

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Kajian Teori**

Kajian teoretis ialah rangkuman hipotesis mengenai isu-isu yang tercakup dalam penelitian yang sedang dipelajari yang ditemukan dari sumber bacaan. Untuk memberikan resolusi teoretis untuk masalah penulis, ini dimaksudkan untuk menganalisis ide-ide atau variabel yang akan penulis pelajari.

#### **1. Kedudukan Pembelajaran Bermain Drama dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan Kurikulum 2013**

Pengembangan kurikulum berbasis kompetensi yang dikeluarkan tahun 2004 dan KTSP 2006, yang memuat sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu, keduanya terbawa ke dalam kurikulum 2013. Kurikulum 2013 bertujuan untuk mengembangkan warga negara Indonesia yang produktif, inventif, dan cerdas emosional melalui integrasi sikap, kemampuan, dan pengetahuan. Guru diperlukan untuk mengatur pembelajaran, memilih strategi pengajaran yang terbaik, dan mengidentifikasi proses pembelajaran untuk melakukan ini sambil mempraktikkan kurikulum.

Bermain drama adalah suatu bentuk permainan edukatif untuk menjelaskan perasaan, sikap, perilaku dan nilai dengan tujuan menghidupi perasaan, cara pandang dan cara berpikir orang lain.

Kemampuan berbicara dan bahasa tulis siswa dapat ditingkatkan melalui pembelajaran pertunjukan teater di kelas bahasa Indonesia. Empat keterampilan berbahasa tersebut adalah berbicara, menulis, menyimak, dan menulis. Seperti yang dikemukakan oleh Irawan, Suidana, dan Wendra (2014, hlm. 2), kemampuan berbicara harus diperkuat melalui latihan. Memainkan peran dramatis merupakan salah satu latihan untuk meningkatkan kemampuan berbicara. Bermain peran dalam skenario drama adalah bagian dari akting drama. Instrumen utama yang digunakan untuk memainkan peran setiap karakter dalam drama adalah bicara (dialog).

Kemampuan bahasa dialogis ini dapat menggambarkan dunia nyata meskipun dunia nyata diciptakan oleh imajinasi dan pengalaman dalam

kehidupan sehari-hari. Ini juga memberikan konteks linguistik. Syukron, Subyantoro, dan Yuniawan (2016, hlm. 49) mencirikan drama sebagai karya sastra yang berusaha mencerminkan kehidupan dengan mengungkapkan ketegangan dan emosi melalui gerakan dan percakapan yang dipentaskan.

Amri dalam Ningsih (2014, hlm. 52) mengatakan bahwa bermain peran adalah pembelajaran dengan mengembangkan imajinasi dan apresiasi siswa melalui permainan karakter. Pembelajaran ini mengembangkan apresiasi, tanggung jawab dan keterampilan dalam menghadapi materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa sangat penting untuk mempelajari kedudukan pembelajaran bermain drama mata pelajaran bahasa Indonesia berdasarkan Kurikulum 2013 guna meningkatkan kemampuan siswa dalam permainan akting dan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa di dalam kelas.

#### **a. Kompetensi Inti**

Salah satu topik pembelajaran dalam kurikulum 2013 adalah kompetensi inti. Kedudukan kompetensi inti dalam kurikulum KTSP 2006 sama dengan kedudukan standar kompetensi. Kompetensi inti ialah komponen pendidikan baru yang bukan bagian dari kurikulum sebelumnya. Kompetensi inti dapat diartikan sebagai kualitas yang harus dicapai oleh seorang siswa melalui proses belajar aktif. Majid (2014, hlm. 50) menjelaskan kompetensi inti sebagai berikut.

Kompetensi Inti adalah penjabaran atau operasionalisasi SKL berupa karakteristik yang harus dimiliki lulusan satuan pendidikan atau jenjang pendidikan tertentu, uraian kompetensi utama yang dikelompokkan menurut aspek-aspek seperti sikap, pengetahuan dan keterampilan (afektif, kognitif, dan psikomotorik) bahwa siswa harus belajar untuk nilai, dan mata pelajaran.

Artinya, kompetensi inti adalah SKL translasi atau operatif berupa kualitas baru dan dikelompokkan ke dalam aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan

(afektif, kognitif dan psikomotorik) yang perlu dipelajari siswa untuk tingkat sekolah, kelas, dan mata pelajaran.

Tim Kemendikbud (2013, hlm. 9) menjelaskan kompetensi inti sebagai berikut.

Kompetensi inti dibentuk seiring bertambahnya usia siswa di kelas tertentu. Kompetensi inti dapat mempertahankan integrasi vertikal kompetensi dasar yang berbeda di kelas yang berbeda. Rumusan kompetensi inti menggunakan notasi sebagai berikut: (1) Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual; (2) Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial; (3) Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan; dan (4) Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan.

Artinya kompetensi inti terbentuk seiring bertambahnya usia siswa di kelas tertentu. Ada empat rumusan kompetensi inti, yaitu (1) kompetensi inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual; (2) kompetensi inti-2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial; (3) Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan; dan (4) Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan.

Penulis sampai pada simpulan bahwa kompetensi inti ialah penerapan Standar Kompetensi Lulusan (SKL), yang perlu dibentuk dari segi sikap, pengetahuan, dan kemampuan yang perlu dimiliki siswa. Simpulan ini terkait dengan definisi yang diberikan di atas. Kompetensi inti mata pelajaran bahasa Indonesia adalah kemampuan peserta didik untuk menerapkan, dan menguasai pengetahuan dalam materi pelajaran. Ada empat rumusan kompetensi inti, yaitu (1) Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual; (2) Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial; (3) Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan; dan (4) Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan.

### **b. Kompetensi Dasar**

Dalam kegiatan pembelajaran, materi pembelajaran, dan kriteria penilaian kompetensi, kompetensi dasar dijadikan sebagai titik tolak. Untuk

memperoleh kompetensi inti, dikembangkan kemampuan dasar. Keterampilan dasar diciptakan dengan mempertimbangkan baik kualitas topik maupun karakteristik kemampuan awal siswa. Mata pelajaran biasanya tidak dibatasi sesuai dengan disiplin ilmu yang berorientasi kuat dan tersedia sebagai sumber materi kompetensi mengajar.

Menurut Majid (2013, hlm. 43), kompetensi dasar adalah informasi, kemampuan, dan sikap yang paling tidak perlu dimiliki siswa untuk menunjukkan bahwa mereka telah menguasai standar kompetensi yang telah ditetapkan.

Menurut Majid, Wahyuni, dan Syukur (2013, hlm. 56), “Kompetensi dasar adalah kumpulan kemampuan minimal yang harus dimiliki siswa untuk mempelajari SK dalam disiplin ilmu tertentu. Oleh karena itu, kompetensi dasar berfungsi sebagai panduan untuk menciptakan indikator bahwa siswa harus memenuhi baik dalam proses pengembangan maupun produk akhir, sehingga tujuan pembelajaran guru lebih jelas dan konsisten.”

