

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Drama merupakan salah satu bagian dari pembelajaran sastra yang berperan penting dalam membentuk watak peserta didik yang berkarakter karena drama adalah wujud gambaran kehidupan yang dapat disaksikan secara langsung, diperankan dan dapat diaplikasikan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Sehubungan dengan pernyataan tersebut, Endaswara (2014:16) menyatakan “Drama adalah karya sastra dialogis. Drama hadir atas dasar imajinasi terhadap hidup kita. Inti drama, tidak lepas dari sebuah tafsir kehidupan. Bahkan apabila dinyatakan drama sebagai tiruan (mimetik) kehidupan.”

Drama bentuk karya sastra yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas (SMA). Pelaksanaan sastra pada umumnya disemua jenjang pendidikan atau sekolah masih menjadi satu bagian mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam dunia pendidikan, sastra merupakan salah satu materi pembelajaran yang harus disampaikan. Sastra memiliki peranan yang sangat penting dalam mencapai aspek tujuan pendidikan, seperti aspek pendidikan susila, sosial, sikap, penilaian dan keagamaan. Selain itu, pembelajaran sastra juga bertujuan agar siswa memperoleh pengalaman serta pengetahuan mengenai sastra

Berkaitan dengan hal di atas, dapat ditafsirkan bahwa pembelajaran sastra pada hakikatnya dimaksud untuk memperkenalkan kepada siswa nilai-nilai yang

dikandung karya sastra dan mengajak siswa ikut menghayati pengalaman-pengalaman yang disajikan itu. Salah satu bentuk menghayati pengalaman yang disajikan pengarang dalam karya sastra berbentuk drama ialah dengan cara mementaskannya, karena drama dapat memberikan karakter penonton maupun peserta didik. Secara komprehensif, Rusyana (1982:6) mengungkapkan bahwa tujuan pengajaran sastra adalah untuk beroleh pengalaman dan pengetahuan tentang sastra dan hal-hal di atas merupakan tantangan besar bagi guru-guru bahasa dan sastra Indonesia.

Moody (dalam Waluyo, 2001: 155) mengungkapkan pembelajaran drama adalah bentuk kebudayaan yang melekat erat pada kebiasaan manusia di seluruh dunia. Pengajaran drama di sekolah yang dimaksudkan pengajaran teori drama dan apresiasi drama. Oleh karena itu, guru hendaknya mampu memperkenalkan drama kepada peserta didik dengan memberikan bimbingan tentang apresiasi drama sehingga membuat peserta didik menggemari, menyenangi, dan menjadikan drama sebagai salah satu bagian kehidupannya. Pembelajaran drama dikatakan ideal, apabila disajikan secara menarik yang mampu memberikan nilai estetis sehingga memberikan pengetahuan yang optimal dan menyeimbangkan antara teori dan penerapannya.

Pembelajaran sastra drama di lembaga pendidikan formal dari hari ke hari semakin sarat dengan berbagai persoalan. Tampaknya, pembelajaran sastra memang pembelajaran yang bermasalah sejak dahulu. Keluhan-keluhan para guru, tentang rendahnya tingkat apresiasi sastra selama ini menjadi bukti kongkret adanya sesuatu yang tidak beres dalam pembelajaran sastra di lembaga pendidikan

formal. Endaswara (2014:9) menyatakan “Drama dianggap sulit”. Bahan ajar apresiasi drama yang berupa naskah yang biasanya sulit untuk dipahami menyebabkan guru hanya mengajarkan drama secara sekilas, hanya pengertian drama dan unsur-unsur penyusunan drama sehingga siswa tidak memiliki pengetahuan yang lengkap mengenai apresiasi drama serta siswa hanya disuruh mementaskan drama tanpa arahan (Aryani, Portal Garuda, Vol 8, 2010).

Fakta yang ditemukan di lapangan melalui wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru bahasa Indonesia di SMA Negeri 4 Medan, Sri Kartini, S, Pd pada 15 November 2017, diketahui bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran drama. Kesulitan yang dialami siswa terletak dalam mengetahui isi dan kebahasaan drama serta pementasan drama seperti, menentukan naskah drama, penataan artistik, manajemen produksi dan panggung, serta penyutradaraan. Selain itu, hasil observasi yang ditemukan di sekolah tersebut memberikan data bahwa dari 32 orang siswa kelas XI IPA 1, hanya 5 orang yang mengetahui tentang teori pementasan drama dan dapat mencapai nilai KKM (75), sedangkan 27 orang siswa lainnya masih belum mengetahui teori pembelajaran drama dan belum mencapai nilai KKM. Hasil observasi tersebut mengindikasikan bahwa keterampilan siswa dalam mengapresiasi sastra khususnya pembelajaran drama masih rendah, hal ini dapat terlihat dari masih banyaknya siswa yang mendapatkan nilai rendah di pembelajaran drama.

