

# Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Materi Memproduksi Pementasan Drama untuk Kelas XI SMA (*The Development of Learning Media Based on Multimedia with the Material of Producing Drama for XI Class*)

Yusrizal Novwaril Huda, Sukatman, Endang Sri Widayati  
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Jember (UNEJ)  
Jln. Kalimantan 37, Jember 68121  
E-mail: [sukatman.fkip@unej.ac.id](mailto:sukatman.fkip@unej.ac.id)

## Abstrak

Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan model media. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berbasis multimedia dalam memproduksi pementasan drama. Dibuat dalam bentuk multimedia yang berisikan materi dan proses latihan yang harus diperhatikan sebelum memproduksi pementasan drama oleh siswa. Model pengembangan perangkat yang digunakan adalah *four-D Model* atau model 4D yang sudah dimodifikasi disarankan oleh Sivasailam Thiagarajan, Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan ialah *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Modifikasi dilakukan dengan tidak menyertakan proses *disseminate* (penyebaran). Sehingga perangkat *four-D Model* menjadi hanya 3D yang sudah dimodifikasi. Data dalam penelitian ini berupa standar kompetensi dan kompetensi dasar bahasa Indonesia dalam KTSP dan kompetensi inti dan kompetensi dasar kurikulum 2013 sebagai acuan pengembangan media pembelajaran, informasi lisan dari guru, siswa, dan validator, nilai siswa dalam kompetensi dasar mengekspresikan dialog para tokoh dalam pementasan drama, Tuturan dan perilaku siswa-siswi SMAN Kalisat dalam pembelajaran bahasa Indonesia, buku referensi, tentang media pembelajaran, animasi flash, dan juga drama. Sumber data diperoleh dari responden siswa dan guru SMAN Kalisat. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi, wawancara, observasi, dan tes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran yang dihasilkan memiliki kualitas baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran di SMAN Kalisat dan di Sekolah lainnya.

**Kata Kunci:** *media pembelajaran, penelitian pengembangan*

## Abstract

*Development research is a research that used to produce a products and the efectiveness of the model. A product is a learning media based on the multimedia in producing staging of drama. The makinf of multimedia and the process of drills which must be considered before producing staging of drama by the students. The development model of device is 4d model or 4d models which was modified and suggested by Sivasailam Thiagarajan, A model consists of 4 developmental stage, there are define ( pendefinisian ) , design ( design ) , develop ( development ) , and disseminate ( spreading ) . The modification done which included about the process of disseminate ( spreading ) . The 3d model was only four-d modified. The data of this research was in standard competence and basic competence of ktsp in indonesian language, and basic competence of the 2013 curriculum as a reference the development of the learning of media, verbal information from the teachers , the students , and the validator , the students expressed of the dialogue in the competence of figures in staging a drama , and the behavior of the students SMAN Kalisat in Indonesian language teaching learning, a reference book, learning of the media , flash animation , and also drama. A source of the data obtained from the respondents and informants of students and the teachers of SMAN Kalisat. The data collection method that used were documentation, interviews, observation, and test. The result of this research were indicates of the media products produced had a good quality and worthy to be used in the teaching learning at SMAN Kalisat and other schools.*

**Keywords :** *Learning media, Development research*

## Pendahuluan

Drama merupakan salah satu bagian dari pembelajaran bahasa dan sastra yang berperan penting dalam membentuk watak peserta didik. Drama berperan penting dalam membentuk watak peserta didik karena drama adalah wujud gambaran kehidupan yang dapat disaksikan secara langsung,

diperankan dan dapat diaplikasikan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Peranan drama tidak dapat berhasil dengan optimal karena pembelajaran drama yang diterapkan di sekolah lebih mengarah pada teori. Pembelajaran teori drama di sekolah hanya difokuskan pada pemahaman unsur-unsur drama, tetapi tidak sampai pada pementasan drama yang maksimal. Pementasan drama yang kurang maksimal