“Materi atau kompetensi yang harus dikuasai siswa dikenal sebagai kompetensi inti dan terdiri dari sikap, pengetahuan, dan kemampuan dari keterampilan awal, dan karakteristik siswa diperhitungkan saat mengembangkan kompetensi ini” (Kurikulum 2013. Tim Kementerian dan Kebudayaan, hal.6)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, Penulis sampai pada simpulan bahwa kompetensi inti membangun keterampilan atau bakat yang harus dimiliki siswa selain memberikan pengetahuan.

KD yang digunakan dalam penelitian ini adalah 4.18 Mempertunjukkan salah satu tokoh dalam drama yang dibaca.

### **c. Alokasi Waktu**

Proses pembelajaran yang baik harus memperhatikan waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran. Lamanya waktu dari awal pembelajaran sampai akhir kegiatan pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Penyesuaian waktu dalam kurikulum 2013 ini disebut

dengan alokasi waktu. Alokasi waktu, menurut Mulyasa (2013, hlm. 15), adalah sebagai berikut.

Jika dilakukan secara kolektif dengan membandingkan kinerja, alokasi waktu mengacu pada lamanya kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas atau di laboratorium. Beberapa program tidak sinkron dalam waktu. Program yang paling sukses adalah program yang dapat mencapai paling banyak dalam jumlah waktu yang ditentukan.

Menurut Mulyasa (2013, hlm. 206), jumlah minggu efektif menentukan berapa banyak waktu yang dialokasikan untuk setiap keterampilan dasar, dan jumlah topik setiap minggu tergantung pada kuantitas, level, dan signifikansi keterampilan dasar.

Berdasarkan penjelasan Mulyasa di atas, alokasi waktu adalah waktu yang dihabiskan untuk melakukan kegiatan pembelajaran di kelas atau lab dan dibatasi oleh kondisi tersebut. Untuk setiap keterampilan dasar, jumlah minggu efektif dihitung untuk memperhitungkan jumlah keterampilan yang akan dipelajari.

Majid (2014, hlm. 216) menjelaskan alokasi sebagai berikut.

Alokasi waktu ialah jumlah waktu yang dibutuhkan, dengan mempertimbangkan jumlah keterampilan setiap semester, minggu efektif per semester, dan alokasi waktu untuk setiap topik per minggu. Penggunaan waktu ini akan memungkinkan kegiatan belajar di kelas lebih terkonsentrasi bagi siswa.

Hal ini mengartikan bahwa Alokasi waktu adalah waktu yang diperlukan untuk memperoleh keterampilan dasar tertentu, dengan mempertimbangkan jumlah minggu efektif per semester, distribusi waktu mata pelajaran per minggu, dan jumlah keterampilan per semester.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis menyimpulkan bahwa alokasi waktu merupakan perkiraan berapa lama siswa akan mempelajari materi pembelajaran. Waktu harus diperhatikan pada tahap kurikulum dan perencanaan pembelajaran. Oleh karena itu, alokasi waktu akan memperkirakan waktu yang dibutuhkan untuk setiap topik. Lacak jumlah

minggu dalam satu semester atau tahun ajaran dalam kaitannya dengan penggunaan waktu belajar dalam mata pelajaran tertentu.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa alokasi waktu adalah perkiraan berapa lama atau seberapa sering guru dan siswa berbicara tatap muka selama proses pembelajaran. Alokasi waktu di SMA Negeri 16 Bandung saat ini adalah 2 x 40 menit dalam satu kali pertemuan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan alokasi waktu yang telah ditentukan ini, guru dapat memanfaatkan waktu sebaik-baiknya dan mewujudkan pembelajaran.

## **2. Pembelajaran**

Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ada beberapa pengertian untuk belajar dari beberapa ahli.

### **a. Pengertian Pembelajaran**

UU No. 20 Tahun 2003, Bab 1 Pasal 1 Ayat 20 “Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Yunanto (dalam Prastianingsih dkk 2013, hlm. 3-4) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu pendekatan pembelajaran yang memberikan ruang bagi anak untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pendapat lain juga disampaikan oleh Sugandi (dalam Prastianingsih dkk 2013, hlm. 4) yang mengatakan, “Pembelajaran terjemahan dari kata *instruction* yang berarti *self instruction* (dari dalam) dan *external instruction* (dari luar). Pembelajaran yang bersifat eksternal antara lain daring dari guru yang disebut teaching atau pengajaran, sedangkan dalam pembelajaran yang bersifat internal, prinsip-prinsip belajar dengan sendirinya akan menjadi prinsip-prinsip pembelajaran”. Darwis (2017, hlm. 337) mengatakan, “Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar”. Pembelajaran adalah kegiatan belajar mengajar melalui interaksi antara guru dan siswa untuk berbagi dan mengolah informasi atau pengetahuan. Belajar adalah suatu proses yang berlangsung dalam diri

seseorang yang awalnya tidak mengetahui bahwa melalui belajar mereka dapat mengetahui sesuatu. Belajar bisa terjadi dimana saja dan kapan saja.

Dari beberapa pengertian di atas dapat dikatakan bahwa belajar adalah suatu proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar, sehingga proses memperoleh pengetahuan atau memperoleh informasi dan kepercayaan diri siswa dapat berlangsung.

## **b. Komponen-Komponen Pembelajaran**

Sebagai suatu sistem, kegiatan belajar mengajar tentu memiliki komponen-komponen. Proses pembelajaran merupakan sekumpulan kegiatan yang meliputi komponen-komponen berbeda yang saling berinteraksi, yaitu guru harus menggunakan komponen-komponen tersebut dalam proses kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan. Berikut ini adalah komponen-komponen dalam pembelajaran (Darwis, 2017, hlm. 340).

### **1) Guru dan Siswa**

Guru adalah pelaku utama yang merencanakan, mengarahkan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk memberikan berbagai pengetahuan kepada siswa di sekolah. Peranan guru tidak terbatas sebagai pengajar (penyampai ilmu pengetahuan), tetapi juga sebagai pembimbing, pengembang, dan pengelola kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Strategi pembelajaran tidak dapat diterapkan tanpa seorang guru. Seperti halnya guru, faktor-faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran dilihat dari sudut pandang siswa dari latar belakang yang berbeda. Siswa adalah seseorang yang mengikuti suatu program pendidikan di sekolah atau lembaga pendidikan di bawah bimbingan seorang atau beberapa guru, pelatih, dan instruktur. Siswa jangan selalu dianggap sebagai objek belajar yang tidak tahu apa-apa, melainkan subjek pendidikan yang punya pengetahuan, kelebihan, dan potensi tertentu. Siswa memiliki latar belakang, minat, dan kebutuhan serta kemampuan yang berbeda. Ada siswa yang

berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Perbedaan tersebut tentunya memerlukan perlakuan yang berbeda pula.

