

Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (Somatis, Auditori, Visual dan Intelektual) terhadap Kemampuan Bermain Drama pada Siswa Kelas XI MAN 1 Tanjung Pura Tahun Pembelajaran 2013/2014

**Oleh
Indah Fajrina
2102111011**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui lebih jelas perbedaan pengaruh model SAVI dan model Ekspositori dalam meningkatkan kemampuan bermain drama. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MAN 1 Tanjung Pura dengan jumlah 110 siswa. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 60 siswa yang diambil secara homogen dengan *random posttest only control group design*. Instrumen yang digunakan untuk menjangkau data adalah teknik / bentuk penilaian unjuk kerja (performance). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji “t” satu pihak kanan. Hasil penelitian diperoleh dengan menggunakan model SAVI dengan rata-rata 80,3. Sedangkan menggunakan model Ekspositori dengan nilai rata-rata 64,5. Model SAVI lebih berpengaruh daripada model Ekspositori terhadap meningkatkan kemampuan siswa dalam bermain drama. Ini terbukti dari hasil uji t di peroleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $3,94 > 2,00$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran SAVI lebih berpengaruh terhadap pembelajaran bermain drama.

Kata Kunci: pengaruh, Model Pembelajaran SAVI, bermain drama.

PENDAHULUAN

Keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen yaitu: keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan tersebut satu sama lain saling berhubungan. Dalam proses belajar-mengajar, penguasaan keempat keterampilan tersebut sangat diperlukan dan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan siswa dan merupakan syarat bagi keberhasilan siswa dalam belajar. Berbicara merupakan suatu keterampilan, dan keterampilan tidak akan berkembang kalau tidak dilatih secara terus menerus. Oleh karena itu, kepandaian berbicara tidak akan dikuasai dengan baik tanpa dilatih. Apabila selalu dilatih, keterampilan berbicara tentu akan semakin baik. Sebaliknya jika tidak dilatih dan

merasa malu, ragu, atau takut salah dalam berlatih berbicara, maka kepandaian berbicara itu semakin jauh dari penguasaan.

Di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada siswa kelas XI SMA/MA terdapat standar kompetensi no. 14 yaitu mengungkapkan wacana sastra dalam bentuk pementasan drama. Kemudian, kompetensi dasar yang harus dicapai siswa adalah mengekspresikan dialog para tokoh dalam pementasan drama. Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan mampu menghayati watak tokoh yang akan diperankan, mengekspresikan dialog para tokoh dalam pementasan drama dan menanggapi penampilan dialog para tokoh dalam pementasan drama.

Menurut Waluyo (2006:178) yang diperhatikan dalam penampilan memerankan sesuatu tokoh yaitu akting lebih dititikberatkan pada penghayatan tepat, dialog suara yang tepat, dan ekspresi. Sedangkan menurut Suyoto (dalam Kartindari, 2012:3) “kemampuan bermain peran lebih dititikberatkan pada pelafalan, intonasi, mimik, kinesik, dan penghayatan”. Bermain drama merupakan dasar dari pada pengembangan kualitas berbicara agar menjadi lebih baik.

Berdasarkan hasil observasi dilapangan, umumnya saat ini guru kurang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia guru lebih dominan menggunakan model ekspositori. Model ini menuntut guru menyampaikan materi pelajaran secara verbal, yaitu bertutur secara lisan sehingga strategi ini diidentikan 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 sebuah 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. Model ini dilaksanakan dengan empat tahap penampilan hasil. Jadi, dalam pembelajaran bermain peran dengan model pembelajaran SAVI (Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual) ini siswa dituntut untuk menggunakan semua Indranya dan pelaksanaan aktivitas yang menuntun siswa mampu melakukan kegiatan bermain drama dengan baik.