Fenomena, serupa juga terlihat dari hasil observasi yang dilakukan I Putu Ari Utama Irawan, dkk pada bulan Agustus (Vol 2, Portal Garuda, 2013) dalam penelitian berjudul “*Penggunaan Film Bisu Dengan Teknik Dubbing Untuk*

*Meningkatkan Kemampuan Menyampaikan Dialog Dalam Drama Siswa Kelas XI IPA 1 Di SMA Negeri 2 Negara*” bahwa dari 41 siswa, nilai rata-rata siswa dalam bermain drama masih di bawah KKM, yakni 64, sedangkan KKM mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di kelas XI IPA 1 adalah 75. Data tersebut menunjukkan dari 41 siswa hanya 12,20 % yang memperoleh nilai tuntas. Sisanya ada lah 87,80 % yang mendapat nilai belum tuntas. Hal itu menguatkan paradigma bahwa ketuntasan pembelajaran drama masih belum tercapai. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa dalam pembelajaran drama masih rendah sehingga menyebabkan hasil belajar siswa cenderung rendah.

Materi bahasa Indonesia yang telah terstruktur, ternyata tidak menjamin bahwa tujuan pembelajaran drama akan terealisasi secara sempurna. Hal tersebut disebabkan oleh kompetensi guru yang belum sepenuhnya mendukung kegiatan pembelajaran (Winarsih,2015:123). Kompetensi dan pengembangan diri guru sangat dibutuhkan untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Rendahnya pengembangan diri berdampak pada banyaknya guru yang tidak mampu menyelenggarakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Keadaan ini tidak terlepas dari kurang dikembangkannya bahan ajar yang inovatif di sekolah (Prastowo, 2015:14) banyak dari guru yang hanya menggunakan buku utama bahasa Indonesia sebagai bahan ajar tanpa didukung oleh media pembelajaran yang inovatif.

Minimnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru merupakan salah satu masalah yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Keadaan ini terlepas dari kurang dikembangkannya media pembelajaran yang inovatif dan

sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini sejalan dengan Prastowo (2015:14) yang menyatakan bahwa para pendidik tampaknya kurang mengembangkan kreativitas mereka untuk merencanakan, menyiapkan, dan membuat bahan ajar secara matang dan kaya inovasi sehingga menarik bagi siswa. Para guru pada umumnya hanya menyediakan dan menggunakan bahan ajar maupun media yang monoton atau sudah tersedia sehingga pada akhirnya siswa akan bosan selama proses pembelajaran, yang mengakibatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Sadiman (2014:7) mengungkapkan bahwa penggunaan media dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam belajar. Apabila pembelajaran dilakukan hanya melalui pemahaman yang ada pada buku teks, siswa akan mengalami kesulitan dan kurang menunjukkan minat dalam belajar. Sebab itu, guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang mampu merangsang pikiran dan minat belajar siswa dalam pembelajaran drama.

Upaya yang dapat dilakukan untuk menggugah minat dan perhatian siswa dalam pembelajaran drama adalah dengan menggunakan multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan alat atau sarana yang interaktif merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi dan evaluasi pembelajaran yang dirancang sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi mata pelajaran (Susilana, dan Riyana, 2009:126). Multimedia interaktif bertujuan memperjelas dan mempermudah penyajian materi, mengatasi keterbatasan waktu, dan dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

Berkaitan dengan penggunaan multimedia interaktif, berikut hasil penelitian yang dilakukan oleh, Dewi, dkk (Vol 1, 2014) dalam penelitian berjudul, “Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP. Hasil evaluasi ahli media sebesar 92% berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil evaluasi ahli desain sebesar 78% berada pada kualifikasi baik. Hasil uji perorangan sebesar 92,30% berada pada kualifikasi baik. Hasil uji lapangan sebesar 82,74% berada pada kualifikasi baik. Nilai rata-rata sebelum menggunakan media (62,09) dan (86,77) setelah menggunakan media sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Kelayakan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia juga diperkuat dengan hasil penelitian oleh Sukanta (Vol 1, 2015) dalam penelitian berjudul, “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Kompetensi Dasar Teks Prosedur Berbentuk Manual dan Kiat-kiat Bahasa Inggris Siswa Kelas XI SMK di Bandar Lampung”. Pembelajaran sesudah menggunakan multimedia interaktif lebih efisien disisi waktu, yaitu 90 menit menggunakan multimedia interaktif menarik, dalam strategi pengorganisasian (88.00%), segi penyampaian (85.97%) dan segi strategi pengelolaan program untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal (86,04%). Perolehan persentase pada setiap aspek tersebut menunjukkan produk ini sangat layak dan bisa diimplementasikan untuk meningkatkan pembelajaran drama.