muncul karena kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran pementasan drama.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SMA Negeri Kalisat, diperoleh informasi bahwa siswa mengalami kesulitan pada materi memproduksi pementasan drama. Kesulitan siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yang pertama adalah kurangnya minat siswa dalam pementasan drama dan faktor kedua adalah ketidakmampuan guru dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran. Kurangnya minat siswa dipengaruhi oleh rasa tidak percaya diri. Siswa cenderung malu saat bermain drama, bahkan siswa saling menggoda untuk merusak konsentrasi temannya. Sikap-sikap demikian terjadi karena kurangnya apresiasi siswa terhadap pembelajaran drama. Berkaitan dengan faktor kedua yaitu ketidakmampuan guru dalam penggunaan media pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang antusias untuk belajar dan tidak memahami materi memproduksi pementasan drama. Oleh karena itu, materi memproduksi pementasan drama perlu dikembangkan dalam sebuah media pembelajaran, mengingat kendala-kendala yang dialami oleh guru dan murid dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran berbasis multimedia pada materi memproduksi pementasan drama untuk kelas XI SMA akan mendukung pencapaian pada kurikulum 2013, kompetensi inti 4; Mengolah, menakar, dan mengaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan. Kompetensi dasar 4.2; Memproduksi teks cerita pendek, pantun, cerita ulang, eksplanasi kompleks, dan ulasan/review film/drama yang koheren sesuai dengan karakteristik yang akan dibuat baik secara lisan maupun tulisan. Berkaitan juga pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) akan mendukung pencapaian standar kompetensi mengungkapkan wacana sastra dalam bentuk pementasan drama dan kompetensi dasar mengekspresikan dialog para tokoh dalam pementasan drama.

Media pembelajaran berbasis multimedia bisa disebut juga berkenaan dengan teknologi informasi. Media pembelajaran berbasis multimedia merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan *software* yang tersedia dalam teknologi komputer. Salah satu *software* animasi yang dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran adalah *animasi flash*. *Animasi Flash* adalah salah satu *software* yang di dalamnya mampu memuat gabungan antara informasi tulis dan juga lisan yang terangkum dalam sebuah video ataupun rekaman. Melalui pengembangan media pembelajaran berbasis *animasi flash*, diharapkan guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi drama kepada siswa. Menjadi sempurna lagi jika guru dapat merancang sendiri media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Proses perancangan media cukup menarik untuk dibahas karena di dalamnya memuat langkah-langkah pembuatan media mulai dari pemilihan materi, sumber belajar, dan kerangka media yang nantinya akan dimuat dalam satu bentuk media pembelajaran yang utuh. Proses perancangan ini berisi semua tahapan merangkai materi baik itu materi yang berupa tulisan, gambar, ataupun video. Selain itu, pada tahapan ini, alokasi waktu untuk tiap-tiap

tampilan materi dapat diatur sesuai dengan kebutuhan penyampaian materi. Hal tersebut bisa dilakukan dengan memanfaatkan perintah dalam *script* bahasa yang tersedia di dalam *software adobe flash professional cs6* untuk memudahkan pengguna mengatur panjang pendeknya durasi waktu tampilan *animasi flash*.

Selain proses perancangan media, wujud media pembelajaran juga menarik untuk dibahas karena bagian ini berisi pemaparan produk akhir dari proses perancangan dan pengembangan media pembelajaran berbasis *animasi flash* yang akan dilakukan. Wujud media pembelajaran berupa tampilan *visual* dan *audio-visual* yang dihasilkan dari program *animasi flash* menggunakan *software adobe flash professional cs6*. Wujud media pembelajaran nantinya juga ada proses evaluasi. Kegiatan evaluasi dilakukan melalui uji validasi dan uji keterpahaman. Uji validasi dan uji keterpahaman merupakan kegiatan menilai kualitas media yang dibuat guna diperbaiki, agar wujud akhir media dapat disempurnakan dan layak untuk digunakan sebagai sumber belajar di sekolah.

Pementasan drama adalah gabungan dari beberapa penampilan seni, diantaranya seni peran, tari, musik, dan lukis. Dalam menampilkan pementasan drama perlu adanya koordinasi dari beberapa manajemen artistik dan non-artistik. Penyajian alur membuat pementasan drama mulai dari menulis atau memilih naskah, memilih sutradara, penata musik, penata gerak, penata rias dan kostum, bagian non artistik, bedah naskah, *reading* (membaca bersama-sama), memilih pemain, latihan-latihan dialog dan gerak, memilih tempat, dan kemudian pementasan, yang nantinya akan disajikan dalam bentuk media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, pengembangan media pembelajaran memproduksi pementasan drama sangat penting untuk diketahui agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran di seluruh Sekolah Menengah Atas (SMA) kelas XI. Mengingat pentingnya dari hasil penelitian untuk segera terwujud untuk dilakukan penyusunan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Materi Memproduksi Pementasan Drama Untuk Kelas XI SMA.”**

## Metodologi Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan model tersebut [1]. Produk yang akan dihasilkan adalah media pembelajaran berbasis multimedia dalam memproduksi pementasan drama. Media pembelajaran tersebut dibuat dalam bentuk multimedia yang berisikan materi dan proses latihan yang harus diperhatikan sebelum memproduksi pementasan drama oleh siswa. Sehingga nantinya siswa akan merasa tertarik dengan media pembelajaran tersebut.