Ngalimun (2013 : 166) mengatakan bahwa, “Pembelajaran SAVI adalah pembelajaran yang menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua alat indra yang dimiliki siswa”. SAVI adalah singkatan dari somatis, auditori, visual dan intelektual. 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. Mengkaitkan sesuatu dengan hakikat realitas yang nonlinear, nonmekanis, kreatif dan hidup.

Belajar berdasarkan aktivitas (PBA) berarti bergerak aktif secara fisik ketika belajar, dengan memanfaatkan indra sebanyak mungkin dan membuat seluruh tubuh / pikiran terlibat dalam proses belajar. Pelatihan konvensional cenderung membuat orang tidak aktif secara fisik dalam jangka waktu 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 otak, dan dapat berpengaruh positif pada 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 gerakan tubuh berarti menghalangi pikiran untuk berfungsi

secara 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. Dapat kita bayangkan seorang peserta didik mempelajari sesuatu sambil duduk di ruang kelas untuk jangka waktu lama. Yang tidak kita sadari adalah bahwa hal yang sama berlaku pada kebanyakan orang dewasa. Belajar akan selalu terlambat jika kita memisahkan tubuh dan pikiran, mengabaikan tubuh, dan menekankan kesadaran rasional saja sebagai pintu gerbang menuju pikiran.

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, kerjasama membantu proses pembelajaran, pembelajaran berlangsung pada banyak tingkatan secara simultan, belajar berasal dari mengerjakan pekerjaan itu sendiri dengan umpan balik, emosi positif sangat membantu pembelajaran, dan otak – citra menyerap informasi secara langsung dan otomatis. (Meier, 2002 : 54-55)

SAVI adalah singkatan dari somatis, auditori, visual dan intelektual. Apabila seluruh pembelajaran dapat melibatkan seluruh unsur SAVI ini, pembelajaran akan berlangsung efektif sekaligus atraktif. Pembelajaran tidak otomatis meningkat dengan menyuruh orang berdiri dan bergerak ke sana kemari. Akan tetapi 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 unsur–unsur ini semuanya terpadu. Belajar yang paling baik bisa berlangsung jika semuanya itu digunakan secara simultasi.

Sedangkan Model pembelajaran ekspositori bertolak dari pandangan bahwa tingkah laku kelas dan penyebaran pengetahuan dikontrol dan ditentukan oleh guru/pengajar. Hakikat mengajar menurut pandangan ini adalah menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Biasanya guru menyampaikan informasi mengenai bahan pengajaran dalam bentuk penjelasan dan penuturan secara lisan yang dikenal dengan istilah kuliah dan ceramah. Dalam model pembelajaran ini, siswa diharapkan dapat menangkap dan mengingat informasi yang telah diberikan guru. Komunikasi yang digunakan guru dalam interaksinya dengan siswa, menggunakan komunikasi satu arah atau komunikasi sebagai aksi. Oleh sebab itu, kegiatan belajar siswa kurang optimal, sebab terbatas kepada mendengarkan uraian guru, mencatat. Pembelajaran ekspositori menunjukkan bahwa guru berorientasi aktif, lebih banyak melakukan aktivitas dibandingkan siswanya karena guru telah mengelola dan mempersiapkan bahan ajar secara tuntas sedangkan siswa berperan lebih pasif tanpa banyak melakukan pengolahan bahan, karena hanya menerima bahan ajaran yang disampaikan oleh guru.

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.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode Penelitian adalah suatu cara untuk mencari kebenaran dengan mengumpulkan dan menganalisis data yang diperlukan untuk mencapai tujuan. Arikunto (2006: 160) mengatakan metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Dengan demikian, metode penelitian adalah suatu cara untuk mencapai kebenaran dengan mengumpulkan dan menganalisis data yang diperlukan guna mencapai tujuan. Berdasarkan tujuan dan masalah yang diteliti, penelitian ini termasuk penelitian eksperimen dengan dengan *random posttest only control group design*. Instrumen yang digunakan untuk menjaring data adalah teknik / bentuk penilaian unjuk kerja (performance). Metode