Hasil penelitian di atas mendukung hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 4 Medan. Hasil analisis tersebut menyatakan bahwa 30 orang siswa XI IPS 1 dan 2 orang guru (100%)

memerlukan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran, sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif diperlukan siswa dan guru dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka media pembelajaran berbasis multimedia interaktif layak dan diperlukan dalam pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran drama. Untuk mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dan dampaknya bagi pembelajaran drama, dibutuhkan penelitian yang mendalam. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Drama untuk Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Medan”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Masalah-masalah yang terdapat dilatar belakang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- (1) Siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi drama khususnya pembelajaran drama.
- (2) Kurangnya minat siswa dalam pembelajaran drama
- (3) Masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM dalam pembelajaran drama
- (4) Para pendidik kurang mengembangkan kreatifitas mereka untuk merencanakan, menyiapkan, dan membuat bahan ajar secara matang dan kaya inovasi sehingga menarik bagi siswa
- (5) Minimnya penggunaan media pembelajaran disekolah

### 1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- (1) Materi pembelajaran drama dibatasi hanya pada KD 3.19 dan 4.19 adalah sebagai berikut:

KD 3.19 : Menganalisis isi dan kebahasaan drama yang dibaca atau ditonton

KD 4.19 : Mendemonstrasikan sebuah naskah drama dengan memerhatikan isi dan kebahasaan

- (2) Produk yang dikembangkan berbentuk CD multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS Pro 5*
- (3) Penelitian pengembangan ini dilakukan sampai tahap evaluasi uji coba lapangan terbatas berdasarkan model pengembangan *DDD-E*

### 1.4 Rumusan Masalah

Permasalahan yang menjadi bahan kajian dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- (1) Bagaimanakah proses pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran drama untuk kelas XI SMA Negeri 4 Medan?
- (2) Bagaimanakah kelayakan pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran drama untuk kelas XI SMA Negeri 4 Medan?
- (3) Bagaimanakah keefektifan multimedia interaktif dalam pembelajaran drama untuk kelas XI SMA Negeri 4 Medan?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Secara terperinci tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- (1) Mendeskripsikan proses pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran drama untuk kelas XI SMA Negeri 4 Medan.
- (2) Mendeskripsikan kelayakan pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran drama untuk kelas XI SMA Negeri 4 Medan.
- (3) Mendeskripsikan keefektifitasan pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran drama untuk kelas XI SMA Negeri 4 Medan.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, adapun manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua, yakni manfaat teoretis dan manfaat praktis. Manfaat teoretis dalam penelitian ini antara lain adalah bahwa temuan peneliti diharapkan :

- (1) Menambah dan memperkaya ilmu pengetahuan guna meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran pementasan drama berbasis multimedia interaktif
- (2) Menjadi bahan rujukan bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian serupa sehingga berusaha untuk mengembangkan media yang lebih variatif, kreatif dan inovatif.

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

(1) Bagi guru

Sebagai bahan pertimbangan dan alternatif bagi guru, pengelola, pengembang, dan lembaga pendidikan dalam pemilihan media pembelajaran untuk siswa, sehingga dapat merancang suatu media pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

(2) Bagi Siswa

Pengembangan multimedia interaktif dalam penelitian ini sangat bermanfaat untuk mengembangkan dan meningkatkan kreativitas, bakat, serta ide siswa terhadap pembelajaran pementasan drama

### 1.7 Defenisi Operasional

Beberapa istilah akan didefinisikan untuk memberikan pemahaman yang jelas terhadap istilah-istilah pokok yang digunakan dalam penelitian ini. Istilah-istilah yang dimaksud akan dijabarkan di bawah ini.

- a. Pengembangan media merupakan kegiatan merancang sebuah perangkat media dengan menggunakan model pengembangan 4D yang didalamnya memuat materi memproduksi pementasan drama.
- b. Media pembelajaran drama merupakan suatu perangkat atau sarana yang digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran drama, khususnya cara yang dilakukan untuk membuat pembelajaran drama yang didalamnya memuat isi dan kebahasaan teks drama serta materi 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.

- c. Multimedia adalah kombinasi dari berbagai jenis media digital, seperti teks, gambar, suara, dan video, ke aplikasi interaktif terintegrasi multiindrawi atau presentasi untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada *audiens*.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY