

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia adalah pendidikan, karena pengalaman dan ilmu baru yang kemudian dapat dimanfaatkan untuk kemajuan masa depan yang lebih gemilang bisa didapatkan dari pendidikan. Hal ini juga sejalan dengan UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3, di dalamnya menyebutkan jika pendidikan merupakan proses pengembangan kemampuan peserta didik hingga menjadi pribadi yang mandiri, cakap, berakhlak mulia, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berilmu, kreatif, beriman, bertanggung jawab dan demokratis. Suatu proses pemerolehan pengalaman dinamakan sebagai pendidikan (John Dewey dalam Sagala, 2010). Sama halnya dengan pendapat Joharis Lubis (2019:334) menyatakan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia salah satunya adalah melalui pendidikan, sehingga pendidikan merupakan faktor yang sangat krusial dalam sebuah negara. Melalui hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwasannya pendidikan merupakan tugas penting yang harus dikerjakan secara sistematis, sehingga proses pembelajaran lebih bermanfaat. Melalui kegiatan belajar mengajar, siswa diharapkan mampu mengembangkan dan mengubah kepribadian diri menjadi lebih baik dalam menguasai diri, intelektual, spiritualis agama, keterampilan diri dan berakhlak mulia.

Perubahan diri dalam pendidikan pastinya tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar. J. Lubis (2022) mengungkapkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran, kolaborasi antara guru dan siswa harus dilakukan agar terjadi kegiatan pembelajaran yang timbal balik antara keduanya. Menemukan hal baru ditemui dan baru diketahui seseorang salah satunya didapat dari pendidikan, dapat berupa perubahan kepribadian dan mendapatkan ilmu baru. Proses belajar mengajar seumpama seseorang yang hendak pergi dari tebing satu ke tebing lainnya, pastinya membutuhkan sebuah jembatan agar dapat melaluinya. Melalui proses belajar, seseorang sedang membangun jembatan untuk menyeberangi jurang tersebut sehingga untuk dapat menyelesaikan jembatan tersebut, harus memerlukan bantuan dari kegiatan pembelajaran. Melalui kegiatan pembelajaran seorang guru membantu peserta didik untuk dapat melalui jurang curam tersebut, oleh karena itu pembelajaran yang diberikan haruslah kegiatan belajar dengan gaya yang baru, berbeda dari yang lain yang membuat keinginan belajar siswa meningkat.

Materi ajar yang masih menggunakan materi konvensional saat ini sangat penting untuk dilakukan pengembangan. Adanya pengembangan materi ajar yang inovatif dapat menguntungkan kedua belah pihak dalam kegiatan belajar, baik bagi guru maupun bagi peserta didik yang menjadikan proses belajar adalah hal yang tidak membosankan bagi peserta didik. Jika peserta didik sudah merasakan kegiatan pembelajaran bukanlah hal yang membosankan, maka keinginan dan motivasi belajar peserta didikpun akan bertambah. Hal pokok yang membuat keberhasilan pengembangan materi ajar ini terletak pada kemampuan guru dalam

berkreasi dan hal tersebut harusnya tidak menjadi hal yang sulit atau menjadi hal yang menghambat, melainkan menciptakan hal baru dalam pembelajaran seharusnya menjadi tantangan tanpa henti bagi guru karena melalui hal tersebut guru dapat secara terus menerus mengembangkan kemampuan dirinya dalam menciptakan suasana kegiatan pembelajaran yang baru dan disenangi oleh siswa.

Pesatnya perkembangan teknologi, banyak hal yang digunakan untuk mengembangkan materi ajar yang digunakan. Dengan demikian, alangkah baiknya guru dapat mengembangkan materi ajar secara mandiri dan membuatnya lebih bervariasi, sebab telah tersedia banyak *software* yang memiliki akses gratis maupun berbayar yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan materi ajar. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bukan berarti menggantikan posisi guru sebagai pengajar, tetapi lebih memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini dalam memenuhi kebutuhan kegiatan pembelajaran.

Hadirnya media pembelajaran berkontribusi agar dapat meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran. Joharis Lubis (2019) menyatakan bahwa guru memegang peranan yang sangat strategis terutama dalam membentuk watak bangsa serta mengembangkan potensi anak didik. Oleh karena hal tersebut, guru harus mampu melihat kebutuhan peserta didik dan memilih dengan bijak media apa yang akan digunakan dalam pembelajaran. Seperti yang dinyatakan oleh Adkhar, 2016:28 bahwa ketika pengirim menyampaikan pesan kepada penerima, pikiran, perhatian, dan minat, serta pikiran penerima akan terpicu sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan berhasil mencapai tujuan pembelajaran disebut dengan media pembelajaran.