## **2) Tujuan Pembelajaran**

Dengan tujuan tersebut, guru memiliki pedoman dan tujuan yang ingin dicapai di dalam kelas. Ketika tujuan pembelajaran sudah jelas dan tegas, langkah dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih terarah. Roestiyah N.K (dalam Nunuk Suryani dan Leo Agung 2012, hlm. 40) memberi pengertian tentang tujuan pembelajaran sebagai berikut.

Tujuan pembelajaran adalah gambaran tentang apa yang diharapkan siswa untuk dicapai setelah mereka mempelajari materi yang kita ajarkan. Dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah komponen pertama yang harus ditetapkan dalam proses pembelajaran karena sebagai indikator keberhasilan yang diharapkan setelah siswa mempelajari pelajaran.

## **3) Materi Pembelajaran**

Materi pembelajaran adalah substansi yang disampaikan dalam proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar tidak dapat berlangsung tanpa adanya bahan ajar. Oleh karena itu, guru yang mengajar pasti akan menyiapkan bahan pelajaran dan menguasai materi tersebut. Materi Pembelajaran merupakan sumber belajar bagi siswa. Suharsimi Arikunto dalam Darwis (2017, hlm. 343) mengemukakan bahwa bahan ajar merupakan unsur inti dari kegiatan belajar mengajar karena siswa berusaha untuk menguasainya.

## **4) Metode Pembelajaran**

Metode pembelajaran adalah beberapa cara guru melakukan pekerjaannya dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dzamarah (dalam Darwis 2017, hlm. 345) mengemukakan bahwa metode pembelajaran adalah metode yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode sangat dibutuhkan oleh guru, penggunaan metode dapat bervariasi tergantung dari tujuan yang ingin dicapai, penggunaan metode yang bervariasi membuat suasana belajar menjadi menarik dan tidak membosankan bagi siswa.

## **5) Alat Pembelajaran**

Perangkat pembelajaran adalah media yang berperan sebagai alat untuk memperlancar suatu kegiatan belajar mengajar guna mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efisien dan efektif. Alat atau media pembelajaran dapat berupa manusia, makhluk hidup, benda mati dan apa saja yang dapat digunakan oleh guru sebagai fasilitator untuk menyajikan materi pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pembelajaran dan kondisi kerangka kerja. Media atau bahan ajar yang digunakan harus sesuai dengan materi pelajaran. Dengan perangkat pembelajaran ini, seharusnya guru dapat memfasilitasi penyampaian konten pembelajaran sehingga tujuan dari materi yang disajikan dapat tercapai oleh siswa.

## **6) Evaluasi**

Zainal Arifin (2013, hlm. 2) mengatakan bahwa evaluasi merupakan suatu komponen penting dan tahap yang harus ditempuh oleh guru untuk mengetahui keefektifan pembelajaran. Adapun dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 57 ayat 1 dipaparkan bahwa evaluasi dilakukan dalam rangka pengendalian mutu pendidikan secara nasional sebagai bentuk akuntabilitas penyelenggaraan pendidikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Ayat 2 evaluasi dilakukan terhadap siswa, lembaga, dan program pendidikan pada jalur formal dan nonformal untuk semua jenjang, satuan, dan jenis pendidikan. Sedangkan pada pasal 58 ayat 1 dijelaskan bahwa evaluasi hasil belajar siswa dilakukan oleh guru untuk memantau proses, kemajuan dan perbaikan hasil belajar siswa secara berkesinambungan. Ayat 2 evaluasi siswa, satuan pendidikan, dan program pendidikan dilakukan oleh lembaga mandiri secara berkala, menyeluruh, transparan, dan sistematis untuk menilai pencapaian standar nasional pendidikan.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa guru dan siswa, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, alat pembelajaran, dan evaluasi merupakan suatu komponen penting dalam pendidikan. Seluruh komponen tersebut sangat dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar.

## **3. Drama**

Pembelajaran drama memiliki peran yang cukup penting untuk melatih siswa mengasah kemampuan dalam bidang seni. Terlebih lagi dalam aspek memerankan suatu tokoh drama, dengan kemampuan memerankan tokoh drama, siswa akan dapat mengasah mental mereka. Selain itu dengan memerankan suatu tokoh drama, siswa akan dapat menyelami berbagai karakter dari berbagai tokoh dalam drama yang diperankannya. Dengan begitu, siswa akan terlatih untuk dapat terus mengaktualisasikan diri di dalam lingkungannya. Drama adalah karya sastra yang bertujuan untuk menggambarkan realitas kehidupan melalui dialog yang dipentaskan. Ada beberapa ahli yang berpendapat tentang drama.

Kosasih (2012, hlm. 132) mengatakan bahwa drama adalah salah satu bentuk karya sastra yang bertujuan untuk menggambarkan kehidupan dengan menyampaikan konflik dan emosi melalui tindakan dan dialog. Tingkah laku dan dialog dalam drama tidak jauh berbeda dengan apa yang terjadi di kehidupan nyata. Makna dari pernyataan Kosasih tersebut adalah bahwa drama merupakan karya sastra yang bertujuan untuk menggambarkan kehidupan nyata yang disampaikan melalui dialog yang dipentaskan.

Rokhmansyah (2014, hlm. 39) mengatakan bahwa drama merupakan rekreasi dari kehidupan nyata. Istilah drama mengacu pada dua pengertian, yaitu drama sebagai naskah dan drama sebagai panggung. Makna dari pernyataan Rokhmansyah tersebut mengartikan bahwa drama adalah kisah kehidupan manusia berdasarkan peristiwa yang dialami dan kemudian dijadikan sebuah karya sastra yaitu sebuah drama.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pedagogi drama berperan penting dalam mendidik siswa untuk meningkatkan keterampilannya dalam bidang seni. Drama adalah karya sastra yang bertujuan untuk menggambarkan realitas kehidupan melalui dialog yang dipentaskan.

#### **a. Pengertian Drama**

Drama adalah karya sastra yang bertujuan untuk menggambarkan realitas kehidupan melalui dialog yang dipentaskan. Ada beberapa ahli yang berpikir tentang drama. Kosasih (2012, hlm. 132) mengatakan, “Drama adalah bentuk karya sastra yang bertujuan menggambarkan kehidupan dengan

menyampaikan pertikaian dan emosi melalui lakuan dan dialog. Lakuan dan dialog yang terdapat dalam drama tidak jauh berbeda dengan yang terjadi dalam kehidupan nyata”. Makna dari pernyataan Kosasih tersebut adalah bahwa drama merupakan karya sastra yang bertujuan untuk menggambarkan kehidupan nyata yang disampaikan melalui dialog yang dipentaskan.

Rokhmansyah (2014, hlm. 39) mengatakan, “Drama merupakan penciptaan kembali kehidupan nyata. Konsep drama mengacu pada dua pengertian yaitu, drama sebagai naskah dan drama sebagai pentas.”

Makna dari pernyataan Rokhmansyah tersebut mengartikan bahwa drama adalah cerita kehidupan manusia berdasarkan peristiwa yang dialami dan kemudian dijadikan sebuah karya sastra yaitu sebuah drama.

