakan metode mengajar yang modern. Akan tetapi, pendidik memiliki kekurangan dalam pengembangan kegiatan pembelajaran khususnya dalam pembelajaran drama. Hal itu menyebabkan tidak adanya pembaharuan kegiatan pembelajaran yang dibuat oleh pendidik, sehingga pada saat kegiatan pembelajaran tersebut diterapkan di dalam kelas respon yang diberikan oleh peserta didik cenderung pasif, kurang berekspresi, dan kurang berapresiasi ketika proses pembelajaran drama sedang berlangsung. Dengan demikian, perencanaan dalam kegiatan pembelajaran menjadi suatu hal yang penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Seperti yang kita ketahui, dalam menyusun kegiatan pembelajaran, pendidik harus menentukan KD dengan model maupun pendekatan yang sesuai. Sebab pemilihan model maupun pendekatan dapat mempengaruhi keberhasilan pendidik dalam menerapkan kegiatan pembelajaran tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan, peneliti tertarik untuk membuat salah satu produk pengembangan kegiatan pembelajaran dengan judul “Pengembangan Desain Kegiatan Pembelajaran Drama Modern Pada Siswa Kelas VIII SMP Menggunakan Pendekatan SAVI (Somatis-Auditori-Visual-Intelektual)”. Peneliti memilih pendekatan SAVI dengan memperhatikan unsur-unsur yang terkandung pada pendekatan itu sendiri. Dengan menggunakan pendekatan SAVI, maka keaktifan peserta didik akan tampak jelas terlihat dalam proses pembelajaran, sebab hampir seluruh indra yang dimiliki peserta didik dilibatkan dalam proses pembelajaran untuk membantunya dalam memahami

pembelajaran drama. Dengan tujuan dapat terwujudnya suasana kelas yang aktif, menarik, dan efektif.

Penelitian terkait pengembangan juga pernah dilakukan oleh Desti Setia Herawati (2019) yang berjudul “Pengembangan Skenario Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dan *Higher Other Thinking Skills* (HOTS) Teks Drama Kelas VIII SMP”. Hasil dari penelitian tersebut memperoleh sebuah produk skenario pembelajaran dengan menggunakan model PBL dan HOTS yang layak digunakan untuk pembelajaran drama di kelas VIII. Peneliti mengambil skripsi oleh Desti Setia Herawati berdasarkan persamaannya terhadap produk skenario pembelajaran yang akan menjadi *output* dalam penelitian ini. Penelitian lain terkait teks drama juga pernah dilakukan oleh Dita Ekawati (2019) dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran SAVI (Somatis, Auditoris, Visual Intelektual) Bermedia Video Pada Pembelajaran Drama Kelas VIII A SMPN 1 Menganti, Gresik Tahun Ajaran 2018/2019”. Dari penelitian tersebut, menghasilkan produk media video berbasis model pembelajaran SAVI dengan persentase kualitas sebesar 87,81%. Pada skripsi oleh Dita Ekawati, persamaan terhadap penelitian ini yaitu pada model pembelajaran SAVI yang digunakan, namun *output* yang dihasilkan berbeda.

Penggunaan pendekatan SAVI dalam penelitian ini akan diimplementasikan untuk mengembangkan desain kegiatan pembelajaran drama modern dari kegiatan pendahuluan sampai kegiatan penutup. Hal tersebut merupakan cara yang dilakukan agar pendidik mampu membuat peserta didik menjadi aktif dan memiliki minat dalam pembelajaran drama, serta menciptakan suasana belajar yang menarik. Adapun penelitian tersebut dipandang perlu untuk dijadikan sebagai acuan bagi peneliti dalam melakukan penelitian.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini akan dijabarkan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancangan desain kegiatan pembelajaran drama modern menggunakan pendekatan SAVI untuk SMP kelas VIII?
2. Bagaimanakah kelayakan desain kegiatan pembelajaran drama modern menggunakan pendekatan SAVI untuk SMP kelas VIII yang dikembangkan berdasarkan ahli materi dan praktisi?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian mengenai pengembangan desain kegiatan pembelajaran drama di SMP Kelas VIII sebagai berikut.

1. Merancang desain kegiatan pembelajaran drama modern menggunakan pendekatan SAVI untuk SMP kelas VIII .
2. Mengevaluasi kelayakan desain kegiatan pembelajaran drama modern menggunakan pendekatan SAVI untuk SMP kelas VIII yang dikembangkan berdasarkan ahli materi dan praktisi.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai produk pengembangan desain kegiatan pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada para pembaca, baik secara teoretis maupun secara praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Manfaat yang diharapkan yaitu dapat memperkaya referensi dalam menambah pengetahuan tentang peningkatan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, menumbuhkan sifat kerjasama peserta didik, dan menambah

keterampilan peserta didik dalam proses pembelajaran drama dengan pendekatan SAVI.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Manfaat yang diharapkan bagi pendidik yaitu dapat memberikan alternatif rancangan pembelajaran drama dan dapat menambah wawasan mengenai pendekatan SAVI yang akan diterapkan pada proses pembelajaran berlangsung, menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan mampu lebih memahami setiap karakteristik peserta didiknya. Selain itu, dengan merancang suatu kegiatan pembelajaran, diharapkan pendidik dapat lebih mudah mengondisikan suasana belajar di kelas secara sistematis dan efektif.

b. Bagi Peneliti

Manfaat yang diharapkan dari peneliti yaitu peneliti dapat menambah pengetahuan serta wawasan dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran drama dengan menggunakan pendekatan SAVI dan juga dapat memberikan alternatif masalah-masalah penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini mencakup produk pengembangan desain kegiatan pembelajaran yang meliputi kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup dengan menggunakan pendekatan SAVI (somatis – auditori – visual – intelektual) pada peserta didik kelas VIII SMP. Kegiatan pembelajaran ini akan disusun berdasarkan KD 3.15 dan 4.15 yaitu mengenai pembelajaran drama dengan naskah berjudul *Kasir Kita* karya Arifin C. Noer dan *Sang Pangeran* karya Arswendo Atmowiloto.

Setelah itu, produk dari pengembangan desain kegiatan pembelajaran drama modern divalidasi oleh ahli materi dan guru praktisi (guru bahasa Indonesia) untuk

mengevaluasi kelayakan pada desain kegiatan pembelajaran drama modern yang telah dihasilkan. Proses pengembangan desain kegiatan pembelajaran ini dilakukan dengan beberapa tahapan penelitian, yakni mencari potensi dan masalah berupa observasi yang dilakukan dengan teknik wawancara, pengumpulan informasi, desain produk (pengembangan), validasi dosen ahli materi dan guru praktisi bahasa Indonesia, dan revisi produk. Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut maka dihasilkan sebuah produk desain kegiatan pembelajaran drama modern dalam dua kali pertemuan yang lebih layak dan menarik dengan menggunakan pendekatan SAVI (somatis – auditori – visual – intelektual).

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan sebuah upaya guna menambah kemampuan yang baik terhadap materi pelajaran. Pembelajaran sebagai proses yang dilakukan oleh pendidik untuk menumbuhkan kreativitas berpikir yang selanjutnya dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, serta dapat menambahkan kemampuan mengonstruksikan pengetahuan baru. Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Ketika seseorang sedang belajar hal inilah yang terjadi, dan dalam kehidupan sehari-hari kondisi ini juga sering terjadi, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang. Wenger dalam (Huda, 2017) mengatakan, pembelajaran bukanlah aktivitas, sesuatu yang dilakukan oleh seseorang ketika ia tidak melakukan aktivitas yang lain. Pembelajaran juga bukanlah sesuatu yang berhenti dilakukan oleh seseorang. Lebih dari itu, pembelajaran bisa terjadi di mana saja dan pada level yang berbeda-beda, secara individual, kolektif, ataupun sosial.

2.2 Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran merupakan implementasi dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun sebelumnya oleh pendidik untuk mempermudah para pendidik khususnya pendidik baru untuk mengajar di dalam kelas. Kegiatan pembelajaran ini merujuk kepada silabus dan kompetensi dasar. Kegiatan pembelajaran tersebut meliputi :

1. Kegiatan Pendahuluan

Pendahuluan merupakan kegiatan awal dalam suatu pertemuan pembelajaran yang ditujukan untuk membangkitkan motivasi dan memfokuskan perhatian peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

Pelaksanaan kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

3. Kegiatan Penutup

Penutup merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengakhiri aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan dalam bentuk rangkuman atau kesimpulan, penilaian dan refleksi, umpan balik, serta tindak lanjut.