Ragam dan jenis media pembelajaran juga cukup bervariasi hingga bisa dipergunakan dengan menyesuaikan keuangan, waktu, kondisi, dan kebutuhan dalam penyampaian suatu materi pembelajaran. Video, kaset, buku, film, *tape recorder*, grafik, komputer, gambar, dan komputer merupakan alat bantu yang dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran yang digunakan guru dalam penyampaian materi ajarnya kepada peserta didik. Adanya media pembelajaran yang lebih berkembang saat ini bukan hanya membantu guru untuk menyampaikan materi selama pembelajaran berlangsung, melainkan menjadi nilai tambah dalam kegiatan belajar mengajar sehingga pengembangan materi ajar dalam pembelajaran mutlak diperlukan.

Pembelajaran dalam kurikulum 2013 menuntut siswa agar aktif tetapi, bukan siswa saja yang dituntut aktif ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, guru juga dituntut untuk memberikan materi yang kreatif dan mudah dipahami peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran di SMA Methodist 7 Medan juga sudah menggunakan kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran. Kurikulum 2013 yang memuat pembelajaran menulis bahasa Indonesia menjadi bentuk perwujudan dari pembelajaran menulis dalam bidang studi bahasa Indonesia, yaitu teks drama pada kelas XI, drama merupakan jenis bentuk karya sastra yang menjadi materi dalam kegiatan belajar dalam pelajaran bahasa Indonesia. Kegiatan belajar dalam materi drama yang disampaikan guru ialah tentang sikap apresiasi terhadap pertunjukan drama, mempertunjukkan skenario drama, dan merancang skenario drama. Hal ini didukung oleh pendapat Kosasih (2017:240) mengemukakan bahwa drama adalah jenis karya sastra yang memiliki tujuan untuk menunjukkan gambaran kehidupan

manusia melalui lakuan dan percakapan dalam drama dengan diiringi permasalahan serta emosi, yang melalui ini dapat juga dikatakan jika drama adalah kisah kehidupan manusia yang selalu disertai dengan kisah duka, kisah suka, adanya konflik, dan beragam kisah yang tak terduga dan penuh warna.

Drama umumnya mengikuti struktur plot yang diungkapkan. Setiap penulis naskah, akan membayangkan ada jalan cerita, ada subjek, nilai yang mendarah daging, dll. Terlepas dari kenyataan bahwa acara ini diselenggarakan dengan cara kilas balik, itu benar-benar membuat konstruksi yang sempurna. Melalui struktur, seseorang dapat menangkap keindahan drama. Drama juga merupakan sebuah karya tulis yang di dalamnya terdapat rangkaian dialog yang muncul atau tercipta dari konflik ataupun imajinasi dari penulis yang memungkinkan untuk dipentaskan, biasanya pementasan drama ini selalu dapat memukau penonton dari berbagai karakteristik tokoh yang dimainkan oleh pemeran drama. Selain penampilan yang memukau penonton, tentu saja pembelajaran drama di sekolah menjadi salah satu hal penting hingga saat ini materi drama masih diajarkan dan masih eksis sebagai materi ajar dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Pengumpulan data awal di SMA Methodist 7 Medan dilakukan dengan melakukan pengamatan serta *interview* bersama dengan pengajar bahasa Indonesia juga siswa. Berdasarkan informasi yang didapat dari guru bahasa Indonesia di SMA Methodist 7 Medan, Ibu Yosefine Sari Fransenia Hutapea, S.Pd. menyatakan bahwa pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan materi buku teks guru dan materi buku teks peserta didik, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan hanya terpaku pada

guru dan materi dari buku teks. Pengembangan materi ajar dengan menggunakan teknologi tidak dilakukan guru dalam proses pembelajaran karena melihat lama durasi pembelajaran saat ini yang hanya berdurasi 35 menit yang sebelumnya berdurasi 45 menit. Durasi waktu pembelajaran 35 menit dirasa kurang untuk menggunakan materi ajar dengan media pembelajaran.