#### **b. Pembelajaran Drama**

Pembelajaran drama di sekolah dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu: 1) pembelajaran teks drama yang meliputi sastra; dan 2) pementasan drama yang termasuk dalam bidang teater (Waluyo, 2007, hlm. 162). Dalam pembelajaran teks drama yang termasuk sastra, pementasan drama dilakukan di kelas oleh guru bahasa Indonesia. Disarankan agar diadakan pertunjukan walaupun hanya sekali dalam satu semester dan dalam bentuk pertunjukan sederhana. Hal ini dimaksudkan untuk melatih keterampilan siswa mulai dari pertunjukan kecil, sebelum akhirnya menghadirkan pertunjukan yang lebih besar.

Dalam pembelajaran drama tidak cukup jika siswa hanya diberikan pengetahuan tentang drama, tetapi mereka harus mampu menghayati (unsur yang meliputi afektif), dan *perform* (psikomotorik) (Waluyo, 2007, hlm. 167). Sehingga dalam pembelajaran aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dapat diperoleh secara merata oleh siswa.

Ketika kita berbicara tentang tujuan mengajar, kita tidak akan berpisah dengan satu tokoh populer, yaitu Benjamin S. Bloom. Waluyo (2007, hlm. 167) mengatakan bahwa untuk perumusan tujuan pembelajaran yang lebih jelas menurut teori Bloom, perlu diketahui penjelasan rinci tentang bidang-bidang tujuan pelajaran, beserta contoh nyata kerja operasional yang berguna

dalam menetapkan tujuan pelajaran yang konkret. Ketiga domain tujuan mengajar menurut Benjamin S. Bloom adalah sebagai berikut.

**a. Kognitif**

Area kognitif dalam tujuan pengajaran mengandung perilaku yang lebih menekankan pada aspek intelektual. (Dalam buku yang berjudul *Taxonomy of Educational Objectives. Handbook 1 : Cognitive Domain* yang diterbitkan oleh McKey New York. Benjamin Bloom pada tahun 1956, sebagai berikut.

- 1) Pengetahuan yang meliputi pengetahuan tentang hal-hal tertentu (mendefinisikan, membedakan, memperoleh, mengingat dan mengenali),
- 2) Pemahaman, yang meliputi penerjemahan, interpretasi, dan perhitungan atau prediksi,
- 3) Analisis, yang meliputi analisis hasil komunikasi untuk menarik simpulan dan menganalisis,
- 4) Sintesis, yang meliputi hasil komunikasi yang dimaksudkan (menulis, menceritakan, menghasilkan, mengubah, membuktikan kebenaran), hasil rencana atau serangkaian kegiatan yang diusulkan (mengusulkan, merencanakan, menghasilkan, merencanakan, tujuan, dan menyelesaikan kegiatan,
- 5) Evaluasi, yang meliputi penimbangan mengenai kejadian internal, pertimbangan mengenai kriteria eksternal.

Hal ini mengartikan bahwa kawasan kognitif memiliki lima aspek, yaitu Pengetahuan, Pemahaman, Analisis, Sintesis, dan Evaluasi. Pengetahuan melibatkan hal-hal yang spesifik (mendefinisikan, membedakan, memperoleh, mengingat dan mengenali), pemahaman yang melibatkan penerjemahan, interpretasi, dan perhitungan atau prediksi, analisis yang melibatkan analisis hasil komunikasi untuk menarik simpulan, dan sintesis yang melibatkan hasil komunikasi (menulis, menceritakan, memproduksi, mengubah, membuktikan kebenaran), hasil dari rencana yang diusulkan atau serangkaian kegiatan (mengusulkan, merencanakan, memproduksi, merencanakan, tujuan, dan menyelesaikan kegiatan) dan evaluasi, yang melibatkan menimbang peristiwa internal, pertimbangan kriteria eksternal.

**b. Afektif**

Kawasan afektif dalam tujuan pengajaran berisi perilaku-perilaku yang lebih menekankan pada aspek perasaan dan emosi. Kartwohl & Bloom (Dimiyati & Mudjiono, 1994; Syambasri Munaf, 2001) membagi ranah afektif menjadi 5 kategori, sebagai berikut.

- 1) Menerima (*receiving*) melibatkan minat siswa terhadap sesuatu. Misalnya, menerima kelas drama yang bercirikan minat atau perhatian positif terhadap drama,
- 2) Menanggapi/mereaksi (*response*), artinya berpartisipasi aktif dalam pembelajaran bermain drama,
- 3) Evaluasi, siswa dapat memberikan penilaian terhadap lakon yang sedang atau telah dipertunjukkan,
- 4) Pengorganisasian suatu sistem nilai, nilai-nilai dalam diri seseorang bersifat kompleks, kemudian nilai-nilai tersebut terjalin sehingga menjadi suatu sistem nilai,
- 5) Melakukan karakterisasi nilai, kemampuan tertinggi dalam ranah afektif untuk karakterisasi nilai. Artinya, nilai-nilai tersebut siap menjadi perilaku seseorang.

Hal ini mengartikan bahwa kawasan afektif memiliki lima aspek, yakni Menerima (*receiving*), Menjawab/mereaksi (*responding*), Menaruh penghargaan (*valuing*), Mengorganisasikan sistem nilai, dan Mengadakan karakterisasi nilai. Menerima (*receiving*) menyangkut minat siswa terhadap sesuatu, Menjawab/mereaksi (*responding*), artinya ikut berpartisipasi aktif. Siswa mampu memberikan penilaian, mengorganisasikan sistem nilai, nilai-nilai dalam diri seseorang bersifat kompleks, dan mengadakan karakterisasi nilai.

### c. Psikomotorik

Area psikomotorik mencakup aspek-aspek yang lebih menekankan pada keterampilan motorik. Dalam akting, jelas bahwa tujuan pengajaran berhenti hanya pada kognitif dan afektif, tetapi juga pada psikomotorik (bermain drama). Dalam dunia akting, pertunjukan dapat berjalan dengan baik apabila aktor atau aktris tersebut diberkahi dengan pengetahuan dan sikap. Jadi

permainan bukan hanya sekedar gerakan motorik belaka. Bloom mengatakan ada lima aspek domain psikomotor, sebagai berikut.

- 1) Persepsi, termasuk rangsangan, sentuhan bentuk sesuatu, perasaan, penciuman, atau memegang dan menggambarkan tanda-tanda,
- 2) Kesiapan, meliputi ketanggapan mental, fisik dan emosional,
- 3) Reaksi terpadu, termasuk mimikri, *trial and error*, melacak dan melakukan eksperimen,
- 4) Mekanisme, termasuk seleksi, perencanaan, pelatihan dan perakitan,
- 5) Respon kompleks termasuk penyesuaian, penggunaan keterampilan untuk pekerjaan, pelaporan atau penjelasan.

Hal ini mengartikan bahwa kawasan psikomotorik memiliki lima aspek, yakni Persepsi, Kesiapan, Respon terpadu, Mekanisme, dan Respon yang kompleks. Persepsi meliputi rangsangan, sentuhan bentuk sesuatu, kesiapan, meliputi kesiapan mental, fisik, dan emosional. Respon terpadu, meliputi peniruan. Mekanisme, meliputi seleksi, perencanaan. Respon kompleks, termasuk adaptasi, penggunaan keterampilan untuk pekerjaan, pelaporan atau penjelasan.

Dalam pembelajaran bermain drama, pertunjukan drama masuk ke ranah psikomotorik tetapi dijiwai dengan aspek kognitif dan afektif. Ketiga hal ini menyatu dalam aktor yang memainkan drama. Keseimbangan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotorik mengarah pada akting yang baik.

#### **4. Keterampilan Bermain Drama**

Berbicara merupakan suatu keterampilan yang dimiliki seseorang. Keterampilan berbicara ini merupakan tentang seni berbicara yang merupakan bahasa lisan yang meliputi penyampaian pikiran, ide, gagasan, dengan tujuan menginformasikan, meyakinkan, menghibur dan bersosialisasi.

Tarigan (dalam Elza dan Rolan, 2016, hlm. 2) mengatakan bahwa berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, neurologis, semantis dan linguistik yang sangat intensif.

Mukhsin dan Carolina (dalam Elza dan Rolan, 2016, hlm. 3) mengatakan, “Berbicara adalah keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan, perasaan, dan keinginan kepada orang lain.”

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa berbicara merupakan peranan penting dalam kehidupan sehari-hari begitu juga dalam pembelajaran bermain drama.

Sebuah naskah drama tidak lengkap jika belum dimainkan atau dipentaskan. Berperan adalah menjadi orang lain sesuai dengan tuntutan lakon drama, hal ini sebagaimana dikemukakan oleh Waluyo (2010, hlm. 114). Sejauh mana keterampilan seorang aktor dalam memainkan peran hanya dapat dilihat setelah ia memerankan dan mengekspresikan karakter yang dibawakannya.

Keterampilan drama adalah keterampilan seseorang dalam memainkan peran atau karakter dalam sebuah drama. Kemampuan memerankan seorang tokoh dalam sebuah drama tidak lepas dari dialog dan gerak, karena esensi sebuah drama terletak pada kedua aspek tersebut.

Manusia sebagai makhluk sosial umumnya menyukai hal-hal yang berbau imitasi, artinya mereka suka meniru apa yang mereka lihat dalam pergaulannya. Peniruan ini dapat meniru kebiasaan orang lain, penampilan orang lain, cara berbicara orang lain dan sebagainya. Dalam hal ini berarti seseorang sudah mulai meniru kegiatan. Misalnya terlihat saat seorang anak bermain pasar-pasaran bersama temannya. Disadari atau tidak, anak telah memainkan sebuah drama. Ketika anak-anak bermain pasar-pasaran, ada anak yang berperan sebagai penjual yang memiliki keterampilan merayu pembeli, ada anak yang berperan sebagai pembeli, berperan sebagai juru masak dan sebagainya.

## **5. Penilaian Bermain Drama**

Proses pencapaian keterampilan berbicara siswa perlu mendapatkan bimbingan dari guru melalui berbagai latihan. Salah satu latihan pengembangan keterampilan berbicara di sekolah adalah dengan pembelajaran

bermain drama yang termasuk dalam pembelajaran sastra. Mengajarkan drama bukanlah hal yang mudah, karena drama memiliki keunikan tersendiri yang terletak pada dialog dan gerakannya. Salah satu fokus utama pembelajaran sastra adalah agar siswa memiliki pengalaman berekspresi.

Bermain drama adalah kegiatan memerankan tokoh dalam sebuah cerita. Dalam memainkan sebuah drama, seorang pemain harus dapat membayangkan latar belakang dan tindakan aktor serta dapat menggunakan suara sesuai dengan pemahamannya tentang perasaan dan pikiran aktor. Bermain drama yang merupakan pengembangan keterampilan berbicara harus dilatih secara serius kepada siswa Sekolah Menengah Atas (SMA), khususnya siswa kelas XI melalui kegiatan pembelajaran.

Nurgiyantoro (2004, hlm. 99) mengatakan bahwa kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia secara jelas telah ditunjukkan dalam rumusan standar kompetensi yang kemudian dijabarkan menjadi kompetensi dasar dan indikator. Selain itu, haruslah pula memperhatikan hakikat bahasa dan sastra sebagai sebuah fakta sosial dan pendekatan pembelajaran bahasa dan sastra yang dipergunakan. Keduanya saling mengait. Di satu sisi, bahasa dan sastra merupakan bidang-bidang keilmuan, sedang di sisi lain bahasa dan sastra dibelajarkan kepada siswa lewat pendekatan tertentu yang sesuai dengan hakikat dan fungsinya. Pendekatan pembelajaran bahasa yang menekankan aspek kinerja bahasa dan fungsi bahasa adalah pendekatan komunikatif, sedang pembelajaran sastra yang menekankan kemampuan apresiasi sastra adalah pendekatan apresiatif.

Nurgiyantoro (2004, hlm. 107-108) mengatakan bahwa kemampuan berunjuk kerja (KBK) menekankan pentingnya kompetensi berunjuk kerja sebagai bagian hasil pembelajaran. Kemampuan berunjuk kerja dapat dipahami sebagai kemampuan melakukan aktivitas tertentu sesuai dengan tuntutan kompetensi mata pelajaran. Jika dalam model penilaian yang ditekankan adalah aspek kognitif, dalam KBK aspek psikomotor, yang antara lain berwujud kemampuan berunjuk kerja, dan afektif juga mendapat perhatian, dan secara nyata harus dilakukan dalam kegiatan penilaian dan pembelajaran. Pada diri siswa yang sedang belajar, antara ranah kognitif dan

psikomotorik menjadi satu kesatuan, dan hanya secara teoretis dapat dipisahkan. Dalam penilaian hasil pembelajaran pemisahan itu dapat juga dilakukan dengan cara memberikan penekanan.

