

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Dalam Kurikulum 2013, terdapat pembelajaran mementaskan drama pada jenjang SMP kelas VIII. Keberadaan pembelajaran mementaskan drama ini menjadi penting karena penyampaian pesan bukan hanya melalui teks saja, melainkan dengan memerankan isi dari naskah drama. Hal itu diharapkan dapat menyampaikan pesan dalam materi ajar secara lebih efektif dan menyenangkan.

Melalui pembelajaran mementaskan drama, siswa diberikan kesempatan untuk mendapatkan pengalaman dan keterlibatan langsung dalam mengapresiasi karya sastra. Pembelajaran mementaskan drama ini memiliki banyak manfaat bagi dunia pendidikan. Moody berpendapat bahwa sumbangan sastra drama dalam pendidikan adalah (1) menunjang keterampilan berbahasa siswa; (2) meningkatkan pengetahuan siswa; (3) mengembangkan cipta, rasa, karsa, dan rasa siswa; dan (4) mengembangkan pembentukan karakter siswa (dalam Emzir dan Rohman, 2015, hlm. 271). Seperti apa yang dijelaskan Depdikbud (dalam Sumiyadi dan Memen, 2014, hlm. 4) bahwa tujuan umum dari pengajaran sastra adalah mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, dan meningkatkan pengetahuan serta kemampuan berbahasa dengan cara menikmati, memahami, dan memanfaatkan karya sastra. Maka dari itu, pembelajaran mementaskan drama yang termasuk dalam ruang lingkup karya sastra dan seni pertunjukan dapat menjadi wadah bagi peserta didik untuk mengembangkan karakter, wawasan, dan kemampuannya.

Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru bahasa Indonesia di SMP Daruut Tauhiid Putri *Boarding School* Bandung, yaitu Ibu Vina Fatimah, S.Pd. pada April 2018, kebanyakan dari siswa sering kali tidak mampu menikmati dan memahami isi naskah drama ketika dipentaskan. Para siswa tidak optimal dalam menyampaikan isi dari naskah drama

karena gestur, mimik, intonasi, dan penghayatan memerankan karakter tokoh sering kali tidak sesuai dengan teori yang seharusnya. Padahal, guru bahasa Indonesia sudah mencoba menggunakan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran mementaskan drama. Salah satu guru bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran drama berupa video tayangan film pendek.

Jika unsur-unsur pementasan drama belum dapat diproduksi secara optimal, pemahaman mengenai isi cerita dari naskah drama tidak tersampaikan dengan baik. Penanaman nilai-nilai positif yang disampaikan dengan ala kadarnya menyebabkan pemahaman terputus. Selain itu, pembangunan karakter seperti kepercayaan diri dan keberanian belum terjadi secara optimal dalam proses pembelajaran. Adanya persoalan tersebut, maka diperlukannya penggunaan media dengan muatan konten yang menunjang dan menarik bagi para siswa.

Penggunaan media dalam pembelajaran mementaskan drama diperlukan untuk menunjang pembelajaran berjalan dengan efektif, efisien, kreatif, dan inovatif. Selain itu, media pembelajaran menjadi sangat penting keberadaannya mengingat tuntutan era digital yang mendesak setiap manusia mampu menggunakan dan memanfaatkan teknologi informasi. Hal tersebut dibuktikan dengan diberlakukannya Pembelajaran Berbasis Komputer (PBK) dan *E-Learning* di setiap sekolah, terkhusus di daerah perkotaan. Maka dari itu, setiap sekolah harus menyediakan pelbagai media sesuai kebutuhan setiap mata pelajaran untuk kelancaran proses pembelajaran di sekolah.

Menurut Arsyad (2011, hlm. 2), guru sekurang-kurangnya harus dapat menggunakan alat yang murah, efisien, sederhana dan bersahaja untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Selain itu, guru dituntut dapat mengembangkan keterampilannya untuk melakukan inovasi terhadap media-media yang lama agar tetap berguna atau menciptakan media-media baru yang lebih kreatif. Hal itu sangat diperlukan untuk menciptakan iklim pembelajaran yang berkualitas dan menyenangkan.

Proses memproduksi pementasan drama tidak hanya terhambat oleh penggunaan media, tetapi juga model yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Pembelajaran drama merupakan salah satu pembelajaran yang memerlukan perencanaan yang matang dan sistematis. Hal ini sejalan dengan pendapat Ni Kadek dkk. (2013) bahwa pengajaran bermain peran dalam drama merupakan suatu pengajaran yang membutuhkan tindakan atau kegiatan yang dilakukan secara berencana. Pementasan drama yang sempurna dalam pembelajaran drama memerlukan persiapan yang kompleks dan terarah. Dalam drama mengandung unsur penokohan dan dialog. Dalam cerita drama yang sempurna, akan dilengkapi petunjuk akting, latar, dan juga properti yang akan digunakan (Dawud, 2004, hlm. 8). Dalam pembelajaran drama, diperlukan beberapa kali latihan mengoptimalkan mimik, gestur, intonasi, dan gerak untuk mengevaluasi hasil dari penghayatan karakter tokoh dalam naskah drama. Hal itu menjadi penting adanya guna menghasilkan pementasan yang berkualitas.