Namun, di lain sisi pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan materi ajar yang hanya berfokus pada buku teks sebagai media pembelajaran cenderung monoton, sehingga selama pembelajaran tersebut menciptakan suasana pembelajaran menjadi terasa membosankan bagi siswa, sama halnya dengan apa yang telah disampaikan oleh seorang siswa kelas XI di SMA Methodist 7 Medan. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa peserta didik memerlukan pengembangan materi ajar dengan menggunakan media dalam kegiatan belajar mengajar sebagai alat yang membantu guru untuk menyampaikan materi ajar kepada siswa agar menjadi lebih menarik.

Melalui hasil pengamatan penulis, peserta didik juga merasa pelajaran bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang rumit. Terkait hal tersebut dapat dilihat melalui pencapaian siswa dimana masih terdapat beberapa pencapaian siswa yang berada di bawah KKM dalam pelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil ujian bulanan peserta didik dan di dalamnya telah terdapat materi drama, dari 35 peserta didik, sebesar 62,86% siswa mendapat nilai 61,68 yang menunjukkan nilai ini belum mencapai nilai maksimum KKM dan sebesar 37,14% siswa mendapat nilai 83,85 sehingga dengan rata-rata nilai ini telah melampaui batas nilai maksimum KKM yang telah ditetapkan. KKM yang ditetapkan di SMA

Methodist 7 Medan untuk mata pelajaran bahasa Indonesia adalah 70. Rendahnya pencapaian dari hasil ujian peserta didik memperlihatkan bahwa pemahaman siswa pada pelajaran bahasa Indonesia khususnya materi drama masih tergolong kurang, karena kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan metode mengajar guru yang monoton dan hanya berfokus pada materi buku teks mengakibatkan masih adanya siswa yang mendapat nilai yang tidak mencapai KKM. Berdasarkan hal di atas, diketahui jika peserta didik membutuhkan pengembangan materi dengan menggunakan media interaktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Penggunaan buku teks seharusnya dapat memotivasi dan menarik perhatian peserta didik. Peserta didik akan lebih mudah belajar dengan menggunakan buku teks, ketika peserta didik tidak mengerti atau kurang memahami penjelasan yang disampaikan oleh guru, maka satu-satunya cara yang dilakukan oleh peserta didik adalah membaca buku teks. Kenyataannya, buku teks yang digunakan peserta didik selama ini masih membuat mereka bingung dalam memahaminya. Hal tersebut juga dinyatakan oleh Wena (2014: 32), penyediaan buku teks yang berkualitas masih sangat kurang, buku teks yang digunakan lebih menekankan pada misi penyampaian pengetahuan atau fakta belaka. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengembangkan materi ajar menggunakan media interaktif.

Berdasarkan penelitian oleh Puji Utami (2019) yang berjudul "*Kesesuaian Isi Buku Teks Bahasa Indonesia dengan Standar Isi dan Kebutuhan Siswa*" menyatakan bahwa kesesuaian isi buku teks bahasa Indonesia SMA/MA/SMK kelas XI yang diterbitkan Kemendikbud mendapat skor 72,29% sesuai dengan KI dan KD. Sedangkan berdasarkan kesesuaian isi buku teks dengan kebutuhan siswa

mendapat skor 11,36% tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan 26,63% kurang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penelitian lainnya oleh Nadyatul Husna yang berjudul “*Kelayakan Isi Buku Teks Bahasa Indonesia Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas Kelas XI*” berdasarkan hasil analisis didapatkan persentase sebesar 80,50% untuk aspek kelayakan pendukung materi ajar dalam buku teks siswa kelas XI dengan materi drama berada dalam golongan cukup.

Hal ini sama dengan hasil observasi materi ajar drama yang terdapat pada KD 3.18 dan KD 4.18 dalam buku paket siswa terbitan kemendikbud revisi 2017 masih kurang memenuhi tuntutan indikator pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar pada silabus bahasa Indonesia kelas XI. Contohnya indikator pada KD 3.18 yaitu memahami unsur-unsur drama, namun materi dalam buku paket siswa tidak menjelaskan secara detail unsur-unsur ini justru susunan kalimat yang terlalu ilmiah membuat peserta didik bingung untuk memahaminya, hal ini terdapat pada penjelasan materi terkait babak dan adegan. Selanjutnya pada KD 4.18 dengan indikator menelaah bagian-bagian penting dalam naskah drama, materi yang disampaikan hanya berupa arahan bagaimana cara-cara untuk menulis naskah drama.