2.3 Menyusun Kegiatan Pembelajaran

Dalam menyusun suatu kegiatan pembelajaran tentunya harus direncanakan matang-matang agar nantinya sesuai dengan apa yang sudah diharapkan. Berbicara mengenai perencanaan, Ely dalam (Sanjaya, 2008) mengatakan bahwa perencanaan itu pada dasarnya adalah suatu proses dan cara berpikir yang dapat membantu menciptakan hasil yang diharapkan. Pengertian tersebut menggambarkan, bahwa suatu perencanaan diawali dengan adanya target atau dengan kata lain “hasil” yang harus dicapai. Berikut hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menyusun suatu kegiatan pembelajaran.

2.3.1 Kegiatan Pendahuluan

Dalam kegiatan pendahuluan, pendidik harus memerhatikan hal-hal berikut.

- 1) Menyiapkan secara fisik dan psikis kepada peserta didik guna mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Mengajukan beberapa pertanyaan berkaitan dengan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.
- 3) Memaparkan kompetensi dasar atau tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 4) Menyampaikan ruang lingkup materi dan penjelasan uraian kegiatan berdasarkan silabus (Rusman, 2010).

2.3.2 Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti metode yang digunakan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran, meliputi proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.

1) Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, hal-hal yang perlu diperhatikan pendidik adalah sebagai berikut.

- a) Peserta didik dilibatkan untuk menggali informasi yang seluas-luas mengenai topik/tema materi yang akan dipelajari dengan menerapkan prinsip "*alam takambang*" jadi pendidik dan belajar dari beberapa sumber.
- b) Menerapkan berbagai macam pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar lain.
- c) Memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan pendidik, lingkungan, dan sumber belajar lainnya.
- d) Secara aktif peserta didik dilibatkan dalam setiap langkah-langkah yang terdapat pada kegiatan pembelajaran.

- e) Peserta didik difasilitasi untuk melakukan percobaan di laboratorium, lapangan, atau studio.

2) Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, hal-hal yang perlu diperhatikan pendidik adalah sebagai berikut.

- a) Peserta didik dibiasakan untuk membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna.
- b) Memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis dengan cara memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain.
- c) Memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut.
- d) Peserta didik difasilitasi dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif.
- e) Peserta didik difasilitasi dalam bersaing secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar.
- f) Peserta didik difasilitasi dalam pembuatan laporan eksplorasi yang dilakukan baik tulis maupun lisan dan secara individual maupun kelompok.
- g) Peserta didik difasilitasi dalam menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok.
- h) Peserta didik difasilitasi dalam melakukan turnamen, festival, pameran, serta produk yang dihasilkan.
- i) Peserta didik difasilitasi dalam melakukan kegiatan yang dapat menambah rasa percaya diri dan kebanggaan dalam diri peserta didik.

3) Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, hal-hal yang perlu diperhatikan pendidik adalah sebagai berikut.

- a) Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk tulisan, lisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik.
- b) Memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi peserta didik melalui beragam sumber.

- c) Peserta didik difasilitasi dalam melakukan kegiatan refleksi guna mendapatkan pengalaman belajar yang telah dilakukan.
- d) Peserta didik difasilitasi guna mendapatkan pengalaman yang bermakna dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- e) Berfungsi sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjawab pernyataan peserta didik yang menghadapi kesulitan, dengan menggunakan bahasa yang baku dan benar.
- f) Membantu menyelesaikan masalah.
- g) Peserta didik diberi acuan agar dapat melakukan pengecekan hasil eksplorasi.
- h) Memberi informasi untuk bereksplorasi lebih jauh.
- i) Pemberian motivasi kepada peserta didik yang kurang atau belum berpartisipasi aktif (Rusman, 2010).

2.3.3 Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, hal-hal yang perlu diperhatikan pendidik adalah sebagai berikut.

- 1) Bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/kesimpulan pelajaran.
- 2) Melakukan refleksi dan/atau penilaian terhadap kegiatan yang sudah dilakukan secara konsisten dan tersusun.
- 3) Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
- 4) Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas, baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik.
- 5) Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya (Rusman, 2010).

2.4 Dasar Perlunya Perencanaan Kegiatan Pembelajaran

Menyusun sebuah kegiatan pembelajaran, tentunya perlu perencanaan yang baik agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Perencanaan ini juga berguna untuk memperbaiki proses belajar mengajar yang telah dilalui atau sebagai pedoman bagi pendidik-pendidik yang baru berhadapan dengan peserta didik. Upaya perencanaan kegiatan pembelajaran ini dilakukan dengan asumsi sebagai berikut :

1. Diawali dengan perencanaan pembelajaran yang diwujudkan dengan adanya desain pembelajaran perlu dilakukan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran,
2. Penggunaan pendekatan sistem diperlukan untuk merancang suatu pembelajaran,
3. Perencanaan desain pembelajaran diacukan pada bagaimana seseorang belajar,
4. Untuk merencanakan suatu desain pembelajaran diacukan pada peserta didik secara perorangan,
5. Pembelajaran yang dilakukan akan bermuara pada ketercapaian tujuan pembelajaran, dalam hal ini akan ada tujuan langsung pembelajaran, dan tujuan pengiring dari pembelajaran,
6. Sasaran akhir dan perencanaan desain pembelajaran adalah mudahnya peserta didik untuk belajar,
7. Semua variabel pembelajaran harus dilibatkan dalam perencanaan pembelajaran,
8. Inti dari desain pembelajaran yang dibuat adalah penetapan metode pembelajaran yang optimal untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Amiruddin, 2016).

2.5 Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan pada dasarnya dapat dimaknakan sebagai kerangka berpikir atau sudut pandang tentang terjadinya proses yang sifatnya masih sangat umum. Pendekatan

adalah kebijaksanaan atau rancangan dalam memulai pengajaran suatu bidang studi, yang memberi arah dan corak pada cara pengajarannya dan didasarkan pada asumsi yang berkaitan. Menurut Rachmadi (Asih, 2016) pendekatan adalah jalan atau arah yang ditempuh oleh guru atau peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dilihat dari cara materi itu disajikan.

Adapun pendekatan pembelajaran adalah cara pandang dalam melihat dan memahami situasi pembelajaran. Dalam pembelajaran terdapat dua pendekatan, yaitu pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher centred approach*) dan pendekatan berpusat pada peserta didik (*student centred approach*). Bahri dalam (Andang, dkk., 2017) mengartikan pendekatan pembelajaran sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, didalamnya mewadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu.

2.6 Pendekatan Pembelajaran SAVI

Pendekatan Pembelajaran SAVI merupakan salah satu strategi pembelajaran yang digagas oleh Meier (2002) melalui model *accelerated learning*. SAVI merupakan kependekan dari *somatic, auditory, visualization, intellectually*. Adapun pengertian dari masing-masingnya yaitu, *somatic*, yakni belajar dengan melibatkan aktivitas fisik seperti mengalami dan melakukan. *Auditory*, yakni belajar dengan berbicara dan mendengar yang bermakna bahwa belajar haruslah melalui mendengar, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi. *Visualization*, yakni belajar dengan mengamati dan menggambarkan yang bermakna belajar haruslah menggunakan indra mata melalui mengamati, menggambar, mendemonstrasikan, membaca, menggunakan media dan alat peraga. Selanjutnya yang terakhir, *intellectually*, yakni belajar dengan memecahkan masalah dan berpikir yang bermakna bahwa belajar haruslah menggunakan kemampuan berpikir. Belajar haruslah dengan

konsentrasi pikiran dan berlatih melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, mencipta, mengonstruksi, memecahkan masalah, dan menerapkannya (Shoimin, 2017).

Pendekatan SAVI sangat sesuai dengan kurikulum 2013 yang saat ini sedang berlaku. Salah satu hal yang menunjang pendekatan SAVI sesuai dengan kurikulum 2013 yaitu *student centered learning*. Pendekatan ini menuntut peserta didik agar menemukan jawaban ataupun gagasannya sendiri. Namun pendekatan ini tidak cocok digunakan pada saat pembelajaran daring, sebab gerak-gerik peserta didik tidak dapat dipantau langsung oleh pendidik.

Berikut adalah cara-cara yang dapat dijadikan awal bagi pendidik dalam menerapkan pendekatan SAVI.

1. *Somatic: learning by doing*

- a) Rancanglah sebuah proyek yang dapat mendorong peserta didik untuk bergerak di tempat-tempat yang berbeda,
- b) Sediakanlah *tape* yang bisa didengarkan oleh peserta didik selama mereka berjalan, berlari, berlompatan kecil, atau bekerja,
- c) Berikan waktu *break* sesering mungkin ketika peserta didik peserta didik tengah belajar, lalu ajaklah mereka untuk segera bergerak ketika sedang menemukan gagasan baru,
- d) Biarkan peserta didik berdiri dan berjalan ketika mereka tengah mendengarkan, menonton, atau berpikir,
- e) Berikanlah sesuatu yang bisa mereka mainkan selama melakukan aktivitas ini (tetapi pastikan benda itu tidak menimbulkan kekacauan),
- f) Mintalah peserta didik untuk menulis dalam sebuah kartu tentang apa yang mereka pelajari, misalnya *flash card* yang bisa digunakan untuk mencocokkan item-item yang sama,
- g) Sese kali mintalah mereka memperagakan gagasan mereka dalam bentuk teater, mimik, atau sentuhan (tanpa harus mengucapkan kata apa pun),
- h) Cobalah meminta mereka untuk membuat oret-oretan setiap mereka membaca teks tertulis (Huda, 2017).