ini dipergunakan karena peneliti ingin mengetahui pengaruh Model Pembelajaran SAVI Kemampuan Bermain Drama pada Siswa Kelas XI MAN 1 Tanjung Pura Tahun Pembelajaran 2013/2014.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data Kemampuan Bermain Drama pada Siswa Kelas XI MAN 1 Tanjung Pura Tahun Pembelajaran 2013/2014. Dengan menggunakan model SAVI. Adapun jumlah sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah 30 siswa. Oleh karena itu, data kemampuan bermain drama dinyatakan telah meningkat setelah penggunaan Model Pembelajaran SAVI. Tabel yang diperoleh gambaran nilai tertinggi untuk pembelajaran bermain drama dengan menggunakan model pembelajaran SAVI adalah 95 dan nilai terendah 60, sedangkan nilai rata-rata 80,3 yang memiliki kategori baik. Kemampuan bermain drama menggunakan Model Pembelajaran SAVI termasuk dalam tiga kategori, yaitu sebanyak 13 orang atau 43,3% masuk dalam kategori sangat baik, 15 orang atau 50% masuk dalam kategori baik, dan 2 orang atau 6,89% masuk dalam kategori cukup. Sedangkan tabel di atas diperoleh gambaran nilai tertinggi untuk pembelajaran bermain drama dengan menggunakan model pembelajaran ekspositori adalah 90 dan nilai terendah 50, sedangkan nilai rata-rata 64,5 yang memiliki kategori cukup. Kemampuan bermain drama menggunakan Model Pembelajaran ekspositori termasuk dalam empat kategori, yaitu sebanyak 2 orang atau 6,6% masuk dalam kategori sangat baik, 9 orang atau 30% masuk dalam kategori baik, 13 orang atau 43,3% masuk dalam kategori cukup, dan 6 orang atau 20% masuk dalam kategori kurang.

Berdasarkan aspek penilaian dalam bermain drama yang telah dibahas sebelumnya, hasil belajar siswa dalam bermain drama pada kelas eksperimen ini termasuk ke dalam kategori baik karena berada pada rata-rata 80,3. Berdasarkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), nilai rata-rata termasuk kategori tuntas karena berada di atas nilai 75. Hal tersebut dapat dilihat dari frekuensi penilaian jumlah siswa lebih banyak masuk ke dalam kategori baik yaitu 50 %. Aspek penilaian tersebut akan

diuraikan satu persatu sesuai dengan indikator penilaian bermain drama. Pertama adalah pelafalan, hasil penilaian pada indikator pelafalan yaitu siswa yang mencapai skor tertentu pada masing-masing predikator dari 30 orang siswa (100%) terdapat 15 orang siswa (50%) mendapat skor maksimum, 10 orang siswa (33,3%) mendapat skor 15, dan yang mendapat skor 10 sebanyak 5 orang siswa (16,6%). Kedua intonasi, hasil penilaian pada indikator intonasi yaitu siswa yang mencapai skor tertentu pada masing-masing predikator dari 30 orang siswa (100%) terdapat 10 orang siswa (33,3%) mendapat skor maksimum, 13 orang siswa(43,3%) mendapat skor 15, dan yang mendapat skor 10 sebanyak 7 orang siswa (23,4%). Ketiga adalah mimik, hasil penilaian pada indikator mimik yaitu siswa yang mencapai skor tertentu pada masing-masing predikator dari 30 orang siswa (100%) terdapat 13 orang siswa (43,3%) mendapat skor maksimum, 14 orang siswa(46,7%) mendapat skor 15, dan yang mendapat skor 10 sebanyak 3 orang siswa (10%). Keempat yaitu kinesik, hasil penilaian pada indikator kinesik yaitu siswa yang mencapai skor tertentu pada masing-masing predikator dari 30 orang siswa (100%) terdapat 10 orang siswa (33,3%) mendapat skor maksimum, 11 orang siswa(36,7%) mendapat skor 15, dan yang mendapat skor 10 sebanyak 9 orang siswa (30%). Dan yang kelima adalah penghayatan, hasil penilaian pada indikator penghayatan yaitu siswa yang mencapai skor tertentu pada masing-masing predikator dari 30 orang siswa (100%) terdapat 15 orang siswa (50%) mendapat skor maksimum,7 orang siswa(23,3%) mendapat skor 15, dan yang mendapat skor 10 sebanyak 8 orang siswa (26,7%). Sedangkan pada kelas ekspositori berdasarkan aspek penilaian dalam bermain drama yang telah dibahas, hasil belajar siswa dalam bermain drama pada kelas ekspositori ini termasuk pada kelas ke dalam kategori cukup karenaberada pada rata-rata 64,5. Berdasarkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), nilai rata-rata termasuk kategori tidak tuntas karena berada di bawah nilai 75. Hal tersebut dapat dilihat dari frekuensi penilaian jumlah siswa lebih banyak masuk ke dalam kategori cukup yaitu 43,3 %. Aspek penilaian tersebut akan diuraikan satu persatu sesuai dengan indikator penilaian bermain drama. Pertama aspek pelafalan, hasil penilaian pada indikator pelafalan yaitu siswa yang mencapai skor tertentu pada masing-masing predikator