Sehubungan dengan permasalahan yang telah diuraikan di atas, penulis berinisiatif untuk mengembangkan materi ajar drama dengan menggunakan aplikasi *Benime*, tujuannya agar siswa lebih mudah mengeksplorasi dari apa yang dilihat dan didengarnya. Materi ajar akan disusun dalam media pembelajaran berbentuk video. Hasil wawancara dengan guru bidang studi, Ibu Yosefine menunjukkan bahwa belum adanya pengembangan produk materi ajar

menggunakan *Benime* di kelas XI SMA Methodist 7 Medan khususnya materi drama. Media *Benime* menurut penulis merupakan media yang tepat dalam mendukung proses belajar peserta didik karena dalam *Benime* terdapat pilihan karakter dan animasi yang menarik perhatian peserta didik. *Benime* juga memiliki akses gratis, sehingga siapapun dapat menggunakannya sesuai dengan kebutuhan. Kelemahan peserta didik dalam menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran dapat teratasi dengan penggunaan media *Benime* dalam pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik dan mampu merangsang keaktifan belajar peserta didik.

Pengembangan materi ajar berupa video merupakan salah satu inovasi yang mendukung pembelajaran bahasa Indonesia. Kecepatan dan kemampuan peserta didik mengikuti ataupun memahami suatu materi pembelajaran pastinya berbeda-beda, namun melalui pengembangan materi ajar dengan media pembelajaran berbentuk video dapat memudahkan peserta didik sehingga dapat menyesuaikan kecepatan dan kemampuannya. Video pembelajaran dapat digunakan kapan saja dan di mana saja, terlebih lagi saat ini penggunaan teknologi melalui gawai sudah sangat meluas begitu pula dalam kalangan peserta didik, sehingga melalui hal tersebut aktivitas belajar peserta didik dapat meningkat. Di samping itu, fasilitas sekolah juga sudah cukup memadai seperti tersedia proyektor sehingga perlu dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran yang bervariasi.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Hani Karlina (2017) yang berjudul “*Penggunaan Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Naskah Drama*” menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan peserta

didik dalam menulis naskah drama setelah digunakannya media audio-visual pada kelas XI IPS 1 MAN Cijantung. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai peserta didik yang meningkat pada setiap siklus. Kemampuan awal peserta didik sebelum menggunakan media audio-visual dari 20 peserta didik, 16 peserta didik masih belum mencapai KKM 75 dengan rata-rata nilai 59,75. Pada siklus I dari 20 peserta didik, 7 peserta didik masih belum mencapai KKM 75 dengan rata-rata nilai 74. Pada siklus II dari 20 peserta didik semuanya dinyatakan dapat mencapai KKM 75 dengan rata-rata nilai 85,25. Artinya, nilai hasil belajar peserta didik dalam menulis naskah drama dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan dengan selisih/peningkatan sebesar 11,25.

Rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami dan menuliskan naskah drama secara mandiri dikarenakan media pembelajaran yang digunakan guru tidak dapat menarik dan memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Metode yang digunakan masih tradisional, seperti menggunakan metode ceramah dan penugasan kepada peserta didik dengan media pembelajaran seadanya, metode tersebut cenderung monoton dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut menimbulkan kejenuhan peserta didik.

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Kenang Ageng Jati dalam skripsinya yang berjudul *“Pengembangan Video Karakter Emotikon Berantai untuk Pembelajaran Menulis Naskah Drama Siswa Kelas XI”* ditemukan bahwa kualitas media video karakter emotikon berantai dalam pembelajaran ini menghasilkan kategori penilaian sangat berkualitas dengan nilai 84,16%. Kevalidan media video karakter emotikon berantai dinilai dua aspek yaitu aspek materi dan aspek media

dan kategori media video karakter emotikon berantai berdasarkan penilaian adalah valid dengan persentase 75,71%. Kepraktisan media video karakter emotikon berantai dilihat dari tiga aspek yaitu, lembar aktivitas guru yang berkategori sangat baik dengan persentase 97%, lembar aktivitas siswa yang berkategori sangat baik dengan persentase sebesar 95%, dan rata-rata hasil belajar siswa berkategori sangat baik dengan nilai 85,06, sehingga dapat disimpulkan bahwa media karakter emotikon berantai berkategori sangat efektif. Kepraktisan media video karakter emotikon berantai dilihat dari hasil lembar kuesioner respons siswa tergolong dengan kategori sangat praktis dengan persentase sebesar 82,42%.

Penelitian relevan lainnya dilakukan oleh Chairiyah (2021) yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Benime Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup pada Siswa Kelas III SDN 101893 Bangun Rejo”*. Chairiyah menyimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis *Benime* mendapatkan skor 82% dari validator ahli materi dan 82,8% dari validator ahli media yang disimpulkan bahwa media sangat layak digunakan dan diterapkan pada proses belajar mengajar.