Model pengembangan perangkat *four-D Model* atau model 4D yang sudah dimodifikasi disarankan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974) [3]. Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan ialah *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate*

(penyebaran). Modifikasi dilakukan dengan tidak menyertakan proses *disseminate* (penyebaran). Sehingga perangkat *four-D Model* menjadi hanya 3D yang sudah dimodifikasi.

Data dalam penelitian ini berupa : 1) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia dalam KTSP dan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 sebagai acuan pengembangan media pembelajaran, 2) Informasi lisan dari guru, siswa, dan validator, 3) Nilai siswa dalam kompetensi dasar mengekspresikan dialog para tokoh dalam pementasan drama, 4) Tuturan dan perilaku siswa-siswi SMAN Kalisat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, 5) Buku referensi, tentang media pembelajaran, animasi flash, dan juga drama.

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari: 1) Responden, yaitu: siswa kelas XI IPS 1 dan XI IPA 4 SMA Negeri Kalisat, 2) Informan, yaitu: validator, siswa dan guru bahasa Indonesia SMAN Kalisat, 3) Dokumen, yaitu: berupa buku ajar, rekapitulasi nilai hasil belajar siswa, dan buku-buku kepastakaan.

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam suatu penelitian. Instrumen penelitian memiliki bentuk tergantung pada data yang hendak dikumpulkan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya:

1) Lembar validasi digunakan untuk memperoleh informasi kevalidan media pembelajaran. Bertujuan untuk merevisi bentuk media pembelajaran. Aspek yang dimunculkan dalam instrumen validasi adalah aspek format, bahasa, dan isi. Pada masing-masing lembar validasi media pembelajaran, validator menuliskan penilaian terhadap media audio-visual yang dikembangkan dengan memberikan tanda centang (✓) pada baris dan kolom yang sesuai, menuliskan secara langsung saran kritik pada media pembelajaran memproduksi pementasan drama. Kemudian validator memberikan penilaian secara umum terhadap media memproduksi pementasan drama dengan menyatakan bahwa: media pembelajaran memproduksi pementasan drama dapat dikategorikan 1) baik, 2) cukup baik, 3) tidak baik. Media pembelajaran memproduksi pementasan drama: 1) dapat digunakan tanpa revisi, 2) dapat digunakan dengan revisi, 3) belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi.

Angket digunakan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan pendapat siswa terhadap media pembelajaran berbasis multimedia. 1) Angket Keterpahaman dan Tingkat Kesulitan. Angket ini digunakan untuk mengetahui tingkat kualitas media pembelajaran memproduksi pementasan drama yang dikembangkan. Aspek yang dimunculkan dalam angket keterpahaman dan tingkat kesulitan antara lain keterbacaan penyajian materi (runtut atau tidak runtut) terhadap bahan ajar, bahasa (mudah atau sulit) terhadap bahan ajar, format penulisan (sesuai atau tidak sesuai) terhadap bahan ajar, butir soal (mudah atau sulit) terhadap soal latihan dan evaluasi. Data akan dianalisis dan hasilnya akan digunakan untuk menyimpulkan apakah kualitas media pembelajaran memproduksi pementasan drama dikategorikan baik atau tidak. 2) Angket Respon Siswa. Angket respon siswa digunakan untuk mengumpulkan data tentang respon siswa

terhadap media pembelajaran memproduksi pementasan drama yang dikembangkan. Aspek yang dimunculkan dalam angket respon siswa antara lain perasaan siswa (senang atau tidak) terhadap, pendapat siswa (baru atau tidak baru), komponen dan kegiatan pembelajaran, pendapat siswa (mudah atau sulit) dalam memahami bahasa yang digunakan media, dan LKS, pendapat siswa (bagus atau tidak bagus) terhadap penampilan gambar dalam media, dan LKS. Data ini akan dianalisis dan hasilnya akan digunakan untuk menyimpulkan apakah siswa merespon secara positif atau negatif selama mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran memproduksi pementasan drama berbasis multimedia.