dari 30 orang siswa (100%) terdapat 9 orang siswa (30%) mendapat skor maksimum, 6 orang siswa (20%) mendapat skor 15, yang mendapat skor 10 sebanyak 13 orang siswa (43,3%) dan sebanyak 2 orang siswa (6,6%) mendapat skor 5. Kedua intonasi, hasil penilaian pada indikator intonasi yaitu siswa yang mencapai skor tertentu pada masing-masing predikator dari 30 orang siswa (100%) terdapat terdapat 6 orang siswa (20%) mendapat skor maksimum, 10 orang siswa(33,3%) mendapat skor 15, yang mendapat skor 10 sebanyak 12 orang siswa (40%) dan yang mendapat skor 5 sebanyak 2 orang (6,6%). Ketiga mimik, hasil penilaian pada indikator mimik yaitu siswa yang mencapai skor tertentu pada masing-masing predikator dari 30 orang siswa (100%) terdapat terdapat 4 orang siswa (13,3%) mendapat skor maksimum, 7 orang siswa(23,3%) mendapat skor 15, yang mendapat skor 10 sebanyak 15 orang siswa (50%), dan 4 orang (13,4%) yang mendapat skor 5.Keempat kinesik, hasil penilaian pada indikator kinesik yaitu siswa yang mencapai skor tertentu pada masing-masing predikator dari 30 orang siswa (100%) terdapat terdapat 6 orang siswa (20%) mendapat skor maksimum, 8 orang siswa(26,6%) mendapat skor 15, yang mendapat skor 10 sebanyak 14 orang siswa (46,7%) dan yang mendapat skor 5 sebanyak 2 orang (6,7%) Kelima penghayatan, hasil penilaian pada indikator penghayatan yaitu siswa yang mencapai skor tertentu pada masing-masing predikator dari 30 orang siswa (100%) terdapat terdapat 4 orang siswa (13,3%) mendapat skor maksimum,11 orang siswa(36,7%) mendapat skor 15, yang mendapat skor 10 sebanyak 13orang siswa (43,3%) dan 2 orang siswa (6,7%) yang mendapat skor 5.