Evaluasi pembelajaran apresiasi sastra menggunakan tes tersendiri. Menurut Moody (dalam Burhan Nurgiyantoro, 1987, hlm. 308-314) tes untuk keperluan pengukuran keluaran hasil belajar apresiasi sastra dibedakan ke dalam empat kategori yang disusun dari tingkatan yang sederhana ke yang lebih kompleks, yaitu :

1. Tingkat informasi, berupa tes tentang data-data dasar suatu karya sastra itu sendiri maupun data-data yang dapat dipergunakan untuk membantu menafsirkannya, misalnya tentang biografi pengarang. Data tentang pengarang berupa nama, tempat dan tanggal lahir, usia sewaktu menulis karya tersebut, pekerjaan, dan sebagainya dan data tentang karya sastra berupa judul buku, genre karya itu, kapan, dimana, kapan, tokoh-tokohnya siapa, dan sebagainya,
2. Tingkat konsep, berkaitan dengan persepsi tentang bagaimana data-data atau unsur-unsur karya tersebut diorganisasikan. Tes tersebut berupa pertanyaan-pertanyaan seperti, apa saja macam unsur-unsur cerita itu, apa maksud dan efek pemilihan unsur cerita itu, bagaimana hubungan antara unsur-unsur cerita itu, dan sebagainya. Pada tingkat ini, tidak hanya melibatkan kemampuan kognitif siswa melainkan tingkat analisis dan sintesis. Bentuk soal yang dipilih dapat esai atau objektif,
3. Tingkat perspektif, berkaitan dengan pandangan/pendapat siswa yang berhubungan dengan karya sastra yang dibacanya. Tes ini menyangkut hal-hal seperti, apakah cerita dalam karya sastra ini bersifat tipikal, apakah hal-hal yang diceritakan itu signifikan dengan realitas kehidupan, simpulan apa yang dapat diambil dari cerita itu, dan sebagainya. Selain dituntut kemampuan kognitif yang lebih tinggi siswa juga dituntut tingkat aplikasi dan evaluasi, di samping ada juga unsur analisis dan sintesis. Bentuk tes yang dipilih esai atau objektif,

4. Tingkat apresiatif, tes ini menyangkut hal-hal seperti, mengapa pengarang justru memilih bentuk, kata, atau ungkapan seperti itu, apakah pengungkapan itu lebih tepat dibanding bentuk-bentuk linguistik yang lain, apa efek penyimpangan kebahasaan yang digunakan, dan lain sebagainya. Pada tingkat ini merupakan harapan dalam pembelajaran apresiasi sastra, yaitu siswa mampu mengenali, menganalisis, menggeneralisasikan, membandingkan, dan menilai kebahasaan yang digunakan dalam karya sastra tersebut. Pengetahuan tentang linguistik yang memadai dan sikap kritis menjadi prasyarat pada tingkatan ini.

Evaluasi pembelajaran apresiasi drama dapat dilakukan dengan siswa melakukan pementasan drama. Evaluasi dalam pembelajaran drama menggunakan tingkatan tes apresiasi kesastraan dapat dilakukan berdasarkan taksonomi Bloom yang berupa penilaian ranah psikomotorik. Ranah psikomotorik adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan aktivitas otot, fisik, atau gerakan-gerakan anggota badan. Penilaian pembelajaran drama dibagi menjadi dua, yaitu penilaian terhadap kualitas proses dan kualitas hasil pembelajaran. Pelaksanaan penilaian disesuaikan dengan apa yang telah direncanakan. Penilaian kualitas proses pembelajaran drama dimaksudkan untuk menilai aktivitas siswa dalam pembelajaran seperti mencakup aspek keaktifan dan kerja sama siswa dengan kelompok.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh seorang aktor ketika memerankan sebuah karakter tokoh, yakni mimik, gestur dan diksi.

a. **Mimik**

Mimik adalah pernyataan atau perubahan wajah: mata, mulut, bibir, hidung, dahi. Mimik juga dapat diartikan sebagai ekspresi wajah. Tanpa ekspresi atau mimik, permainan drama akan terasa kurang lengkap. Menurut Putra (2012, hlm. 57), seorang pemain drama harus menguasai mimik dasar seperti mimik sedih, gembira, marah. Mimik marah biasa ditandai dengan mata melotot, muka kemerah-merahan, kening berkerut. Mimik sedih ditandai dengan wajah muram, pandangan mata sayu, dan mulut tertutup. Sedangkan mimik gembira ditandai muka yang bercahaya, mata bersinar, dan mulut terseyum. Latihan mimik sangat penting, karena dalam pementasan drama

pemain harus memainkan beberapa karakter wajah. Menurut Wiyanto (2012, hlm. 14) mimik adalah ekspresi gerak-gerik wajah (air muka) untuk menunjukkan emosi yang dialami pemain. Ekspresi wajah pemain yang sedang sedih tentu saja berbeda dengan ketika sedang marah.

#### b. Gestur

Gestur adalah bahasa tubuh yang memiliki arti dalam komunikasi, bisa disebut isyarat. Misalnya menggeleng sebagai tanda menolak, membungkuk sebagai tanda menghormat, dan lain lain. *Business Act* adalah gerak tubuh yang menandakan sedang melakukan sesuatu. Misalnya menggaruk kepala karena gatal, membersihkan kuku, meraba saku untuk mencari di mana kita menaruh uang, mengusap baju karena terkena debu dan sebagainya.

#### c. Diksi

Diksi adalah cara menggunakan suara atau ucapan. Diksi memberikan kebebasan kepada aktor untuk menghayati individualitasnya dalam peran, karena diksi tidak ditentukan oleh penulis naskah. Diksi ditentukan oleh aktor itu sendiri. Oleh karena itu, diksi dapat mempengaruhi makna sebuah kalimat.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan bermain drama memiliki beberapa hal yang harus diperhatikan, antara lain ekspresi, gerak tubuh, dan diksi yang baik dalam memerankan tokoh dalam pembelajaran bermain drama.

### 6. Model Pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT)

Model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) adalah model pembelajaran kooperatif yang menekankan tanggung jawab individu dan kelompok untuk memahami materi yang dipelajari sehingga siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Menurut Ani Setiani dan Donni Juni Priansa (2015, hlm. 260) Model Pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur-struktur khusus yang

dirancang untuk mempengaruhi pola-pola interaksi siswa dalam memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan isi akademik.

Menurut Aris Shoimin (2013, hlm. 107) *Numbered Heads Together* (NHT) merupakan model yang mengacu pada belajar kelompok siswa, masing-masing anggota memiliki bagian tugas (pertanyaan) dengan nomor yang berbeda-beda.

Dari pengertian para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) merupakan model yang menekankan pada pembelajaran kelompok dan dimana setiap anggota kelompok memiliki tugas dan nomor yang berbeda untuk meningkatkan pemahaman materi.

#### **a. Tujuan Model Pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT)**

Pada dasarnya, *Numbered Heads Together* (NHT) adalah varian dari diskusi kelompok. Menurut Slavina dalam Miftahul Huda (2013, hlm. 203), model yang dikembangkan Russ Frank cocok untuk memastikan akuntabilitas individu dalam diskusi kelompok. Tujuan NHT adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertukar pikiran dan menemukan jawaban yang paling tepat.

Selain memperkuat kerjasama siswa, NHT juga dapat diterapkan pada semua mata pelajaran dan jenjang kelas (Miftahul Huda 2013, hlm. 203). Dari tujuan di atas, model pembelajaran NHT bertujuan untuk merangsang minat siswa dalam menyuarakan pendapat.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kemampuan memahami materi secara runtut untuk membantu siswa mengembangkan materi, dan juga siswa dapat berkolaborasi dengan teman satu kelompoknya untuk berdiskusi.

#### **b. Karakteristik Model Pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT)**

Karakteristik model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) menurut Rusman (2012, hlm. 206), sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran secara tim. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dilakukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh

karena itu tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

- 2) Didasarkan pada manajemen kooperatif mempunyai tiga fungsi, yaitu:
  - a. Fungsi manajemen sebagai perencanaan. Pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan sesuai dengan perencanaan, dan langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan.
  - b. Fungsi manajemen sebagai organisasi. Menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif.
  - c. Fungsi manajemen sebagai kontrol. Menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan, baik melalui bentuk tes maupun non tes.
- 3) Kemauan untuk bekerjasama. Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerjasama perlu ditentukan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa kerjasama yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang optimal.
- 4) Keterampilan kolaborasi. Kemampuan bekerja sama dipraktikkan melalui kegiatan dalam kegiatan belajar kelompok. Oleh karena itu, siswa harus didorong untuk mau dan mampu berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lainnya guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kolaboratif dapat dibentuk dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran yang bertindak sebagai manajemen perencanaan dengan langkah-langkah pembelajaran yang ditetapkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkolaborasi dengan tanggung jawab pribadi dan kelompok mengenai mata pelajaran.

### **c. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT)**

Shoimin (2014, hlm. 108-109) mengatakan bahwa bahwa model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) memiliki kelebihan sebagai berikut:

1. Setiap siswa menjadi siap;
2. Dapat mengadakan diskusi serius;
3. Siswa yang cerdas dapat membantu teman yang kurang beruntung;
4. Terjadi interaksi yang intens antar siswa saat menjawab pertanyaan.

Sedangkan kelebihan model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) menurut Kurniasih (2017, hlm. 30) sebagai berikut:

1. Dapat meningkatkan prestasi belajar siswa;
2. Mampu memperdalam pemahaman siswa;
3. Mengajarkan siswa untuk bertanggung jawab;
4. Meningkatkan rasa percaya diri siswa;
5. Mengembangkan rasa memiliki dan kerjasama;
6. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa antusias mengikuti pelajaran sampai akhir.

Adapun kelemahan model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) menurut Shoimin (2014, hlm. 109) sebagai berikut:

1. Sangat tidak cocok untuk diterapkan pada jumlah siswa yang banyak karena membutuhkan waktu yang lama;
2. Karena keterbatasan waktu, tidak semua anggota kelompok dipanggil oleh guru.

Sedangkan menurut Kurniasih (2017, hlm. 30) mengatakan bahwa kelemahan model *Numbered Heads Together* (NHT) sebagai berikut:

1. Ada siswa yang takut diintimidasi bila memberi nilai jelek kepada anggotanya;
2. Tidak semua anggota kelompok dipanggil oleh guru.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) memiliki kelebihan dan kekurangan. Manfaatnya adalah siswa belajar lebih aktif. Kelemahannya adalah tidak semua siswa mendapat kesempatan untuk dipanggil dari nomor guru. Oleh karena itu, guru harus memperhatikan waktu belajar agar semua siswa memiliki kesempatan untuk menyampaikan gagasannya di depan kelas.

#### **d. Sintak Model Pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT)**

Agus (2014, hlm. 69) mengatakan bahwa, sintak model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) adalah sebagai berikut.

**Tabel 2. 1 Sintak Model Pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT)**

<b>Fase-fase</b>	<b>Perilaku Guru</b>
Fase 1: <i>Establishing set</i> Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa.	Menjelaskan tujuan pembelajaran, mempelajari informasi latar belakang, mempersiapkan peserta didik untuk belajar.
Fase 2: <i>Demonstrating</i> Mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan.	Mendemonstrasikan keterampilan yang benar, menyajikan informasi selangkah demi selangkah.
Fase 3: <i>Guided Practice</i> Membimbing pelatihan.	Merencanakan dan memberikan pelatihan awal.
Fase 4: <i>Feedback</i> Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik.	Memeriksa apakah siswa telah berhasil mengerjakan tugas dengan baik, memberikan umpan balik.
Fase 5: <i>Extended practice</i> Memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan.	Persiapkan kesempatan untuk pelatihan lanjutan, dengan pelatihan khusus tentang penerapan pada situasi yang lebih kompleks dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Trianto (2007, hlm. 63) dalam mengajukan pertanyaan kepada seluruh siswa di kelas selama proses pembelajaran Kooperatif *Numbered Heads Together* (NHT), ia menggunakan langkah-langkah berikut.

1. Penomoran Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok heterogen yang terdiri dari 4-6 orang dan setiap anggota kelompok diberi nomor;
2. Mengajukan pertanyaan tentang materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran yang lebih menarik;
3. Siswa diberi waktu untuk berpikir dan bekerja. Berpikir bersama siswa menyatukan pendapat atas jawaban pertanyaan dan memastikan setiap anggota dalam timnya mengetahui jawabannya;
4. Guru memanggil nomor tertentu, kemudian siswa dengan nomor yang sesuai mengangkat tangan dan menjawab pertanyaan.

Dari langkah-langkah yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) terdiri dari membentuk kelompok beranggotakan 4-6 orang, memberikan nomor kepada setiap anggota kelompok sebagai identitasnya dan menjawab semua pertanyaan yang diajukan. dari guru.

#### **B. Penelitian Terdahulu Yang Relevan**

Hasil penelitian sebelumnya digunakan untuk membandingkan penelitian dengan judul, topik dan metode penelitian yang sama. Hal ini dimaksudkan sebagai bahan perbandingan dan acuan bagi penulis ketika melakukan penelitian selanjutnya. Penulis menemukan beberapa penelitian sebelumnya sebagai berikut.

**Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu Yang Relevan**

<b>No.</b>	<b>Judul Penelitian</b>	<b>Penulis</b>	<b>Tahun</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>
1.	Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran <i>Numbered Heads Together</i> (NHT) Berbantu Teknik	Desti Laila Wahyuni	2018	Menggunakan model pembelajaran <i>Numbered Heads</i>	Penelitian ini digunakan pada pelajaran Berhitung