## Hasil Penelitian

Proses pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia pada materi memproduksi pementasan drama untuk kelas XI Sekolah Menengah Atas (SMA) mulai dari proses hingga hasil. Proses perancangan ini menggunakan model pengembangan *four-D Model* atau model 4D disarankan oleh Sivasailam Thiagarajan yang sudah dimodifikasi menjadi 3D.

### 1. Proses Perancangan Media Pembelajaran

Materi pembelajaran yang dipilih untuk dikembangkan lebih lanjut menjadi media pembelajaran adalah materi langkah-langkah membuat pementasan drama. Pemilihan materi langkah-langkah memproduksi pementasan drama dirasa sangat penting untuk pembelajaran siswa. Langkah-langkah memproduksi pementasan drama adalah proses membuat suatu pementasan drama dengan mudah dan terstruktur. Pemilihan materi ini juga disesuaikan dengan kompetensi dasar yang hendak dicapai membuat pementasan drama yang koheren sesuai karakteristik yang dibuat secara lisan.

Pentas drama adalah inti penampilan [2]. Keberhasilan drama ditentukan saat pementasan. Maka para penggarap pementasan haruslah teliti dan melakukan proses yang benar dan serius dalam melakukannya. Langkah-langkah membuat pementasan drama, diantaranya [4]:

1) Menulis atau memilih naskah. Memilih naskah yang sudah jadi atau membuat sesuai dengan keinginan. Diantaranya akan menjadi pilihan suatu kelompok dengan memikirkan esensi yang akan ditampilkan.

2) Memilih sutradara, tim artistik, dan manajemen produksi. Sutradara bertanggung jawab menyatukan seluruh kekuatan dari berbagai elemen drama. Seorang sutradara mempunyai argumen yang kuat dan jelas mengapa memilih tema tertentu. Selain itu, sutradara bisa mewujudkan tujuan yang hendak dicapai melalui pementasan drama. Pemilihan tim artistik juga menjadi sangat penting untuk mendukung pementasan. Pementasan drama dikatakan tidak akan berhasil jika tidak ada penontonnya. Maka diperlukan suatu tim yang dinamakan manajemen produksi. Manajemen produksi meliputi organisasi dan koordinasi perencanaan produksi, publikasi, promosi, penonton, urusan tiket, keuangan/pendanaan, dan bagian umum.

3) Bedah naskah. Bedah naskah dipimpin oleh seorang sutradara. Sutradara mengungkap secara detail tentang cerita, latar belakang para tokoh, dan adegan. Apa yang

diungkap sutradara penting bagi semua bagian. Dari dasar itulah pementasan harus terwujud.

4) *Reading* naskah. *Reading* naskah yaitu membaca naskah secara bersama-sama. Secara bertahap sutradara menjelaskan keinginan-keinginan, rencana, dan tafsirnya.

5) Memilih pemain. Sutradara akan membicarakan apa yang diinginkan dengan seluruh calon pemain dan pekerja, tentang ambisinya artistiknya. Setelah mendapatkan naskah dan isi dari naskah kemudian memilih pemain sesuai karakter yang diinginkan oleh naskah dan sutradara.

6) Latihan rutin. Beberapa latihan yang biasanya menjadi sangat inti untuk terprogramkan ialah;

a) latihan penentuan karakter dengan naskah. Latihan ini dikhususkan untuk detail artikulasi, pembagian kalimat, siratan isi kalimat, arti dialog, makna dari notasi, tujuan pengadeganan, watak peranan. b) latihan blocking. Penentuan gerak dan tempat-tempat bermain di pentas ditentukan pada latihan ini. Sutradara berdiskusi dengan tim artistik lainnya. c) latihan detail. Latihan detail semacam latihan privat. Sutradara akan melakukan penanganan khusus bagi pemain yang dianggapnya lemah. d) latihan umum (gladi kotor dan gladi bersih). Latihan umum adalah latihan yang sangat inti dimana semua akan terlibat seakan-akan adalah sebuah pementasan tanpa penonton umum. Tujuan latihan ini adalah penggabungan pemain dan artistik lainnya.