Dari perolehan nilai rata-rata yang diperoleh menunjukkan bahwa model pembelajaran SAVI lebih berpengaruh untung meningkatkan kemampuan bermain drama daripada model ekspositori. Sampel masing-masing kelas sebanyak 30 orang. Pada kelas eksperimen, siswa yang mendapat kategori baik sekali pada indikator sebanyak 15 orang siswa (50%), indikator intonasi yang jelas sebanyak10 orang (33,3%) ,indikator mimik yang baik sekali sebanyak 13 orang (43,3) indikator kinesik yang baik sekali sebanyak 10 orang (33,3%), indikator penghayatan yang sudah maksimal sebanyak 15 (50%). Sedangkan 30 siswa yang menjadi sampel model ekspositori, siswa yang mendapat kategori baik sekali pada indikator sebanyak 9

orang siswa (30%), indikator intonasi yang jelas sebanyak 6 orang (20%) ,indikator mimik yang baik sekali sebanyak 4 orang (13,3) indikator kinesik yang baik sekali sebanyak 6 orang (20%), indikator penghayatan yang sudah maksimal sebanyak 4 (13,3%).

Berdasarkan penjelasan di atas hal ini membuktikan bahwa pembelajaran bermain drama dengan menggunakan model pembelajaran SAVI lebih berpengaruh daripada model ekspositori.

Lebih rinci di bawah ini akan disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini.

Tabel Persentase Rata-Rata Perolehan Skor Bermain Drama

| Indikator | Persentase rata-rata Perolehan skor | | | | Selisih | |
|----------------|-------------------------------------|------|-------------------|------|--------------|------|
| | Model SAVI | | Model Ekspositori | | | |
| | Jumlah Siswa | % | Jumlah Siswa | % | Jumlah Siswa | % |
| 1. Pelafalan | 15 | 50 | 9 | 30 | 6 | 20 |
| 2. Intonasi | 10 | 33,3 | 6 | 20 | 4 | 13 |
| 3. Mimik | 13 | 43,3 | 4 | 13,3 | 9 | 30 |
| 4. Kinesik | 10 | 33,3 | 6 | 20 | 4 | 13,3 |
| 5. Penghayatan | 15 | 50 | 4 | 13,3 | 11 | 36,7 |

Kemampuan bermain drama menggunakan Model Pembelajaran SAVI pada siswa kelas XI MAN 1 Tanjung Pura Tahun Pembelajaran 2013/2014 memiliki pengaruh yang signifikan. Hal ini terlihat pada selisih nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dilihat pada aspek penilaian juga meningkat. Pada Pelafalan diperoleh dari kelas eksperimen yaitu 50%, pada kelas kontrol 30%. Aspek penilaian intonasi diperoleh pada kelas eksperimen yaitu 33,3%, pada hasil kelas kontrol 20%. Aspek penilaian Mimik diperoleh pada kelas eksperimen yaitu 43,3%, pada hasil kelas kontrol 13,3%. Aspek penilaian kinesik diperoleh pada kelas eksperimen yaitu 33,3%, pada hasil kelas kontrol 20%. Aspek penilaian penghayatan diperoleh pada kelas eksperimen yaitu 50%, pada hasil kelas kontrol yaitu 13,3%. Berdasarkan pengujian hipotesis diperoleh ($3,94 > 2,00$) dengan syarat yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$, hal tersebut membuktikan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor kemampuan bermain drama dengan menggunakan model pembelajaran SAVI lebih baik daripada model pembelajaran ekspositori. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ada beberapa hal yang menjadi temuan dalam penelitian ini. Jika dilihat kelas eksperimen siswa memperoleh nilai dari yang tertinggi 95 dan yang terendah 60. Siswa yang memperoleh nilai 95 ada 3 orang, nilai 90 ada 4 orang, nilai 85 ada 7 orang, nilai 80 ada 5 orang, nilai 75 ada 5 orang, nilai 70 ada 4 orang, nilai 60 ada 2 orang. Hal ini dapat dideskripsikan kesesuaian nilai dengan kemampuan bermain drama siswa dapat dilihat dari segi, Somatisnya yaitu siswa sudah mampu mengekspresikan peran tokoh yang ada dalam teks drama dan siswa bisa menghayati peranannya. Auditorinya yaitu siswa juga sudah bisa belajar dengan baik saat siswa memerankan seorang tokoh, ketika siswa dituntut marah dalam peranannya siswa tersebut memerankannya dengan baik, dan ketika dituntut sedih siswa tersebutpun memerankannya. Visualnya yaitu siswa sudah cukup baik ketika mempraktekkan drama, siswa tersebut menghayati peranannya dan juga memperhatikan gerakan dari setiap temannya. Intelektualnya yaitu siswa di kelas eksperimen sudah dikatakan baik karena siswa tersebut sudah mampu mengekspresikan dialog para tokoh dan memerankannya, serta siswa dapat menilai memberikan tanggapan terhadap teman yang ada di depan kelas. Sedangkan pada kelas kontrol siswa memperoleh nilai dari yang tertinggi adalah 90 dan yang terendah yaitu 50. Siswa yang memperoleh nilai 90 ada 1 orang, nilai 85 ada 1 orang, nilai 80 ada 4 orang, nilai 75 ada 2 orang, nilai 70 ada 3 orang, nilai 65 ada 5 orang, nilai 60 ada 3 orang, nilai 55 ada 5 orang dan nilai 50 ada 6 orang. Hal ini bisa dideskripsikan kesesuaian nilai dengan kemampuan bermaindrama siswa dapat dilihat yaitu, siswa kurang mampu mengekspresikan dialog para tokoh dan kurang menghayati perannya. Ketika memerankan seorang tokoh, siswa memerankan dengan malu-malu, dan ketika dituntut marah dalam peranannya siswa tersebut tidak serius dan merasa segan untuk memerankannya. Siswa masih kurang mampu untuk menghayati peranannya dan juga memperhatikan gerakan dari setiap temannya. Siswa kurang mampu mengekspresikan dialog para tokoh dan memerankannya, serta menilai memberikan tanggapan terhadap teman

