SINTAKS: JURNAL BAHASA & SASTRA INDONESIA
https://doi.org/10.57251/sin.v3i2.1013

Vol. 3, No. 2, 2023 | 178-182

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Materi Teks Drama untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Xl SMK Bina Satria Medan

Nurbaity Zanati*, Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia
Ali, Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia
Amaluddin, Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia
Ratna Soraya, Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia

ABSTRACT

This study aimed to develop and assess the feasibility of digital-based learning media for drama text material in class XI SMK Bina Satria Medan. The Four-D Model technique proposed by Thiagarajan was used, consisting of four stages: define, design, develop, and disseminate. Data were collected through questionnaires, documentation, interviews, and tests. The results showed that the developed learning media was valid, with an average score of 76.38% across all aspects. Student learning outcomes also improved, with an average score of 92.6%, indicating the effectiveness of the learning media. The material expert validator scored it at 86.3%, while the media expert validator scored it at 90%. In conclusion, the digital-based learning media developed in this study is valid, effective, and practical for use in class XI SMK Bina Satria Medan.

ARTICLE HISTORY

Received	25/06/2023
Revised	10/07/2023
Accepted	20/07/2023
Published	30/07/2023

KEYWORDS

Development of Thiagarajan (4D); digital-based learning media; drama text; speaking skills.

***CORRESPONDENCE AUTHOR**

nurbaityzanati@gmail.com

PENDAHULUAN

Berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang bertujuan untuk mengungkapkan ide, gagasan, serta perasaan secara lisan sebagai proses komunikasi kepada orang lain (Halidjah, 2012). Dalam proses berbicara seseorang akan mengalami proses berpikir untuk mengungkapkan ide dan gagasan secara luas (Ilham & Wijiati, 2020; Melasarianti, 2018). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini sudah merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam setiap kegiatan perkembangan yang begitu pesat membuat sebagian orang tertatih-tatih dalam menjalaninya, namun jangkauan pengaruhnya yang demikian masih tidak memungkinkan orang atau lembaga mana pun mengabaikannya (Yoga, 2019).

Selain itu, semakin diakui banyak pula manfaat yang dapat diambil dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi lembaga yang tidak peka terhadap perkembangan teknologi ini dapat bertahan dan meraih kesuksesan di atas rata-rata lembaga lain (Cholik, 2021). Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia merupakan lembaga yang seharusnya tidak menjadi lembaga yang tidak peka akan keberadaan teknologi ini, melainkan memanfaatkannya untuk kepentingan pembelajaran (Harlina & Wardarita, 2020).

Teks drama sebagai materi yang akan dipakai dapat memberikan manfaat untuk peserta didik yakni untuk mengimplementasikan nilai-nilai yang terkandung dalam sebuah teks drama dalam kehidupan sehari-hari (Aji, 2018). Selain itu drama juga memberikan peluang bagi peserta didik untuk mengetahui teknik dalam bermain drama yang baik atau sesuai dengan karakteristik tokoh yang akan diperankan, dan juga dengan mempelajari drama akan membuat peserta didik kaya akan sebuah apresiasi terhadap suatu seni pertunjukan drama (Fatimah, Hasanudin, & Amin, 2021; Khaerudin, Kusmana, & Khaerudin, 2019).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital pada materi teks drama dengan tujuan meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas XI SMK Bina Satria Medan (Sugiyono, 2013). Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) (Cahyadi, 2019). Tahapan penelitian meliputi analisis kebutuhan, desain media pembelajaran, pengembangan media, implementasi di kelas, dan

© 2023 The Author(s). *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*. ISSN: 2809-1663. Published by **Medan Resource Center**
This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Common Attribution License (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

evaluasi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes (Ahmadi, 2014). Uji coba media pembelajaran dilakukan kepada siswa kelas XI SMK Bina Satria Medan. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam konteks pembelajaran teks drama.

PEMBAHASAN

Tahap analisis merupakan tahap di mana peneliti mencari masalah apa saja yang ada dalam proses pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah observasi kelas dan juga wawancara dengan guru serta beberapa siswa.

Tahap Analisis

Setelah dilakukan uji coba dan instrumen telah direvisi, tahap selanjutnya adalah tahap diseminasi. Tujuan dari tahap ini adalah menyebarluaskan media pembelajaran. Pada penelitian ini hanya dilakukan diseminasi terbatas, yaitu dengan menyebarluaskan dan mempromosikan produk akhir media secara terbatas kepada guru Bahasa Indonesia di SMA Swasta Al-Hidayah Medan.

Hasil Analisis Situasi

Berdasarkan observasi kelas XI 3 TBSM SMK Swasta Bina Satria Medan terdapat beberapa hal yang ditemukan, antara lain: jumlah siswa dalam kelas adalah 35 orang. Penyampaian materi pembelajaran dengan metode ceramah, sehingga kurang menarik minat siswa. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi sehingga membuat siswa mudah bosan. Siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat digunakan di mana pun dan kapan pun siswa belajar. Belum dilakukan pengembangan media pembelajaran dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Swasta Bina Satria Medan di kelas XI 3 TBSM.

Hasil Analisis Tugas

Penugasan yang diberikan kepada peserta didik berupa penugasan yang bersifat kelompok yaitu bermain peran pada teks drama, kerangka yang sudah diselesaikan akan diperankan secara berkelompok pada pertemuan kedua. Tiap penampilan dari masing-masing kelompok akan dinilai oleh guru, tugas pendidik ialah menyediakan rubrik penilaian. Aspek yang dinilai meliputi kejelasan vokal, intonasi sesuai tuntutan karakter tokoh dalam naskah, ekspresi wajah sesuai karakter tokoh, posisi pada saat pementasan tepat (tidak membelakangi penonton). Terdapat empat kriteria penilaian yakni kurang, cukup, baik, dan baik sekali. Kurang berarti poin yang diberikan adalah sepuluh, cukup dengan poin 15, baik dengan poin 20, dan baik sekali dengan poin 25.

Analisis Konsep

Model pembelajaran bermain peran pada teks drama berbasis digital disusun untuk dua kali pertemuan. Pertemuan pertama fokus utama adalah diskusi pembuatan kerangka naskah, observasi, dan latihan pemantapan sebelum naskah benar-benar diperankan. Hal ini dimaksudkan untuk mengatasi sikap keragu-raguan siswa dan lebih percaya diri dalam melakukan pemeranan. Tiap kelompok memerankan naskah yang dibuat-dibuat, sedangkan pendidik bertugas menilai penampilan anggota kelompok pada rubrik penilaian.

Hasil Analisis Masalah

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, beberapa masalah yang ditemukan yaitu siswa cenderung bosan dengan kegiatan pembelajaran dengan metode yang digunakan siswa menginginkan adanya hal baru dalam proses pembelajaran.

Hasil Analisis Penentuan Media Pembelajaran

Tujuan pembelajaran dirumuskan dari indikator yang disusun secara operasional. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan diintegrasikan dengan pendidikan karakter. Ada tujuh nilai karakter yang dimaksudkan yakni: nilai karakter, keingintahuan, kepercayaan diri, kreatif, tanggung jawab, kejujuran, demokratis, serta logis kritis.

Tahap Pengujian Kelayakan Materi dan Media

Materi dari media pembelajaran disaran diuji kelayakannya oleh ahli materi yang terdiri dari dua penguji yang merupakan dosen yang telah berpengalaman dan menguasai materi maupun kaidah penulisan bahasa Indonesia yang baik dan benar serta telah menyelesaikan pendidikan minimal S2 di bidang Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Adapun yang menjadi validator ahli materi dalam penelitian ini adalah Bapak Dr. Syafwan Hadi Umry Dosen UMN dan Bapak Amsal Qori Dalimunthe M.Pd. Dosen UINSU.

Tahap Uji Coba

Tahap uji coba dilakukan setelah menyelesaikan tahap validasi ahli materi dan ahli desain. Produk diuji coba untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk yang telah dikembangkan. Di mana uji coba dilakukan dengan cara penyebaran angket. Pada bagian ini diuraikan pembahasan hasil penelitian yang sesuai dengan rumusan masalah yang diajukan seperti: (1) proses pengembangan media pembelajaran berbasis digital pada materi teks drama sebagai media pengajaran teks drama yang sesuai dikelas XI SMK; (2) kevalidan produk media pembelajaran berbasis digital pada materi teks drama sebagai media pembelajaran teks drama di kelas XI SMK; (3) kelayakan media pembelajaran berbasis digital pada materi teks drama sebagai media pembelajaran teks drama di kelas XI SMK. Berdasarkan hal tersebut peneliti akan menjelaskan lebih lanjut pembahasan data hasil penelitian sebagai berikut:

Deskripsi Proses Media Pengembangan Berbasis Digital pada Materi Teks Drama Sebagai Media Pengajaran Teks Drama di Kelas XI SMK

Proses pengembangan media pembelajaran berbasis *digital* pada materi teks drama ini, menggunakan model pengembangan *Research and Development* (R&D) yang diadaptasi dari Thiagarajan menggunakan model pengembangan 4-D yang terdiri atas 4 tahapan, yaitu: pendefinisian *(Define)*, perancangan *(Design)*, pengembangan *(Development)*, dan penyebaran *(Dissemination)* (Sugiyono, 2013).

Pada tahap pertama, yaitu pendefinisian. Pada tahap ini merupakan tahap awal yang bertujuan untuk mengetahui potensi dan masalah yang terjadi dalam proses KBM (kegiatan belajar mengajar) dan cara menarik minat siswa dalam belajar. Analisis yang harus dilakukan pada tahap ini pengumpulan informasi, data akan dikumpulkan melalui survei langsung yang dilakukan oleh peneliti, dilengkapi dengan wawancara terhadap dua orang guru tingkat SMA/SMK.

Pada tahap kedua yaitu tahap perancangan. Pada tahap ini dilakukan rancangan atau sketsa dalam pengembangan produk media pembelajaran berbasis digital pada materi teks drama dan melakukan identifikasi terhadap materi atau kompetensi dasar pada materi yang akan disampaikan. Kemudian desain produk yang telah dibuat akan divalidasi oleh 4 Dosen validator ahli (2 dosen validasi ahli materi dan 2 dosen validasi ahli media)

Pada tahap ketiga yaitu tahap pengembangan. Pada tahap ini berisi kegiatan merevisi mengembangkan rancangan menjadi produk dan menguji validitas dengan spesifikasi yang ditetapkan sehingga media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dan layak untuk digunakan kemudian, hasil produk yang dikembangkan akan dilakukan uji coba terhadap siswa.

Pada tahap keempat yaitu tahap penyebaran. Pada tahap ini setelah dilakukan validasi ahli pada produk dan produk telah direvisi maka produk yang akan dikembangkan diuji coba terhadap siswa pada tahap ini uji coba dilakukan pada perorangan, kelompok kecil, dan terbatas, Hasil dari uji coba ini menyatakan media pembelajaran yang dihasilkan sesuai dan layak untuk digunakan.

Deskripsi Kevalidan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Materi Teks Drama Kelas XI SMKS Bina Satria Medan

Berdasarkan data hasil penilaian validasi yang telah dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli media. Pada aspek materi, validator ahli ada dua dosen yang pertama dosen pendidikan bahasa dan sastra Indonesia FKIP UMN sebagai validator ahli materi 1 (V1) Yaitu bapak Dr. Shafwan Hadi Umry dan yang kedua pendidikan bahasa dan sastra Indonesia Fakultas Tarbiyah dan Islamiyah UINSU sebagai validator ahli materi 2 (V2) yaitu bapak Amsal Qori Dalimunthe M.Pd. diperoleh nilai validasi dan persentase dari validator ahli materi dalam media pembelajaran berbasis

digital yang dikembangkan memiliki kriteria baik. Adapun saran yang diberikan kepada peneliti dimaksudkan agar media yang akan dihasilkan layak dan sesuai dengan tujuan. Penulisan tata bahasa dan ejaan Bahasa Indonesia agar mudah dipahami dan diterima oleh siswa /siswi serta perlu memperbaiki reduksi media agar meningkatkan video pembelajaran yang layak.

Pada aspek desain media, validator ahli ada dua dosen, sebagai validator ahli media 1 (V1) Yaitu bapak Dwi Sudiono S.Kom., M.Kom. merupakan dosen komputer di STMIK LOGIKA dan validator ahli media 2(V2) yaitu bapak Adam Pangestu Tarigan ST, M.T merupakan dosen Teknik UMSU. Kedua validator dari nilai persentase validasi desain media pembelajaran berbasis digital ini memiliki kriteria Sangat Baik yang ditinjau dari segi desain, tampilan dan lain-lain.

Analisis perhitungan nilai persentase kedua validator yang diperoleh pada aspek materi adalah 86,3% dengan kriteria sangat baik Sedangkan nilai persentase kedua validator pada aspek media/desain adalah 90% dengan kriteria baik. Berdasarkan dari kriteria di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis digital pada materi teks drama dinyatakan valid di gunakan dalam pembelajaran.

Deskripsi Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Materi Teks Drama Kelas XI SMK

Kelayakan dijaring melalui lembar observasi aktivitas guru dan siswa, lembar keterlaksanaan model, angket respons siswa, hasil belajar siswa. Data hasil uji coba terbatas dan uji coba luas dalam pembahasan terkait data kelayakan hasil belajar siswa dalam memainkan peran. Aspek yang dinilai mencakup empat kriteria yaitu: (1) vokal, intonasi, ekspresi, dan posisi. Skala penilaian kurang memiliki nilai 10; cukup memiliki nilai 15; baik memiliki nilai 20; dan baik sekali memiliki nilai 25.

Hasil nilai uji coba terbatas bermain peran yang diikuti oleh delapan siswa kelas XI mendapatkan nilai rata-rata kelompok sebesar 81 dan 85. Ada dua kelompok masing-masing beranggotakan empat orang. Jika dihitung berdasarkan nilai rata –rata kelas maka total nilai sebesar 75. Nilai 75 sudah memenuhi KKM, hal ini disebabkan ada beberapa siswa yang malu-malu melakukan pemeranan sehingga berdampak pada hasil penilaian. Menurut skala tarkent nilai 75 tergolong nilai yang cukup baik.

Berdasarkan hasil penilaian validasi dari keempat validator menunjukkan kualitas valid terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dari segi aspek kelayakan isi, kelayakan bahasa, kelayakan desain dan kegrafikan. Selanjutnya media ini dianalisis berdasarkan analisis validasi dosen ahli untuk mengetahui tingkat kelayakannya. Berdasarkan tabel kriteria tersebut maka posisi tingkat pencapaiannya berada pada kriteria baik yang memiliki arti pengembangan media pembelajaran berbasis digital pada materi teks drama dikelas XI SMK dapat dikategorikan layak dengan nilai persentase kelayakan 86,3 %.

SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis digital pada materi teks drama kelas XI SMK Tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis digital adalah sebagai berikut: a) tahap pengumpulan informasi, b) tahap perencanaan, c) tahap pengembangan dan d) tahap validasi dan uji coba media pembelajaran dikembangkan juga dilengkapi dengan video pembelajaran untuk evaluasi. Berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media dapat diketahui hasil validasi ahli materi Yaitu 86,3% dengan kriteria baik dan hasil validasi ahli media desain yaitu 90% dengan kriteria sangat baik. Hasil wawancara dengan guru dan siswa secara keseluruhan menunjukkan tanggapan yang baik terhadap penggunaan media berbasis digital dalam proses pembelajaran.

REFERENSI

Ahmadi, R. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Arruzz Media.

Aji, W. N. (2018). Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Peran Strategis Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya Dalam Dinamika Konflik Sosial Serta Penanaman Nilai Karakter Profetik Menghadapi Revolusi Industri 4.0*. Pekalongan: UNIKAL PRESS.

Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, *3*(1), 35–42. https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124

Cholik, C. A. (2021). Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi / ICT Dalam Berbagai Bidang. *Jurnal Fakultas Teknik UNISA Kuningan*, *2*(2), 39–46.

Fatimah, S. D., Hasanudin, C., & Amin, A. K. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Mendemonstrasikan Teks Drama. *Indonesian Journal of Education and Humanity (IJOEHM)*, *1*(2).

Halidjah, S. (2012). Evaluasi Keterampilan Berbicara dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, *2*(1). https://doi.org/10.26418/jvip.v2i1.367

Harlina, H., & Wardarita, R. (2020). Peran Pembelajaran Bahasa dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bindo Sastra*, *4*(1), 63–68. https://doi.org/10.32502/JBS.V4I1.2332

Ilham, M., & Wijiati, I. A. (2020). *Keterampilan Berbicara: Pengantar Keterampilan Berbahasa*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.

Khaerudin, D., Kusmana, S., & Khaerudin, I. R. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Teks Drama Berdasarkan Pengalaman Pengarang. *Jurnal Tuturan*, *8*(2). https://doi.org/10.33603/jt.v8i2.2867

Melasarianti, L. (2018). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Debat Plus pada Mata Kuliah Berbicara. *Jurnal Lingua Idea*, *9*(1), 23–28. Retrieved from http://jos.unsoed.ac.id/index.php/jli/article/view/578

Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Yoga, S. (2019). Perubahan Sosial Budaya Masyarakat Indonesia dan Perkembangan Teknologi Komunikasi. *Jurnal Al-Bayan*, *24*(1). https://doi.org/10.22373/albayan.v24i1.3175

© Nurbaity Zanati, Ali, Amaluddin, Ratna Soraya, 2023