7) Pementasan. Pementasan merupakan hari besar bagi para pemain dan pekerja panggung. Hasil dari latihan akan dilihat pada hari pementasan.

## 2. Pembuatan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang akan dibuat dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis multimedia. Untuk membuat dan menampilkan media pembelajaran tersebut, diperlukan aplikasi *adobe flash player* sebagai syarat menampilkan dan menjalankan program yang dibuat oleh *flash*. Selain itu, perlu dipersiapkan terlebih dahulu bahan dan materi yang akan diolah untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk *file*. *File* yang dimaksud berupa gambar, video, audio, dan teks yang akan diolah di perangkat lunak [5].

Perangkat lunak yang digunakan adalah *adobe flash professional cs6*. *Adobe flash professional cs6* merupakan program pembuat multimedia yang biasanya digunakan untuk membuat *web*, *game*, *presentation project*, dan media interaktif. Pembuatan media pembelajaran memproduksi pementasan drama inimenggunakan 10 *scene*, yaitu ; intro, intro drama, menu, memilih naskah, memilih kru, bedah naskah, *reading* naskah, memilih pemain, latihan, dan pementasan.

1) Membuat tampilan awal (*intro*)

Tampilan awal pada media pembelajaran berbasis multimedia ini berupa tampilan pembuka dengan animasi logo Universitas Jember yang bergerak disertai suara musik.

2) Tampilan Drama (*Intro drama*)

*Intro drama* berisi tentang pengenalan drama sebagai pengantar sebelum materi dimulai.

3) Tampilan Menu

Tampilan menu pada media pembelajaran ini menjadi penghubung dari tampilan *intro* ke materi, akan ada 7

materi yang akan ditunjukkan, maka tampilan menu juga akan dibuat menjadi 7, diantaranya;

a) Tampilan scene memilih naskah.

b) Tampilan memilih kru.

c) Tampilan bedah naskah.

d) Tampilan *reading* naskah.

e) Tampilan memilih pemain.

f) Tampilan latihan

g) Tampilan pementasan.

## 3. Wujud Media Pembelajaran

Wujud media pembelajaran ini berupa teks, animasi, audio, dan video yang telah dihasilkan dari program animasi flash menggunakan *software* Adobe Flash Professional CS6. Tampilan media pembelajaran ini terdiri dari beberapa bagian, yaitu;

1) Tampilan Awal (*Intro*)

Tampilan awal ini sebagai pembuka untuk media pembelajaran memproduksi pementasan drama. Tampilan awal ini berisi nama dan logo universitas, judul media pembelajaran, dan materi drama.

2) Tampilan Halaman Materi

Tampilan halaman materi berisi materi langkah-langkah memproduksi pementasan drama. Pada halaman materi terdapat halaman yang akan terhubung pada materi selanjutnya dengan tombol *next* yang akan menghubungkan beberapa aspek yang perlu diperbaiki meliputi musik pengiring harus sesuai dengan konsep materi, pemilihan warna background dan tulisan, dan penambahan animasi pada setiap *button*.

b) Data Kepahaman dan Tingkat Kesulitan

Data uji kephahaman dan tingkat kesulitan terhadap media pembelajaran memproduksi pementasan drama diperoleh melalui angket yang diberikan kepada siswa setelah menyelesaikan seluruh kegiatan pembelajaran.

Data uji kephahaman dan tingkat kesulitan ini digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran memproduksi pementasan drama. Sebelum mengisi angket, siswa diberi petunjuk untuk mengisi. Kategori mudah dalam angket tersebut dimaksudkan apabilasiswa merasa tidak mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Adapun hasil dari angket uji kephahaman dan tingkat kesulitan yang telah diisi oleh siswa dapat dilihat pada lampiran.

Berdasarkan hasil ujicoba media pembelajaran pada kelas XI IPA 4, diperoleh data rata-rata 96,2 % (31 orang) siswa menyatakan bahwa media yang ditampilkan tergolong mudah dibaca dan 3,8% (4 orang) siswa menyatakan sulit dibaca. Sedangkan tanggapan siswa terhadap komponen media pembelajaran menunjukkan bahwa 97,85 % (33 orang) menyatakan senang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran memproduksi pementasan drama dan 2,1% (3 orang) siswa menyatakan tidak senang mengikuti pembelajaran. Selain itu tanggapan siswa terhadap komponen latihan soal yang diberikan setelah pembelajaran menunjukkan bahwa 94,3% (33 orang) siswa menyatakan mudah mengerjakan tugas yang diberikan dan 5,7% (2 orang) siswa menyatakan kesulitan dalam mengerjakan latihan yang diberikan.