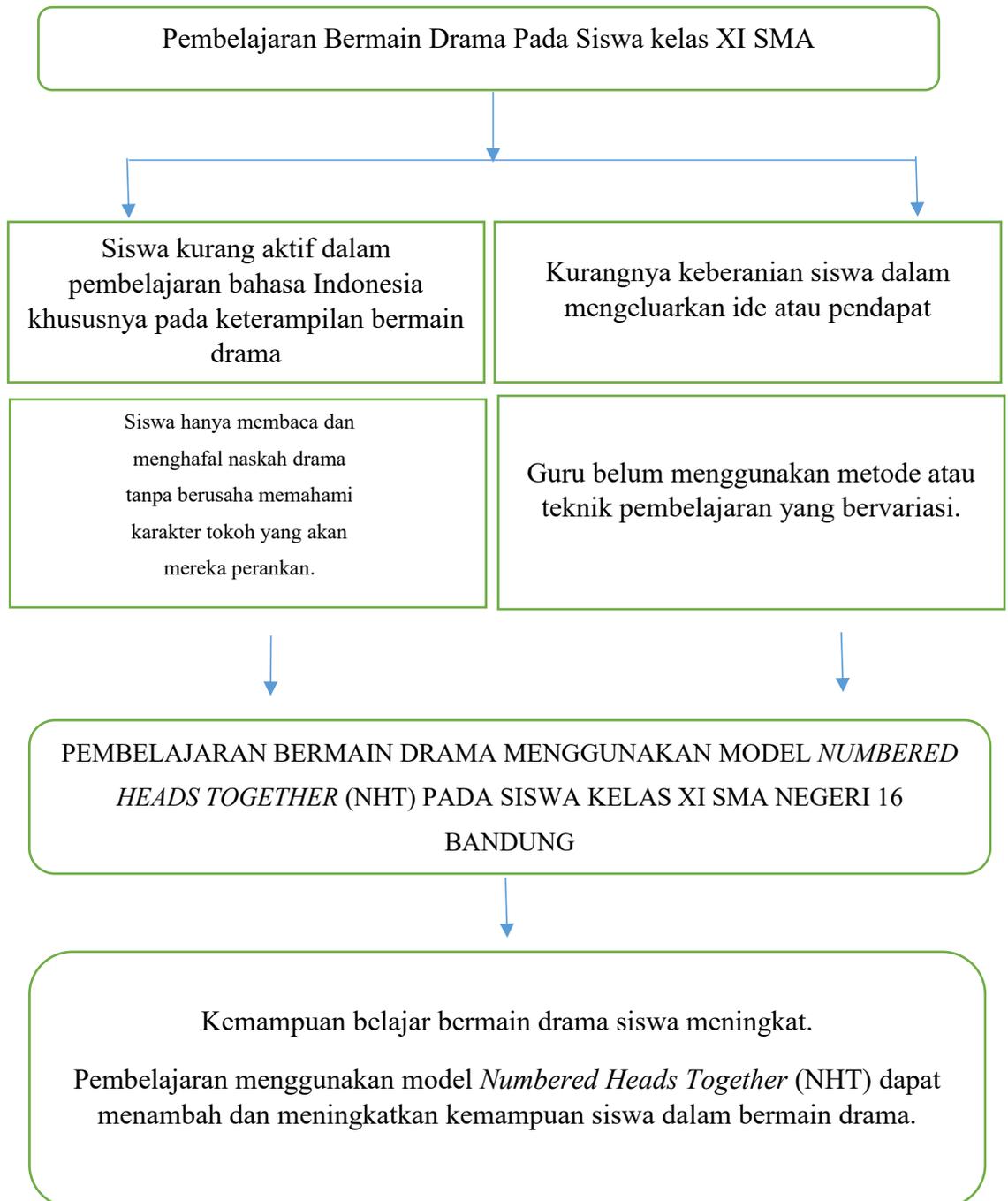
	Berhitung Jarimatika Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas III			<i>Together</i> (NHT)	Jarimatika Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas III
2.	Peningkatan Keterampilan Bermain Drama Melalui Teknik Pembelajaran <i>Rotating Roles</i> pada Siswa Kelas VIII D SMP N 2 Sentolo Kulon Progo	Linda Novianti	2012	Keterampilan bermain drama	Penelitian ini menggunakan teknik pembelajaran <i>Rotating Roles</i> pada Siswa Kelas VIII
3.	Upaya Peningkatan Keterampilan Bermain Drama Melalui Metode Pelatihan <i>Acting</i> Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah I Palembang	Arrahman	2019	Keterampilan bermain drama	Penelitian ini menggunakan Metode Pelatihan <i>Acting</i> Siswa Kelas XI

Berdasarkan penelitian sebelumnya, hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan siswa meningkat ketika mereka belajar bertindak dengan menggunakan model, metode, atau teknik yang digunakan.

### C. Kerangka Pemikiran

Kurikulum 2013 memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Kurikulum 2013 tidak terlepas dari mata pelajaran, khususnya bahasa Indonesia. Dalam pembelajaran bermain drama menggunakan model

*Numbered Heads Together* (NHT) ini dibuat kerangka pemikiran sebagai berikut.



## **D. Asumsi dan Hipotesis**

### **1. Asumsi Penelitian**

Asumsi adalah pernyataan yang dapat diuji secara empiris atas dasar temuan, pengamatan dan eksperimen pada penelitian sebelumnya. Asumsi penelitian yang penulis rumuskan adalah sebagai berikut.

- a. Penulis sudah lulus mata kuliah PLP (Pengenalan Lingkungan Persekolahan) I dan II. Pada prosesnya, penulis sudah mendapatkan ilmu-ilmu kependidikan seperti pada mata kuliah Telaah Kurikulum, Pedagogik, Profesi Kependidikan, Evaluasi Pembelajaran, Psikologi Pendidikan, *Microteaching*, Strategi Pembelajaran, dan Pengembangan Media Pembelajaran.
- b. Bermain drama merupakan pembelajaran berbicara yang terdapat pada kurikulum 2013 dan harus dipelajari oleh siswa kelas XI di semester genap.
- c. Model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) memiliki kelebihan yaitu setiap siswa siap, siswa dapat berdiskusi dengan serius, dan siswa yang pintar dapat mengajar siswa yang kurang pintar.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis berasumsi bahwa penulis mampu merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran bermain drama dengan menggunakan model *Numbered Heads Together* (NHT). Dengan menggunakan model ini, dapat membantu siswa dalam berdiskusi, mengeluarkan ide atau pendapat, dan menjadi lebih berani dalam meningkatkan keterampilan bermain drama.

### **2. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban awal dari rumusan masalah penelitian karena rumusan masalah penelitian dirumuskan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis penelitian perlu dibuktikan kembali dengan teori yang berbeda dari hasil penelitian. Oleh karena itu, hipotesis ini menjadi landasan dan dasar atau pedoman sementara penulis sampai pada suatu teori dan hasil penelitian yang dilakukan. Hipotesis penelitian yang dirumuskan oleh penulis adalah sebagai berikut.

- a. Penulis mampu untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran bermain drama menggunakan model *Numbered Heads Together* (NHT) pada siswa kelas XI SMA Negeri 16 Bandung.
- b. Terdapat perbedaan signifikan kemampuan bermain drama pada siswa yang menggunakan model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) sebagai kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model *Think Pair Share* (TPS) pada siswa kelas XI SMA Negeri 16 Bandung.
- c. Model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) efektif untuk meningkatkan kemampuan bermain drama pada siswa kelas XI SMA Negeri 16 Bandung.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang disusun adalah untuk menjawab rumusan masalah dari penelitian ini. Hipotesis ini ditujukan agar penelitian terarah dan penulis mengetahui gambaran dari penelitian yang akan dilaksanakan