yang ada di depan kelas. Jika dilihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 80,5 sedangkan untuk kelas kontrol adalah 64,5. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa nilai tes kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Dari analisis data uji t diperoleh adanya perbedaan nyata antara siswa yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran SAVI dengan siswa yang tidak diberi perlakuan dalam bermain drama. Dari hasil uji t diperoleh bahwa $t_{hitung} = 3,90$ sedangkan t_{tabel} dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = 58 = 2,00$. Ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,90 > 2,00$) dan hipotesis yang diterapkan diterima. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran SAVI memberikan kesempatan dan keluesan kepada siswa secara individual untuk menumbuh kembangkan potensi dirinya dalam bermain drama.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada penjelasan sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan bahwa pemerolehan nilai rata-rata kemampuan bermain drama menggunakan model pembelajaran SAVI yaitu 80,3 dengan demikian kategori kemampuan model pembelajaran SAVI adalah Baik. Sedangkan pemerolehan nilai rata-rata kemampuan bermain drama dengan menggunakan model pembelajaran ekspositori yaitu 64,5 dengan demikian kategori kemampuan model pembelajaran ekspositori adalah Cukup. Model pembelajaran SAVI lebih berpengaruh terhadap pembelajaran bermain drama oleh siswa kelas XI MAN 1 Tanjung Pura Tahun Pembelajaran 2013/2014. Hal itu dapat dilihat dari nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% dimana $dk = 58$ diperoleh $t_{tabel} = 2,00$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel} (0,05)$, yakni $3,94 > 2,00$. Karena nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} maka dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran SAVI (Somatis, Auditori, Visual dan Intelektual) lebih berpengaruh digunakan dalam meningkatkan kemampuan bermain drama dibanding dengan model ekspositori dan hipotesis diterima.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Meier, Dave. 2002. *The Accelerated Learning Handbook*. Terjemahan Rahmani Astuti. Bandung : Kaifa.

Ngalimun. 2013. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta : Aswaja Pressindo.

Waluyo, Herman J. 2006. *Drama : Naskah, Pementasan, dan Pengajarannya*. Surakarta: LPP dan UNS Press.