Hasil uji keahaman dan tingkat kesulitan media pembelajaran memproduksi pementasan drama pada kelas XI IPS 1 memiliki tanggapan yang berbeda dengan kelas sebelumnya, diperoleh data rata-rata 99,1% (37 orang) siswa menyatakan media pembelajaran mudah dibaca dan 0,8 % (1 orang) siswa menyatakan media pembelajaran sulit dibaca. Selanjutnya berkaitan dengan tanggapan siswa pada komponen media pembelajaran memproduksi pementasan drama diperoleh data rata-rata 98% (35 orang) siswa menyatakan senang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dan 2% (3 orang) siswa menyatakan tidak senang mengikuti pembelajaran. Sedangkan untuk tanggapan siswa terhadap latihan yang diberikan setelah pembelajaran diperoleh data rata-rata 94,7% (36 orang) siswa menyatakan mudah dalam melaksanakan latihan yang diberikan dan 5,2 % (2 orang) siswa menyatakan sulit menyelesaikan latihan yang diberikan.

#### c) Data Angket Respon Siswa

Data angket respon siswa terhadap media pembelajaran memproduksi pementasan drama diperoleh dengan memberikan angket respon siswa setelah menyelesaikan seluruh kegiatan pembelajaran.

Dari data angket respon siswa diperoleh data sebanyak 94,3% (33 orang) menyatakan senang dan 5,7% (2 orang) menyatakan tidak senang terhadap materi pembelajaran. Sebanyak 100% (35 orang) menyatakan senang terhadap media pembelajaran. Sebanyak 97,1% (34 orang) menyatakan senang dan 2,8% (1 orang) menyatakan tidak senang terhadap suasana belajar di kelas saat pembelajaran. Sedangkan untuk cara guru mengajar diperoleh data 97,1% (34 orang) menyatakan senang dan 2,8% (1 orang) tidak senang dengan cara guru mengajar.

Data angket respon siswa terhadap komponen media pembelajaran memproduksi pementasan drama diperoleh data sebanyak 91,4% (32 orang) menyatakan baru dan 8,6% (3 orang) menyatakan tidak baru terhadap materi pembelajaran, 100% (35 orang) menyatakan media pembelajaran dan suasana belajar dikelas saat pembelajaran baru. Diperoleh data 97,1% (34 orang) menyatakan baru dan 2,8% (1 orang) menyatakan tidak baru dengan cara guru mengajar.

Data angket respon siswa menunjukkan 100% (35 orang) menyatakan berminat jika proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran, mudah memahami bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran, dan menyatakan mudah untuk isi dari media pembelajaran.

Angket respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran memproduksi apresiasi sastra kelas XI IPS 1. Dari data angket respon siswa diperoleh data sebanyak 92,1% (35 orang) menyatakan senang dan 7,8% (3 orang) menyatakan tidak senang terhadap materi pembelajaran. Sebanyak 100% (38 orang) siswa menyatakan senang terhadap media pembelajaran, suasana belajar di kelas saat pembelajaran, dan cara guru mengajar.

Data angket respon siswa terhadap komponen media pembelajaran menyatakan 89,5% (34 orang) menyatakan baru dan 10,5% (4 orang) menyatakan tidak baru terhadap materi pembelajaran. Sebanyak 94,7% (36 orang) menyatakan baru dan 5,3% (2 orang) menyatakan tidak baru

terhadap media pembelajaran. Diperoleh data 97,4% (37 orang) menyatakan baru dan 2,6% (1 orang) menyatakan tidak baru terhadap suasana belajar di kelas saat pembelajaran. Sebanyak 100% (38 orang) menyatakan baru dengan cara guru mengajar.

Data angket respon siswa jika proses belajar berikutnya menggunakan pembelajaran seperti yang dikembangkan diperoleh data sebanyak 100% (38 orang) menyatakan berminat. Sebanyak 97,4% (37 orang) menyatakan mudah dan 2,6% (1 orang) menyatakan sulit untuk memahami bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran. Sebanyak 94,7% (36 orang) menyatakan mudah dalam memahami ilustrasi dalam media pembelajaran dan 5,3% (2 orang) menyatakan tidak senang dengan ilustrasi yang ada pada media pembelajaran.