Berdasarkan beberapa judul penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan dapat terlihat jelas bahwa pengembangan materi ajar dengan berbantuan teknologi dalam pembelajaran yang akan disampaikan pada peserta didik sangat penting dilakukan karena pada penelitian yang relevan dapat diketahui bahwa setelah dilakukannya pengembangan materi ajar dengan media pembelajaran, terkhusus pada materi drama sangat mempengaruhi nilai dan tingkat pemahaman peserta didik.

Banyak persoalan yang dihadapi peserta didik dan guru dalam proses belajar mengajar, diantaranya peserta didik sulit memahami pelajaran, rendahnya hasil belajar peserta didik, metode pembelajaran yang monoton, penguasaan dan pengelolaan tersebut adalah pengembangan materi ajar berbantuan teknologi. Pengembangan materi ajar berbantuan teknologi saat ini sangat mutlak dituntut untuk dilakukan seorang guru guna membentuk pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM).

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian dan pengembangan materi ajar dengan memanfaatkan teknologi. Adapun yang menjadi judul penelitian ini adalah **“Pengembangan Materi Drama dengan Menggunakan *Benime* Kelas XI SMA Methodist 7 Medan Tahun Pembelajaran 2021/2022”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu sebagai berikut:

1. rendahnya hasil belajar peserta didik
2. materi ajar yang digunakan kurang sesuai dengan indikator kompetensi dasar
3. belum adanya pengembangan materi drama menggunakan aplikasi *Benime*
4. dalam pembelajaran guru masih menggunakan metode pembelajaran ceramah dan hanya berfokus pada materi dalam buku teks yang cenderung monoton.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, dapat terlihat bahwa masalah di dalam pembelajaran bahasa Indonesia cukup bervariasi. Oleh karena itu, untuk memberi ruang lingkup yang jelas dan terarah, serta kemampuan penulis yang terbatas, maka penulis memfokuskan penelitian ini pada satu masalah. Adapun yang dijadikan fokus dalam penelitian ini adalah pengembangan materi ajar pada kelas XI dengan materi drama KD 3.18 dan 4.18 berbantuan aplikasi *Benime*, maka batasan dalam penelitian ini adalah “*Pengembangan Materi Drama dengan Menggunakan Benime Kelas XI SMA Methodist 7 Medan Tahun Pembelajaran 2021/2022.*”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut,

1. Bagaimanakah produk dan proses pengembangan materi ajar dalam pembelajaran drama dengan menggunakan *Benime* kelas XI SMA Methodist 7 Medan Tahun Pembelajaran 2021/2022?
2. Bagaimanakah kelayakan materi ajar dalam pembelajaran drama dengan menggunakan *Benime* kelas XI SMA Methodist 7 Medan Tahun Pembelajaran 2021/2022?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, terdapat beberapa tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian, adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. untuk mengetahui produk dan proses pengembangan materi ajar dalam pembelajaran drama dengan menggunakan *Benime* kelas XI SMA Methodist 7 Medan Tahun Pembelajaran 2021/2022
2. untuk mengetahui kelayakan produk terhadap pengembangan materi ajar drama dengan menggunakan *Benime* kelas XI SMA Methodist 7 Medan Tahun Pembelajaran 2021/2022.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada berbagai pihak, adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangsih untuk menambah pengetahuan baru tentang pengembangan materi ajar dengan menggunakan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran di sekolah menengah atas dan perkembangan dunia pendidikan pada umumnya. Menjadikan pembelajaran dan penyampaian materi drama menjadi lebih efektif, inovatif, dan juga menyenangkan bagi peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang dapat diperoleh dari penelitian ini sebagai berikut:

a. Guru

Penelitian ini juga diupayakan dapat bermanfaat kepada guru agar dapat lebih menantang diri untuk mengembangkan materi ajar menggunakan media pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan inovatif sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan bagi peserta didik dan meningkatkan minat dan motivasi

peserta didik untuk belajar.

b. Siswa

Penelitian ini diupayakan dapat menjadi sebuah acuan untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dan diharapkan dapat merubah pemikiran peserta didik bahwa pembelajaran bahasa Indonesia tidaklah sulit melainkan menyenangkan.

c. Peneliti

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti agar dapat mengaplikasikan kemampuan teori yang dimiliki dan penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat sebagai pedoman untuk penelitian berikutnya yang berkaitan dengan pengembangan materi ajar.