2. *Auditory: learning by hearing*

- a) Mintalah peserta didik untuk menjelaskan apa yang telah mereka pelajari dari orang lain,
- b) Mintalah peserta didik untuk membaca buku atau *handout* dengan suara keras, jika perlu dengan mimik wajah dan *gesture* yang bisa menunjukkan karakter sebuah bacaan,
- c) Rekamlah proses presentasi pengajaran, dan mintalah peserta didik untuk mendengarkannya sejenak di ruang kelas,
- d) Ketika tengah membaca teks, sesekali mintalah peserta didik untuk membaca gagasan utama dalam teks tersebut dengan suara lantang,
- e) Bacalah sebuah gagasan unik layaknya mantra, jika perlu, peserta didik bisa diminta untuk melagukannya,
- f) Libatkan peserta didik dalam diskusi dan jajak pendapat dengan peserta didik-peserta didik lain (Huda, 2017).

3. *Visualization: learning by seeing*

- a) Tugaskan peserta didik untuk membaca satu atau dua paragraf, kemudian mintalah mereka untuk membuat sinopsis singkat tentang apa yang dibacanya. Terus ulangi proses ini,
- b) Mintalah peserta didik untuk terus mencatat setiap penjelasan penting yang disampaikan di ruang kelas,
- c) Ajaklah peserta didik untuk membuat semacam mural, gambar, atau lukisan tentang gagasan mereka, lalu tempellah mural-mural itu di dinding kelas,
- d) Sebarkan teks materi pelajaran, dan pastikan teks tersebut sudah di-*highlight* dengan warna yang berbeda-beda pada konsep-konsep pentingnya,
- e) Buatlah semacam versi ikon atas setiap konsep yang dijelaskan, lalu pastikan bahwa peserta didik bisa mengingat ikon tersebut untuk materi selanjutnya,
- f) Gambarlah *mindmap* di papan tulis, dan mintalah peserta didik untuk memperhatikannya dengan saksama (Huda, 2017).

4. *Intellectually: learning by thinking*

- a) Setiap menyelesaikan suatu pengalaman belajar, mintalah peserta didik untuk duduk sejenak merefleksikan apa yang telah dipelajari dan menghubungkannya dengan apa yang telah diketahui,
- b) Mintalah mereka untuk membuat semacam diagram, *flowchart*, atau piktogram yang bisa menggambarkan apa yang mereka refleksikan,
- c) Cobalah mengajukan pertanyaan-pertanyaan *probing* mengenai materi pelajaran yang telah diajarkan dan mintalah peserta didik untuk berpikir tentang pemecahannya (Huda, 2017).

2.6.1 Kelebihan Pendekatan SAVI

Dalam sebuah pendekatan tentu terdapat kelebihan yang dapat menguatkan dari pendekatan itu sendiri. Sehingga pendekatan itu dipilih dan diterapkan oleh pendidik untuk diuji cobakan di dalam kelas. Berikut kelebihan yang terdapat pada pendekatan SAVI.

- a) Menumbuhkan kecerdasan terpadu peserta didik secara penuh melalui penggabungan gerak fisik dengan aktivitas intelektual,
- b) Peserta didik tidak mudah lupa karena peserta didik membangun sendiri pengetahuannya,
- c) Suasana dalam proses pembelajaran menyenangkan karena peserta didik merasa diperhatikan sehingga tidak cepat bosan untuk belajar,
- d) Memupuk kerja sama karena peserta didik yang lebih pandai diharapkan dapat membantu yang kurang pandai,
- e) Memunculkan suasana belajar yang lebih baik, menarik, dan efektif,
- f) Mampu membangkitkan kreativitas dan meningkatkan kemampuan psikomotorik peserta didik,
- g) Memaksimalkan ketajaman konsentrasi peserta didik,
- h) Peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar lebih baik,
- i) Melatih peserta didik untuk terbiasa berpikir dan mengemukakan pendapat dan berani menjelaskan jawabannya,

j) Merupakan variasi yang cocok untuk semua gaya belajar (Shoimin, 2017).

Dari rincian kelebihan-kelebihan di atas, pendekatan SAVI sangat cocok digunakan pada kurikulum 2013, khususnya pembelajaran drama, sebab dari kelebihan tersebut dapat dilihat salah satunya yaitu dapat meningkatkan kemampuan psikomotorik. Hal itu termasuk ke dalam salah satu aspek yang dinilai pada kurikulum 2013 ini, yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kelebihan lain yaitu adanya kolaborasi antarpeserta didik. Hal ini diharapkan peserta didik yang pandai dapat membantu peserta didik yang kurang mampu untuk memahami materi. Dengan demikian, pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan efektif karena adanya kerjasama antara pendidik dan peserta didik.

2.6.2 Langkah-Langkah Pendekatan SAVI

a) Tahap Persiapan (Kegiatan Pendahuluan)

Pada tahap ini guru membangkitkan minat peserta didik, memberikan perasaan positif mengenai pengalaman belajar yang akan datang, dan menempatkan mereka dalam situasi optimal untuk belajar. Secara spesifik meliputi hal:

- 1) Memberikan sugesti positif.
- 2) Memberikan pernyataan yang memberi manfaat kepada peserta didik.
- 3) Memberikan tujuan yang jelas dan bermakna.
- 4) Membangkitkan rasa ingin tahu.
- 5) Menciptakan lingkungan fisik yang positif.
- 6) Menciptakan lingkungan emosional yang positif.
- 7) Menciptakan lingkungan sosial yang positif.
- 8) Menenangkan rasa takut.
- 9) Menyingkirkan hambatan-hambatan belajar.
- 10) Banyak bertanya dan mengemukakan berbagai masalah.
- 11) Merangsang rasa ingin tahu peserta didik.
- 12) Mengajak pembelajar terlibat penuh sejak awal (Shoimin, 2017).

b) Tahap Penyampaian (Kegiatan Inti)

Pada tahap ini guru hendaknya membantu peserta didik menemukan materi belajar yang baru dengan cara melibatkan pancaindra dan cocok untuk semua gaya belajar. Hal-hal yang dapat dilakukan guru:

- 1) Uji coba kolaboratif dan berbagai pengetahuan.
- 2) Pengamatan fenomena dunia nyata.
- 3) Pelibatan seluruh otak, seluruh tubuh.
- 4) Peresentasi interaktif.
- 5) Grafik dan saran yang presentasi berwarna-warni.
- 6) Aneka macam cara untuk disesuaikan dengan seluuh gaya belajar.
- 7) Proyek belajar berdasar kemitraan dan berdasar tim.
- 8) Latihan menemukan (sendiri, berpasangan, berkelompok).
- 9) Pengalaman belajar di dunia nyata yang kontekstual.
- 10) Pelatihan memecahkan masalah.

c) Tahap Pelatihan (Kegiatan Inti)

Pada tahap ini guru hendaknya membantu peserta didik mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan dan keterampilan baru dengan berbagai cara. Secara spesifik, yang dilakukan guru sebagai berikut.

- 1) Aktivitas pemrosesan peserta didik.
- 2) Usaha aktif, umpan balik, renungan, atau usaha kembali.
- 3) Simulasi dunia nyata.
- 4) Permainan dalam belajar.
- 5) Pelatihan aksi pembelajaran.
- 6) Aktivitas pemecahan masalah.
- 7) Refleksi dan artikulasi individu.
- 8) Dialog berpasangan atau berkelompok.
- 9) Pengajaran dan tinjauan kolaboratif.
- 10) Aktivitas praktis membangun keterampilan.
- 11) Mengajar balik (Shoimin, 2017).

d) Tahap Penampilan Hasil (Kegiatan Penutup)

Pada tahap ini hendaknya membantu peserta didik menerapkan dan memperluas pengetahuan atau keterampilan baru mereka pada pekerjaan

sehingga hasil belajar akan melekat dan penampilan hasil akan terus meningkat. Hal-hal yang dapat dilakukan adalah:

- 1) Penerapan dunia nyata dalam waktu segera.
- 2) Penciptaan dan pelaksanaan rencana aksi.
- 3) Aktivitas penguatan penerapan.
- 4) Materi penguatan persepsi.
- 5) Pelatihan terus-menerus.
- 6) Umpan balik dan evaluasi kinerja.
- 7) Aktivitas dukungan kawan.
- 8) Perubahan organisasi dan lingkungan yang mendukung (Shoimin, 2017).

2.7 Drama

2.7.1 Pengertian Drama

Drama merupakan salah satu ragam sastra. Drama lebih difokuskan kepada bentuk karya yang bereaksi langsung secara konkret. Drama sebagai sebuah teks sastra dibentuk melalui penulisan bahasa yang memikat dan mengesankan sebagaimana sebuah sajak, penuh irama dan karya melalui bunyi yang indah, namun sekaligus menggambarkan watak-watak manusia secara tajam. Sedangkan drama sebagai pertunjukan terdapat tiga unsur utama yang saling berkaitan guna mewujudkan suatu pertunjukan, yakni teks drama, laku pentas dengan sarana pendukungnya dan adanya penonton.

Menurut W.S. Rendra dalam (Nuryanto, 2017) drama atau sandiwara adalah seni yang mengungkapkan pikiran atau perasaan orang dengan mempergunakan laku jasmani dan ucapan kata-kata. Sedangkan Endraswara dalam (Nuryanto, 2017) menyampaikan bahwa kata kunci drama adalah gerak. Setiap drama akan menimbulkan gerak sebagai ciri khusus drama. Kata kunci ini yang membedakan dengan puisi dan prosa fiksi. Dari pengertian-pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa drama adalah suatu karya sastra yang mengungkapkan

kejadian-kejadian melalui dialog antartokoh yang nantinya akan diperankan atau dipentaskan.

2.7.2 Unsur -Unsur Drama

Dalam drama terdapat unsur-unsur yang sering disebut sebagai unsur intrinsik dan ekstrinsik. Dalam unsur ekstrinsik yaitu membahas mengenai hal-hal yang berada di luar struktur karya sastra seperti, nilai moral, religius, sosial budaya, dan ekonomi. Sedangkan, dalam unsur intrinsik, meliputi tema, tokoh, latar, alur/plot, dan amanat serta bahasa. Berikut uraian dari masing-masing unsur.

1. Tema

Tema adalah gagasan pokok yang menjadi landasan atau dasar bagi penciptaan suatu karya sastra, termasuk drama. Waluyo dalam (Kushadi, 2015) menyatakan bahwa tema merupakan gagasan pokok yang terkandung dalam drama. Tema dinilai sebagai unsur yang paling penting karena melalui temalah sebuah cerita dapat dikembangkan.

Pengarang dalam membuat sebuah cerita selalu berdasar pada sebuah tema. Berdasarkan tema tersebut, pengarang dapat menentukan watak dari para tokohnya. Tokoh-tokoh tersebut nantinya dapat menjalankan suatu cerita. Oleh sebab itu, tema bersifat menjiwai seluruh bagian cerita.

Tarigan dalam (Kushadi, 2015) mengemukakan bahwa tema adalah pandangan hidup tertentu atau perasaan tertentu mengenai kehidupan atau rangkaian nilai-nilai tertentu yang membentuk atau membangun dasar/gagasan utama dari suatu karya sastra. Pernyataan Tarigan tersebut menunjukkan bahwa tema dalam sebuah karya sastra selalu berkaitan dengan makna (pengalaman) kehidupan, termasuk drama. melalui karya, pengarang mengajak pembaca atau penonton untuk melihat, merasakan, dan menghayati makna (pengalaman) kehidupan.

2. Tokoh

Stanton dalam (Kushadi, 2015) menyatakan bahwa perwatakan mengacu pada pembaruan minat, keinginan, emosi, dan membentuk individu yang bermain dalam suatu cerita. Setiap cerita memiliki tokoh yang memiliki watak berbeda-beda. Waluyo dalam (Kushadi, 2015) berpendapat bahwa tokoh dalam drama berdasarkan perannya diklasifikasikan menjadi tiga macam, yakni sebagai berikut.

a. Tokoh Protagonis

Tokoh protagonis disebut juga tokoh pusat atau sentral dari sebuah cerita. Tokoh ini merupakan tokoh yang berada pada pihak yang benar menurut tanggapan penonton. Keberadaannya untuk mengatasi persoalan-persoalan yang muncul atau menghadang dalam mencapai suatu cita-cita. Persoalan itu bisa datang dari tokoh lain atau pun berasal dari kekurangan dirinya sendiri. Dengan kata lain, peran dari tokoh protagonis juga menentukan jalannya cerita.

b. Tokoh Antagonis

Tokoh antagonis, yaitu tokoh yang selalu menentang tokoh protagonis atau tokoh penentang cerita. Tokoh ini sering kali menjadi musuh yang menyebabkan konflik terjadi. Maka dari itu, umumnya tokoh antagonis memiliki watak yang kuat dan bertentangan terhadap tokoh protagonis.

c. Tokoh Tritagonis

Tokoh tritagonis, yaitu tokoh pembantu, baik untuk tokoh protagonis maupun tokoh antagonis. Namun tokoh ini juga dapat berperan sebagai penengah. Ia tidak memihak tokoh protagonis maupun tokoh antagonis. Keberadaan tokoh protagonis memang tidak terlalu diutamakan dalam pementasan drama. Namun, keberadaannya dalam drama tidak dapat dikesampingkan. Keberadaannya dinilai mampu menyemarakkan pementasan drama.

3. Latar

Menurut Eddy (Kushadi, 2015) latar ialah keseluruhan keterangan mengenai tempat (ruang) waktu, dan suasana lokasi dan situasi yang melingkupi tokoh.

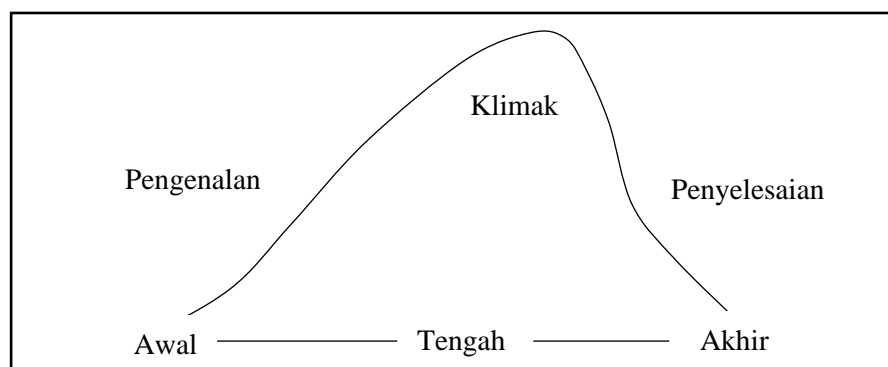
Latar berfungsi untuk membuat suasana pementasan menjadi nyata. Latar dalam drama dapat dibagi menjadi tiga, yaitu sebagai berikut.

- a. Latar tempat, yaitu penggambaran tempat kejadian di dalam naskah drama.
- b. Latar waktu, yaitu penggambaran waktu kejadian di dalam naskah drama.
- c. Latar sosial, yaitu penggambaran hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial tokoh yang diceritakan dalam drama.

Latar dalam drama bukan hanya sekedar sebagai latar belakang sebuah pementasan, melainkan latar memiliki fungsi lain. Aminuddin dalam (Kushadi, 2015) menyatakan bahwa pada dasarnya latar memiliki dua fungsi, yaitu fisik dan psikologis. Fungsi fisik yakni memberikan informasi situasi (ruang dan tempat) sebagaimana adanya sehingga sebuah cerita menjadi logis. Adapun fungsi psikologis, yakni menggambarkan keadaan batin para tokoh atau menjadi metafora dari keadaan emosional.

4. Alur/Plot

Waluyo dalam (Kushadi, 2015) menyatakan bahwa alur/plot merupakan jalinan cerita atau kerangka dari awal sampai akhir yang menyatakan jalinan konflik antara dua tokoh yang berlawanan. Kerangka cerita dalam drama dapat disamakan dengan kerangka cerita karya sastra lainnya. Kerangka cerita dalam drama umumnya terbagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian awal, tengah, dan akhir. Bagian awal cerita disebut sebagai pengenalan. Bagian tengah dikenal dengan pertikaian (konflik). Adapun bagian akhir biasa disebut penyelesaian.



Gambar 2.1 Diagram

Diagram di atas merupakan diagram yang sering digunakan sebagai dasar penyusunan tiga bagian dari kerangka cerita. Akan tetapi, susunannya tidak

mutlak demikian. Penyusunan ketiga bagian kerangka cerita dapat dilakukan dengan cara berbeda-beda. Hasil penyusunan yang berbeda-beda itu membentuk tiga alur yang bervariasi. Ketiga alur yang dimaksud, antara lain sebagai berikut.

- a. Alur maju (progresif), yaitu penyajian cerita secara berurutan mulai dari tahapan pengenalan ke tahapan penyelesaian.
- b. Alur mundur, yaitu penyajian cerita dimulai dari peristiwa yang paling akhir kemudian berbalik ke peristiwa yang paling awal.
- c. Alur campuran, yaitu perpaduan antara alur maju dan alur mundur di dalam satu cerita.

5. Amanat

Amanat merupakan pesan atau ajaran moral yang disampaikan pengarang kepada penikmatnya (pembaca atau pendengarnya) lewat karya cipta, menurut Eddy (Kushadi, 2015). Ajaran moral yang dimaksud umumnya berhubungan dengan masalah kehidupan, seperti sikap, tingkah laku, dan sopan santun dalam pergaulan.

Pengungkapan amanat dalam drama dapat dilakukan dengan dua cara. Pertama, amanat diungkapkan secara langsung (tersurat). Kedua, amanat diungkapkan secara tidak langsung (tersirat). Untuk mengetahui makna yang tersirat maka penonton harus menonton pementasan dari awal hingga akhir. Dengan menonton pementasan secara keseluruhan, penonton dapat menyimpulkan amanat drama.

6. Bahasa

Sebagai sebuah *genre* sastra, naskah drama ditulis dengan bahasa yang memikat dan mengesankan. Bahasa yang digunakan kaya akan bunyi yang indah serta penuh irama tertentu. Perpaduan antara bunyi dan irama ini mampu memberi efek langsung kepada penonton. Efek yang terjadi pada penonton dapat berupa kesedihan, kemarahan, kebencian, dan lain-lain.

Penggunaan bahasa dalam naskah drama Indonesia sangat beragam. Naskah drama rupanya tidak hanya ditulis menggunakan bahasa Indonesia. Akan

tetapi, banyak naskah drama Indonesia juga menggunakan dialek bahasa daerah tertentu.

2.7.3 Struktur Drama

Pada dasarnya drama merupakan sebuah karya sastra yang memiliki struktur di dalamnya. Struktur drama adalah sebagai berikut (Endraswara, 2014: 20).

1. Babak

Babak adalah bagian dalam naskah drama yang merangkum seluruh peristiwa yang terjadi di satu tempat dan pada satu urutan waktu.

2. Adegan

Adegan adalah bagian dari suatu babak. Setiap babak biasanya dibagi lagi ke dalam adegan-adegan. Suatu adegan ditentukan oleh perubahan peristiwa berhubung datang atau perginya tokoh cerita ke atas pentas.

3. Dialog

Dialog adalah bagian dari naskah drama yang berupa percakapan antartokoh. Dialog merupakan media kiasan yang melibatkan tokoh-tokoh drama yang diharapkan dapat menggambarkan kehidupan dan watak manusia, problematika yang dihadapi, dan cara manusia dapat menyelesaikan persoalan hidupnya. Kedudukan dialog di dalam sastra drama sangat penting, sehingga tanpa kehadirannya, suatu karya sastra tidak dapat digolongkan ke dalam karya sastra drama.

4. Prolog

Prolog merupakan pembukaan atau peristiwa pendahuluan dalam sebuah drama atau sandiwara. Bagian ini biasanya disampaikan oleh pembuat cerita untuk menjelaskan gambaran para pemain, gambaran latar, dan sebagainya.

5. Epilog

Epilog adalah bagian terakhir dari sebuah drama yang berfungsi untuk menyampaikan inti sari cerita atau menafsirkan maksud cerita oleh salah seorang aktor atau dalang pada akhir cerita.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian dengan judul “Pengembangan Desain Kegiatan Pembelajaran Drama Modern Pada Siswa Kelas VIII SMP Menggunakan Pendekatan SAVI (Somatis-Auditori-Visual-Intelektual)” ini merupakan jenis penelitian yang menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan pendekatan SAVI yang akan diterapkan pada kegiatan pembelajaran, mulai dari somatis-auditori-visual-intelektual yang akan dimasukkan ke dalam desain kegiatan pembelajaran pada bagian kegiatan inti yaitu tahap penyampaian dan tahap pelatihan. Penelitian ini dapat digolongkan ke dalam jenis penelitian dan pengembangan karena hasil yang diperoleh dari penelitian ini berupa produk desain kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan SAVI terhadap pembelajaran drama untuk peserta didik kelas VIII SMP.

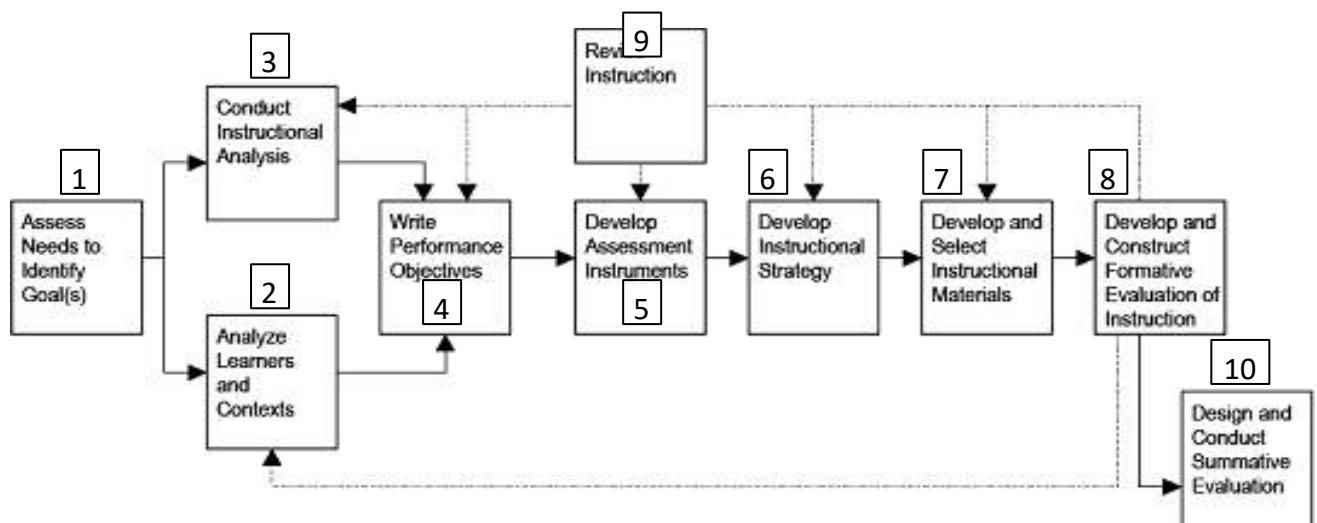
3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur dalam penelitian ini berlandaskan prosedur yang telah dijelaskan oleh Borg, WR & Gall, MD (2003) yang terdiri atas sepuluh langkah atau tahapan, yaitu sebagai berikut.

1. Mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran
2. Melaksanakan analisis pembelajaran
3. Mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik siswa
4. Merumuskan tujuan performansi
5. Mengembangkan butir-butir tes acuan patokan
6. Mengembangkan strategi pembelajaran

7. Mengembangkan dan memilih materi pembelajaran
8. Mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif
9. Merevisi bahan pembelajaran
10. Mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif

Bagan 3.1 Langkah Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development (R & D)*



Sumber : Borg and Gall, *Educational Research: An Introduction Seventh Edition*. (2003: 571)
 adapted from Figure 2.1 on pp. 2-3 in. Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O.

Berdasarkan sepuluh langkah tersebut, peneliti mengadaptasi menjadi lima langkah. Tahapan-tahapan dalam sepuluh langkah tersebut tidak mutlak harus dijalankan sepenuhnya oleh peneliti.

Adapun peneliti mengadaptasi tahap penelitian menjadi lima tahapan karena penelitian ini termasuk ke dalam penelitian berskala kecil, peneliti juga mempertimbangkan keterbatasan-keterbatasan pada penelitian seperti estimasi biaya yang akan dikeluarkan selama penelitian dan pengembangan produk. Selain itu, peneliti mempertimbangkan efisiensi waktu agar penelitian tidak memakan waktu lama sehingga produk dapat lebih cepat dihasilkan untuk mengatasi masalah yang ditemukan pada saat prapenelitian (wawancara pada pendidik).

Merujuk pada dasar di atas, peneliti mengadaptasi kesepuluh tahapan pengembangan tersebut menjadi lima tahapan sesuai dengan kebutuhan peneliti. Tahap penelitian dan pengembangan yang akan dilaksanakan sebagai berikut.

1. Potensi dan Masalah

Langkah pertama yang harus dilakukan dalam penelitian dan pengembangan tidak jauh beranjak dari potensi dan masalah. Potensi dan masalah dapat ditemukan salah satunya dengan melakukan wawancara langsung kepada narasumber untuk mendapatkan informasi yang akurat.

2. Pengumpulan Informasi

Berdasarkan potensi dan masalah, langkah selanjutnya yaitu pengumpulan informasi. Peneliti memahami kembali informasi yang telah ia dapat dari responden lalu merangkumnya menjadi sebuah informasi yang dapat dijadikan sebagai objek dalam penelitian ini. Selain itu, peneliti juga mencari tahu mengenai teori-teori berdasarkan para ahli yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan.

3. Desain Produk

Berdasarkan pengumpulan informasi yang telah didapatkan, langkah selanjutnya yaitu pengembangan desain produk. Peneliti merancang desain kegiatan pembelajaran drama modern untuk peserta didik kelas VIII SMP dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Rancangan desain produk dapat diuraikan sebagai berikut.

- a. Halaman Sampul

Halaman sampul terdiri atas judul, nama penulis, dan nama universitas. Pada halaman sampul ditulis menggunakan bahasa Indonesia yang benar dan mudah terbaca.

- b. Identitas

Identitas terdiri atas nama satuan pendidikan, mata pelajaran, kelas atau semester, materi dan jumlah pertemuan. Seluruh butir-butir yang ada pada identitas ditulis berbaris sesuai dengan ketentuan.

- c. Kompetensi Inti

Terdapat empat aspek yang tertuang dalam Kompetensi Inti (KI). KI-1 adalah aspek spiritual, KI-2 aspek sosial, KI-3 aspek pengetahuan, KI-4

aspek keterampilan. Keempat aspek tersebut harus tertuang dalam kegiatan pembelajaran. Kompetensi inti berbentuk tabel dengan rancangan sebagai berikut.

Tabel 3.1 Kompetensi Inti Pembelajaran Teks Drama

KI-1	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
KI-2	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
KI-3	Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
KI-4	Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

d. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Produk kegiatan pembelajaran yang akan dikembangkan mengacu pada KD 3.15 Mengidentifikasi unsur-unsur drama (tradisional dan modern) yang disajikan dalam bentuk pentas atau naskah dan KD 4.15 Menginterpretasi drama (tradisional dan modern) yang dibaca dan ditonton/ didengar. Setelah mencantumkan KD, Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) dirumuskan sesuai dengan KD yang digunakan. Indikator yang dibuat menggunakan kata kerja operasional yang berada pada ranah afektif, kognitif, dan psikomotor. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) berbentuk tabel dengan rancangan sebagai berikut.

Tabel 3.2 Rancangan KD dan IPK Pembelajaran Teks Drama

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.15 Mengidentifikasi unsur-unsur drama (modern) yang disajikan dalam bentuk naskah.	3.15.1 Peserta didik menuliskan pengertian dan karakteristik drama. 3.15.2 Mendefinisikan unsur-unsur pembangun drama. 3.15.3 Menuliskan unsur-unsur drama (tema, tokoh, latar, alur, amanat, gaya bahasa) pada “Kasir Kita” karya Arifin C. Noer yang telah dibaca.
4.15 Menginterpretasi drama (modern) yang dibaca.	4.15.1 Peserta didik menceritakan isi drama “Sang Pangeran” dengan melibatkan gerakan tubuh di depan kelas. 4.15.2 Memberikan argumen terhadap naskah drama “Sang Pangeran” di depan kelas. 4.15.3 Peserta didik menyimpulkan pesan yang terdapat dalam naskah drama “Sang Pangeran”.

e. Tujuan Pembelajaran

Merancang tujuan pembelajaran dalam penyusunan produk desain kegiatan pembelajaran berguna untuk memudahkan pendidik dalam menentukan arah pembelajaran sehingga peserta didik dapat berpikir secara mandiri. Manfaat lain dalam merancang tujuan pembelajaran juga sebagai pegangan pendidik dan peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, sehingga pendidik dan peserta didik mengetahui apa saja yang harus dicapai dalam pembelajaran khususnya materi teks drama.

f. Materi Pembelajaran

Materi yang digunakan tertuang dalam KD 3.15 Mengidentifikasi unsur-unsur drama (tradisional dan modern) yang disajikan dalam bentuk pentas atau naskah dan KD 4.15 Menginterpretasi drama (tradisional dan modern)

yang dibaca dan ditonton/ didengar. Adapun materi pembelajaran berdasarkan kedua KD tersebut adalah

1. Pengertian/ karakteristik teks drama
2. Unsur-unsur teks drama (tema, tokoh, latar, alur, amanat, bahasa)
3. Penjelasan isi drama
4. Tanggapan atas drama

g. Kegiatan Pembelajaran

Merancang desain kegiatan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Rangkaian desain kegiatan pembelajaran disusun sesuai dengan urutan yang terdapat pada indikator pencapaian kompetensi. Desain Kegiatan pembelajaran dirancang sesuai dengan langkah-langkah penyusunan dari pendekatan SAVI. Desain Kegiatan pembelajaran dirancang berbentuk tabel seperti di bawah ini.

Tabel 3.3 Desain Kegiatan Pembelajaran

No.	Kegiatan	Pernyataan/ Pertanyaan/ Penugasan	Managerial Belajar	Alokasi Waktu
			Klasikal, Kelompok, Individu	
A.	Pendahuluan			
	(Tahap Persiapan)			
	1. Memberikan salam dan doa			
	2. Mengondisikan kelas secara keseluruhan			
	3. Menyanyikan lagu wajib nasional			
	4. Mengecek kehadiran peserta didik			
	5. Memberikan pertanyaan terkait pembelajaran yang telah dipelajari pada minggu sebelumnya			
6. Menyampaikan gambaran pembelajaran yang akan dilakukan				

	7. Memaparkan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar			
B.	Inti			
	(Tahap Penyampaian) 1. Menyampaikan presentasi interaktif (auditori)			
	2. Mengamati naskah drama berjudul <i>Kasir Kita</i> (visualisasi)			
	3. Melakukan tanya-jawab kepada peserta didik (auditori dan intelektual)			
	(Tahap Pelatihan) 4. Memberikan permainan dalam belajar kepada peserta didik (somatis dan visualisasi)			
	5. Menyimpulkan hasil pemahaman terhadap materi yang sudah dipahami (auditori dan intelektual)			
	6. Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya			
C.	Penutup			
	(Tahap Penampilan Hasil) 1. Menyampaikan penguatan materi			
	2. Memberikan tindak lanjut berupa tugas			
	3. Melakukan refleksi terhadap peserta didik			
	4. Menyampaikan rencana pembelajaran pertemuan berikutnya			
	5. Menutup pembelajaran dengan doa dan lafadz hamdalah			

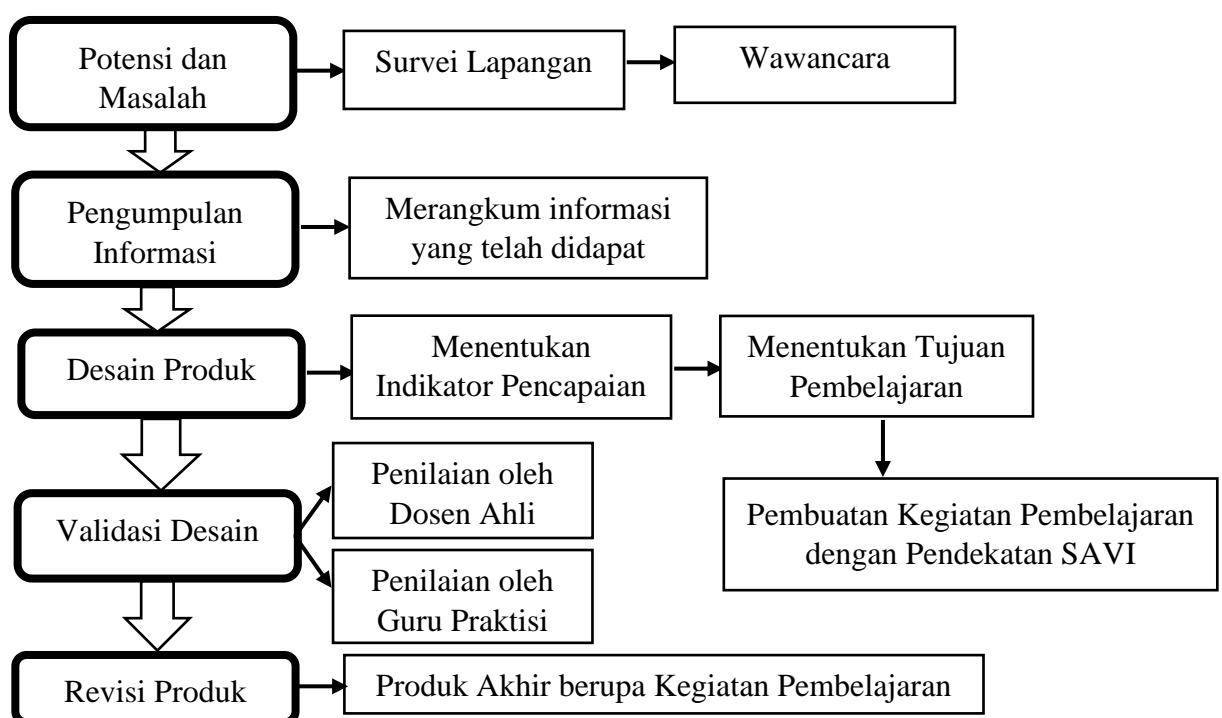
4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses penilaian rancangan produk yang dilakukan dengan memberi penilaian berdasarkan pemikiran rasional, tanpa uji coba di lapangan. Pada tahap ini produk desain kegiatan pembelajaran drama modern yang telah dirancang, dinilai oleh dosen ahli materi dan guru praktisi. Penilaian oleh dosen ahli materi dan guru praktisi bertujuan untuk mengetahui kelayakan desain kegiatan pembelajaran drama modern dari kegiatan pendahuluan, inti, sampai penutup, dan dari segi materi yang disampaikan sampai pemakaian pendekatan pembelajaran yang digunakan.

5. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah peneliti menerima masukan-masukan yang diberikan oleh dosen ahli materi dan guru praktisi. Masukan-masukan tersebut berupa kelemahan dari produk yang dibuat oleh peneliti dan harus segera diperbaiki agar menjadi produk yang layak pakai. Setelah melewati tahapan-tahapan tersebut, maka dihasilkan suatu produk pada penelitian dan pengembangan ini berupa desain kegiatan pembelajaran drama modern dalam dua kali pertemuan, dari kegiatan awal sampai akhir dengan menggunakan pendekatan SAVI.

Bagan 3.2 Langkah Penelitian dan Pengembangan Desain Kegiatan Pembelajaran Drama Modern



3.3 Paparan Data

Penelitian ini dilakukan di MTs At-Taubah pada peserta didik kelas VIII SMP. Sumber data dalam penelitian ini ialah RPP yang digunakan pendidik, dan hasil wawancara terhadap pendidik. Sumber data yang telah dikumpulkan oleh peneliti akan dijadikan acuan utama dalam membuat produk berupa desain kegiatan pembelajaran. Berdasarkan sumber data yang dikumpulkan termasuk ke dalam data primer yaitu memperoleh data dari responden melalui kuisioner.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data yang dilakukan peneliti sebagai berikut.

3.4.1 Observasi

Peneliti melakukan teknik pengumpulan data dengan observasi untuk mengetahui RPP yang telah disusun pendidik dan model serta pendekatan apa yang selama ini digunakan pendidik dalam kegiatan pembelajaran drama. Dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di MTs At-Taubah, RPP yang dibuat dan digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran drama tidak menuliskan model atau pendekatan yang digunakan melainkan hanya menuliskan metode belajar yang digunakan saat berada di dalam kelas. Kemudian pada saat proses belajar mengajar sedang berlangsung pendidik juga tidak sepenuhnya mengacu pada kegiatan pembelajaran yang telah disusun. Pendidik hanya fokus terhadap keberhasilan tujuan pembelajaran.

3.4.2 Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk menemukan permasalahan secara langsung dari sumbernya. Peneliti menggunakan teknik wawancara agar mengetahui informasi atau hal-hal yang peneliti butuhkan dalam

mendesain kegiatan pembelajaran drama modern karena peneliti bertanya langsung kepada narasumber. Wawancara pada penelitian ini dilakukan kepada guru bahasa Indonesia kelas VIII di MTs At-Taubah. Wawancara dilakukan untuk mengetahui penjelasan guru mengenai masalah yang berkaitan dengan desain kegiatan pembelajaran, proses pembelajaran di kelas, dan pembelajaran teks drama.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Kebutuhan Desain Kegiatan Pembelajaran

No.	Komponen	Indikator
1	Permasalahan materi	Mengetahui pemahaman peserta didik tentang materi teks drama (pengertian/karakteristik teks drama dan unsur-unsur pembangun teks drama).
		Mengetahui bagaimana pengajaran materi teks drama.
2	Kemampuan peserta didik	Mengetahui kemampuan peserta didik dalam pembelajaran teks drama.
3	Permasalahan pembelajaran	Mengidentifikasi kendala/ hambatan yang ditemui selama mengajarkan materi teks drama.
		Mengetahui metode apa saja yang digunakan dalam pembelajaran teks drama.
4	Kebutuhan kegiatan pembelajaran	Mendapatkan informasi kebutuhan kegiatan pembelajaran dalam proses pembelajaran materi teks drama.
		Mengidentifikasi RPP yang telah dibuat dan diterapkan dalam pembelajaran materi teks drama.
		Mengetahui pendapat tentang pemilihan model/ pendekatan sangat berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.
		Mencari informasi tentang model yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran materi teks drama.
5	Pendekatan SAVI	Meminta pendapat tentang penerapan pendekatan SAVI dalam pembelajaran
		Meminta pendapat tentang pengembangan kegiatan pembelajaran dengan pendekatan SAVI.

3.5 Instrumen Penelitian

3.5.1 Angket

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Angket atau kuisisioner merupakan suatu teknik pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden). Angket yang digunakan dalam penelitian ini diberikan kepada dosen ahli dan guru praktisi untuk uji kelayakan produk desain kegiatan pembelajaran. Angket ini berupa angket validasi desain kegiatan pembelajaran. Angket validasi dibedakan untuk ahli materi dan guru praktisi. Adapun rincian instrumen tersebut, yakni sebagai berikut.

Tabel 3.5 Angket Validasi Ahli Materi

No.	Kriteria Indikator	Nilai					Saran/Revisi
		1	2	3	4	5	
A.	Kegiatan Pendahuluan						
Tahap Persiapan							
1.	Ketepatan penggunaan bahasa dalam membuka pembelajaran.						
2.	Kejelasan arahan dalam pengondisian kelas.						
3.	Kejelasan pendidik dalam mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan materi sebelumnya						
4.	Kejelasan pendidik dalam menyampaikan gambaran pembelajaran yang akan dipelajari						

5.	Kejelasan penyampaian kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai						
6.	Kesesuaian urutan kegiatan dalam kegiatan pendahuluan						
8.	Kesesuaian alokasi waktu dengan kebutuhan setiap kegiatan pembelajaran dalam kegiatan pendahuluan						
B.	Kegiatan Inti						
Tahap Penyampaian							
9.	Kejelasan pendidik dalam menyampaikan materi secara interaktif						
10.	Kejelasan instruksi pendidik pada kegiatan mengamati						
11.	Ketersediaan kegiatan tanya-jawab						
Tahap Pelatihan							
12.	Kejelasan pendidik dalam menyimpulkan materi pembelajaran						
13.	Kesesuaian pendidik dalam memberikan pelatihan aksi pembelajaran						

14.	Ketersediaan kegiatan tanya-jawab						
15.	Evaluasi terhadap hasil belajar peserta didik						
C.	Penutup						
Tahap Penampilan Hasil							
16.	Kejelasan pendidik dalam menyampaikan penguatan materi						
17.	Kejelasan pendidik dalam memberikan kegiatan tindak lanjut						
18.	Kesesuaian pendidik dalam melakukan kegiatan refleksi						
19.	Kejelasan uraian rencana kegiatan pembelajaran yang akan datang						
20.	Ketepatan penggunaan bahasa dalam menutup pembelajaran						
21.	Kesesuaian alokasi waktu dengan kebutuhan setiap kegiatan pembelajaran dalam kegiatan penutup						
Total Skor							
Rerata Skor							
Kategori							

Tabel 3.6 Angket Validasi Praktisi

No.	Kriteria Indikator	Nilai					Saran/Revisi
		1	2	3	4	5	
A.	Kegiatan Pendahuluan						
Tahap Persiapan							
1.	Kesesuaian langkah-langkah pembelajaran terhadap kegiatan orientasi						
2.	Kesesuaian langkah-langkah pembelajaran terhadap kegiatan apersepsi						
3.	Kejelasan dalam pemberian motivasi						
4.	Kesesuaian urutan langkah-langkah pembelajaran dalam kegiatan pendahuluan						
5.	Kesesuaian alokasi waktu dengan kebutuhan setiap langkah-langkah pembelajaran dalam kegiatan pendahuluan						
B.	Kegiatan Inti						
Tahap Penyampaian							
6.	Kesesuaian pada kegiatan somatis, auditori, visual, dan intelektual.						
7.	Ketersediaan kegiatan tanya-jawab						
Tahap Pelatihan							
8.	Kesesuaian pada tahapan kolaborasi berdiskusi, dan mengomunikasikan serta memerankan adegan						

9.	Evaluasi terhadap hasil belajar peserta didik						
10.	Ketersediaan kegiatan tanya-jawab						
C.	Penutup						
Tahap Penampilan Hasil							
11.	Kesesuaian langkah-langkah pembelajaran terhadap kegiatan refleksi						
12.	Ketersediaan tindak lanjut						
Total Skor							
Rerata Skor							
Kategori							

Berikut akan dijabarkan dalam bentuk tabel mengenai keterangan penskoran yang terdapat pada angket validasi ahli materi dan praktisi.

Tabel 3.7 Keterangan Penskoran Angket Validasi Kegiatan Pembelajaran

Skor	Keterangan	Keterangan Penilaian
1	(SK) Sangat Kurang	Jika responden tidak menyetujui dari pernyataan/ perintah yang tertulis, kebahasaan yang digunakan, dan alokasi waktu.
2	(K) Kurang	Jika responden menyetujui sebagian kecil dari pernyataan/ perintah yang tertulis, kebahasaan yang digunakan, dan alokasi waktu yang sesuai dengan harapan.
3	(C) Cukup	Jika responden menyetujui atau ragu-ragu antara sangat baik/ setuju dengan sangat tidak setuju/ baik dari pernyataan/ perintah yang tertulis, kebahasaan yang digunakan, dan alokasi waktu.

4	(B) Baik	Jika responden meyetujui sebagian besar dari pernyataan/ perintah yang tertulis, kebahasaan yang digunakan, dan alokasi waktu yang sesuai dengan harapan.
5	(SB) Sangat Baik	Jika responden menyetujui penuh dari pernyataan/ perintah yang tertulis, kebahasaan yang digunakan, dan alokasi waktu, bahkan lebih dari yang diharapkan oleh responden.

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menganalisis deskriptif yang diperoleh dari hasil analisis data dari ahli atau pakar. Aturan pemberian skor sesuai menurut Sugiyono (2016: 135) sebagai berikut.

1) Uji Kelayakan Pakar atau Ahli dan Praktisi

Kegiatan analisis data dari hasil angket ahli materi dan praktisi selanjutnya dilakukan dengan mencari rata-rata skor skala *Likert* berdasarkan tiap-tiap aspek atau domain. Dengan skala *Likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan (Sugiyono, 2019: 146). Kemudian Penilaian kuisisioner dilakukan oleh dosen ahli materi dan guru praktisi (guru Bahasa Indonesia) yang dimuat dalam bentuk tabel kelayakan produk.

Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Kuisisioner untuk Ahli Materi dan Praktisi

Skor	Keterangan	Pernyataan
1	(SK) Sangat Kurang	Apabila responden tidak menyetujui pernyataan dengan skor $\leq 20\%$
2	(K) Kurang	Apabila responden menyetujui sebagian kecil dengan skor 21–40% dari pernyataan yang sesuai dengan harapan
3	(C) Cukup	Apabila responden menyetujui 41–60% atau ragu-ragu antara sangat baik/ setuju dengan sangat tidak setuju/ baik
4	(B) Baik	Apabila responden menyetujui sebagian besar dari pernyataan atau pada skor 61–80% dari pernyataan sesuai dengan harapan
5	(SB) Sangat Baik	Apabila responden menyetujui penuh dari pernyataan, bahkan lebih dari yang diharapkan oleh responden atau pada skor 81–100% dari pernyataan sesuai dengan harapan

Hasil rata-rata angket kemudian dihitung dengan rumus sebagai berikut

Skor yang diperoleh kemudian diubah dalam bentuk persentase sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{Nilai yang Dihasilkan}}{\sum \text{Nilai Maksimal}} \times 100$$

Pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk kelayakan produk kegiatan pembelajaran drama dengan pendekatan SAVI akan menggunakan konversi tingkat skala 5 seperti berikut.

Tabel 3.9 Kriteria Kelayakan Produk

No.	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	81–100%	Sangat baik	Sangat layak/ sangat valid/ tidak perlu direvisi
2	61–80%	Baik	Layak/ valid/ tidak perlu direvisi
3	41–60%	Cukup baik	Kurang layak/ kurang valid/ perlu direvisi
4	21–40%	Kurang baik	Tidak layak/ tidak valid/ perlu direvisi
5	$\leq 20\%$	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak/ sangat tidak valid/ perlu direvisi

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan desain kegiatan pembelajaran drama modern dengan menggunakan pendekatan SAVI pada siswa kelas VIII SMP dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pengembangan desain kegiatan pembelajaran drama modern berbasis pendekatan SAVI dirancang berdasarkan lima langkah yang diambil dari teori Borg dan Gall yaitu, potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, dan revisi produk. Desain kegiatan pembelajaran drama modern berbasis pendekatan SAVI memuat kompetensi inti berdasarkan silabus bahasa Indonesia kelas VIII SMP dan tertuang pada KD 3.15 Mengidentifikasi unsur-unsur drama (modern) yang disajikan dalam bentuk naskah dan KD 4.15 Menginterpretasi drama (modern) yang dibaca.
2. Hasil penelitian pengembangan desain kegiatan pembelajaran drama modern ini sangat layak digunakan pada siswa kelas VIII SMP. Hal tersebut didasarkan pada uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan praktisi. Berdasarkan uji validasi, penilaian yang dilakukan oleh ahli materi diperoleh rerata persentase 88% dan praktisi diperoleh rerata persentase 95%. Kedua perolehan nilai tersebut termasuk ke dalam kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran drama di kelas VIII SMP.

5.2 Saran

Saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi pendidik bahasa Indonesia, produk desain kegiatan pembelajaran drama modern dapat direalisasikan dalam pembelajaran drama di kelas. Selain pembelajaran drama, pendekatan SAVI juga dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran dengan materi pelajaran lain. Hal ini karena pendekatan SAVI memiliki kelebihan sebagai berikut, 1) penyampaian materi dilakukan secara interaktif, yakni pada pendekatan SAVI terdapat pembelajaran secara interaktif antara pendidik dan peserta didik, 2) terdapat kegiatan mengamati, kegiatan tersebut termasuk ke dalam unsur visualisasi yang meminta peserta didik untuk mengamati suatu naskah, 3) pemberian pelatihan aksi pembelajaran, yakni peserta didik memerankan tokoh yang ada pada naskah. Berdasarkan kelebihan-kelebihan tersebut, penggunaan pendekatan SAVI pada pembelajaran drama modern atau pembelajaran lain akan menciptakan pembaharuan terhadap kegiatan pembelajaran yang akan diterapkan di dalam kelas.
2. Bagi peneliti lain, produk penelitian ini dapat digunakan sebagai penelitian lebih lanjut. Hal itu karena penelitian ini hanya menerapkan lima dari sepuluh langkah penelitian yang dipelopori oleh Borg dan Gall. Adapun lima langkah penelitian yang telah dilakukan antara lain, 1) potensi dan masalah, yakni melakukan studi pendahuluan dengan observasi dan wawancara, 2) pengumpulan informasi, yakni merangkum hasil wawancara dan mengumpulkan teori-teori yang dibutuhkan dalam penelitian ini, 3) desain produk, yakni merancang sebuah desain kegiatan pembelajaran drama modern dengan menggunakan pendekatan SAVI, 4) validasi desain, yakni melakukan uji validasi kepada ahli materi dan praktisi berdasarkan indikator-indikator penilaian yang telah dirumuskan oleh peneliti, 5) revisi produk, yakni melakukan perbaikan pada produk berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh ahli materi dan praktisi. Dengan demikian, penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut berdasarkan sepuluh langkah penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiruddin. 2016. *Perencanaan Pembelajaran (Konsep dan Implementasi)*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Andang, dkk. 2017. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Asih. 2016. *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Borg, W R & Gall, M D. 2003. *Educational Research: An Introduction Seventh Edition*. New York: Logman Inc.
- Ekawati, Dita. 2019. *Pengembangan Model Pembelajaran SAVI (Somatis, Auditoris, Visual Intelektual) Bermedia Video Pada Pembelajaran Drama Kelas VIII A SMPN 1 Menganti, Gresik Tahun Ajaran 2018/2019*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya. (Skripsi)
- Emzir. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Endraswara, Suwardi. 2014. *Metode Pembelajaran Drama*. Yogyakarta : CAPS.
- Herawati, Desti Setia. 2019. *Pengembangan Skenario Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning (PBL) dan Higher Order Thinking Skills (HOTS) Teks Drama Kelas VIII SMP*. Lampung: Universitas Lampung. (Skripsi)
- Huda, Miftahul. 2017. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran (Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi V. 2018. *KBBI V Daring*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemendikbud RI. Tersedia di : <https://kbbi.kemendikbud.go.id> (Diakses pada : 5 Juli 2020).

- Kosasih, E. 2017. *Bahasa Indonesia*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.
- Kushadi, Tirto. 2015. *Bermain Peran Melalui Drama*. Sukoharjo: CV Cahaya Pena.
- Majid, Abdul. 2009. *Perencanaan Pembelajaran (Mengembangkan Standar Kompetensi Guru)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nuryanto, Tato. 2017. *Apresiasi Drama*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Rusman. 2016. *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Shoimin, Aris. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2010. *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Universitas Lampung. 2020. *Format Penulisan Karya Ilmiah*. Bandarlampung: Universitas Lampung.
- Waluyo, Herman J. 2002. *Drama (Teori dan Pengajarannya)*. Yogyakarta: PT Hanindita Graha Widya.