## Pembahasan

Pemaparan hasil penelitian merupakan pemaparan hasil pengembangan media pembelajaran memproduksi pementasan drama untuk kelas XI Sekolah Menengah Atas yang telah dideskripsikan sebelumnya. Hasil penelitian ini adalah tersedianya suatu produk berupa media pembelajaran berbasis multimedia pada materi memproduksi pementasan drama untuk kelas XI SMA dengan kategori sangat baik.

Proses pembuatan media pembelajaran memproduksi pementasan drama berbasis multimedia menggunakan *software adobe flash profesional cs6*. Diperlukan aplikasi *adobe flash player* sebagai syarat menampilkan dan menjalankan program yang dibuat oleh *flash*. Selain itu, mengolah bahan materi berupa gambar, audio, video dan teks yang sudah berbentuk *file* yang akan diolah di perangkat lunak.

Pembuatan media pembelajaran memproduksi pementasan drama berbasis multimedia menggunakan *adobe flash profesional cs6* terbagi atas 10 *scene* inti materi, diantaranya yaitu; intro, introdrama, menu, memilih naskah, memilih kru, bedah naskah, reading naskah, memilih pemain, latihan, dan pementasan.

Pada setiap *scene* terdapat teks berupa materi inti setiap pembahasan dan terdapat audio dan video yang berisi contoh untuk mendukung pengetahuan dalam setiap materi yang dipaparkan. Audio juga tersedia untuk merangsang indera pendengar ketika membaca teks materi.

Tahap pengembangan media pembelajaran memproduksi pementasan drama terdiri atas kegiatan ujicoba dan uji validasi ahli. Proses validasi ahli dilakukan sebelum dan sesudah peneliti melakukan ujicoba. Proses validasi pertama dilakukan oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia SMAN Kalisat yang dijadikan tempat penelitian. Kemudian setelah uji validasi, selanjutnya dilakukan ujicoba media pada siswa kelas XI SMAN Kalisat. Kegiatan terakhir adalah uji validasi oleh para dosen. Dosen yang pertama adalah seorang dosen program studi sistem informasi dan dosen kedua adalah seorang dosen dari program studi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia.

Selama proses validasi, dilakukan revisi terhadap komponen media pembelajaran sesuai dengan tanggapan, saran, dan kritik dari validator. Proses revisi dilakukan karena masih ada kekurangan atau kesalahan yang perlu

diperbaiki pada tiap bagian media pembelajaran yang dikembangkan guna mendapatkan produk kategori sangat baik.

Pada validasi media pembelajaran memproduksi pementasan drama, ada beberapa saran dan kritik yang disarankan oleh validator diantaranya, (1) Ilustrasi musik. Pemilihan musik pengiring harus sesuai dengan muatan isinya, (2) kesesuaian warna *background* dan tulisan harus diperhatikan. Hindari perpaduan warna yang membuat mata sakit. (3) pemberian tombol yang biasa seharusnya diberi sedikit animasi agar bervariasi dan terlihat menarik. Saran dan kritik yang disampaikan validator sangat membangun demi terciptanya media pembelajaran yang berkualitas.

Kekurangan dan kesalahan tersebut selanjutnya diperbaiki sesuai dengan tanggapan, saran, dan kritik yang diberikan validator sehingga dapat dihasilkan media pembelajaran memproduksi pementasan drama yang layak untuk diujicobakan pada siswa. Berdasarkan hasil nalisis dari validator, media pembelajaran memproduksi pementasan drama yang dihasilkan dinyatakan berkategori sangat baik dan layak untuk diujicobakan pada siswa.

Ujicoba dilakukan sebanyak dua kali di dalam dua kelas yang berbeda. Pada tiap proses pembelajaran dilakukan pengamatan berkaitan dengan keterlaksanaan pembelajaran oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas XI SMAN Kalisat selaku observer. Keterlaksanaan pembelajaran diamati oleh guru bidang studi karena lebih berpengalaman dalam proses pembelajaran. Hal ini dilakukan guna mengetahui kekurangan yang dilakukan peneliti selama pembelajaran.

Respon siswa terhadap media pembelajaran memproduksi pementasan drama tergolong positif 97,5% siswa merasa senang mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran memproduksi pementasan drama berbasis multimedia karena merupakan suatu hal yang baru didalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dari rekapitulasi dan respon siswa pada ujicoba diperoleh gambaran tentang pendapat siswa terhadap media pembelajaran memproduksi pementasan drama berbasis multimedia tergolong positif.

Media pembelajaran ini juga memiliki beberapa kekurangan dan kelebihan. Kelebihan media ini antara lain; dapat meningkatkan perhatian dan konsentrasi siswa, dapat meningkatkan meningkatkan motivasi siswa, pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa secara individu, mereduksi waktu penyampaian materi, materi dapat didesain lebih menarik serta dapat mendorong guru untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan mengenai komputer.

Selain kelebihan, media ini juga memiliki kekurangan. Kekurangan media ini antara lain; membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengerjakannya, membutuhkan tenaga yang tidak sedikit, dan membutuhkan biaya yang cukup banyak.

## Kesimpulan dan Saran

Proses pembuatan media pembelajaran terdiri atas kegiatan merancang materi pembelajaran dan proses pembuatan media pembelajaran menggunakan *software*. *Software* yang digunakan adalah *adobe flash profesional*

*cs6*. Materi yang dipilih untuk dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran adalah materi langkah-langkah memproduksi pementasan drama. Proses pembuatan media pembelajaran menggunakan *software adobe flash profesional cs6*. Isi dari materi media pembelajaran memproduksi pementasan drama terdiri atas (1) Tampilan Awal (*Intro*), dan menu (2) Tampilan Halaman Materi menulis/memilih naskah, (3) memilih kru, (4) bedah naskah, (5) *reading* naskah, (6) memilih pemain, (7) latihan umum, (8) pementasan.

Wujud media pembelajaran memproduksi pementasan drama Untuk kelas XI SMA dapat dilihat pada bab hasil dan pembahasan. Berikut pemaparannya:

- a) Tampilan awal dan menu.
- b) Tampilan halaman materi.
- c) Halaman menulis/memilih naskah.
- d) Halaman memilih kru.
- e) Halaman bedah naskah .
- f) Halaman *reading* naskah.
- g) Tampilan video *reading*.
- h) Halaman memilih pemain.
- i) Halaman latihan umum.
- j) Pementasan.

Berdasarkan hasil uji validasi yang diberikan oleh tiga validator mengenai media pembelajaran memproduksi pementasan drama berbasis multimedia disimpulkan bahwa kualitas media pembelajaran dinilai dari aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual berkategori baik. Begitu juga ditinjau dari hasil uji kephahaman dan tingkat kesulitan yang diisi oleh siswa kelas XI IPA 4 dan XI IPS 1 SMAN Kalisat menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat dipahami dengan baik. Berdasarkan hasil tahap pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memproduksi pementasan drama memiliki kualitas baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran di SMAN Kalisat dan di Sekolah lainnya.

Berdasarkan hasil pengembangan dan penelitian yang telah dilakukan, dapat dikemukakan saran yang dapat diajukan sebagai berikut.

- 1) Bagi guru bahasa Indonesia, media pembelajaran ini dapat digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia.
- 2) Bagi peneliti lain, sebaiknya penelitian pengembangan ini juga dilakukan pada materi yang lain, karena masih banyak materi bahasa dan sastra yang dapat dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran berbasis multimedia. Namun akan lebih baik lagi jika penelitian ini disempurnakan khususnya pada bagian video pendukungnya karena kurang tertata rapi di setiap pengadeganannya.
- 3) Bagi pekerja seni, media pembelajaran dapat digunakan untuk menambah referensi proses membuat pementasan drama dan seni lainnya.

## Daftar Pustaka

- [1] Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- [2] Riantiaro, N. 2011. *Kitab Teater*. Jakarta. Grasindo
- [3] Hobri. 2010. *Metodologi Penelitian Pengembangan [Aplikasi Pada penelitian Pendidikan Matematika]*. Jember: Pena Salsabila.

- [4] Arikunto. 1983. *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktek*, Jakarta : Rineka Cipta
- [5] Nur Cahaya Binanto, I. 2010. *Multimedia Digital: Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta
- [6] Andi Isnianto, P. 2011. "*Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbantuan Animasi Macromedia Flash dengan Model Pengajaran Langsung (Direct Instruction) di SMA*". Tidak diterbitkan. Skripsi. Jember: Universitas Jember