Untuk menghasilkan pementasan yang sempurna, diperlukan juga model yang memiliki tahapan sistematis agar proses pembelajaran dapat terlaksana secara efektif dan terarah. Salah satu model yang memiliki tahapan sistematis adalah model pembelajaran berbasis proyek. Ermalia, C. (2015, hlm. 4 s.d. 5) menyatakan bahwa langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek memiliki keruntutan pengelolaan pemahaman, sikap, dan keterampilan. Model pembelajaran berbasis proyek memuat langkah-langkah pembelajaran yang menunjang keberhasilan tujuan pembelajaran. Ditambah lagi dengan penguatan pernyataan Mulyasa bahwa penerapan pengembangan aktivitas dan kreativitas siswa dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan cara (1) mengembangkan percaya diri dan keberanian dengan perasaan yang menyenangkan (2) memberi kesempatan kesempatan kepada peserta didik untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara aktif dan sistematis (3) melibatkan peserta didik dalam menentukan tujuan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran (4) melakukan pengawasan terhadap proses pembelajaran peserta didik (5) melibatkan peserta didik

secara aktif, efektif, kreatif, dan menyenangkan dalam pelaksanaan pembelajaran (dalam Ermalia, C., 2015, hlm. 5). Maka dari itu, mengembangkan media melalui model pembelajaran yang sesuai dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif.

Penelitian mengenai multimedia pembelajaran sudah banyak dilakukan, tetapi penggunaannya diterapkan pada pembelajaran yang berbeda. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Fatin (2013) dengan judul *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kecerdasan Jamak dalam Pembelajaran Inkuiri untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek di SMA Daarul Quran Bandung*, disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif tersebut efektif digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 100% dan nilai daya serap peserta didik 88%. Salah satu penelitian lain yang serupa, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Anak Agung, dkk. (2013) dengan judul *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII Semester II di SMPN Ubud*, disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan peneliti layak pakai dan mampu memberikan daya tarik bagi siswa serta memudahkan siswa dalam belajar.

Selain penelitian di atas, terdapat penelitian yang memiliki keterkaitan dua variabel yang sama, yakni penelitian yang dilakukan oleh Mariyah (2005) dengan judul *Pengembangan Media VCD Pembelajaran dalam Memerankan Drama Pendek di Sekolah Dasar*. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media VCD layak digunakan dalam pembelajaran mementaskan drama. Selain itu, penelitian yang dilakukan Yusrizal dan Sukatman (2015) dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Materi Memproduksi Pementasan Drama untuk Kelas XI SMA*, dapat disimpulkan bahwa media tersebut layak digunakan dan dikategorikan baik.

Wajdi (2017) melakukan penelitian dengan judul *Implementasi Project Based Learning dan Penilaian Autentik dalam Pembelajaran*

Drama Indonesia. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek dan penilaian autentik dapat dilaksanakan dengan baik dan mudah dan hasil implementasi model berupa nilai pembelajaran drama menunjukkan hasil yang sangat memuaskan dengan rata-rata 3,55 dan 3,63 pada skala 1—4 dengan kualifikasi sangat baik.

Dengan adanya penelitian-penelitian terkait dengan setiap variabel judul penelitian penulis, penulis akan lebih banyak menemukan hal-hal yang perlu dikembangkan dan diperbaiki dalam penelitian yang akan dilakukan penulis dengan judul *Pengembangan Multimedia dengan Software Construct dalam Pembelajaran Mementaskan Drama melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek*.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, identifikasi masalah yang akan menjadi bahan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran pementasan drama masih kurang inovatif dan kreatif di SMP Daruut Tauhid Bandung.
2. Hasil pementasan drama di SMP Daruut Tauhid Bandung masih kurang optimal.

1.3 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan hasil identifikasi, masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana profil media pembelajaran mementaskan drama di SMP Daarut Tauhid Boarding School Putri pada siswa kelas VIII?
2. Bagaimana analisis kebutuhan media pembelajaran mementaskan drama di SMP Daarut Tauhid Boarding School Putri pada siswa kelas VIII?
3. Bagaimana rancangan multimedia dalam pembelajaran mementaskan drama melalui pembelajaran berbasis proyek di SMP Daarut Tauhid Boarding School Putri Bandung pada siswa kelas VIII?

4. Bagaimana pengembangan multimedia dalam pembelajaran mementaskan drama di SMP Daarut Tauhid Boarding School Putri pada kelas VIII?
5. Bagaimana respons siswa kelas VIII SMP DTBS Putri Bandung terhadap multimedia pembelajaran mementaskan drama?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui profil media pembelajaran pementasan drama di SMP Daarut Tauhid Boarding School Putri pada siswa kelas VIII.
2. Mengetahui kebutuhan siswa kelas VIII SMP DTBS Putri Bandung terhadap media pembelajaran mementaskan drama?
3. Membuat rancangan multimedia dalam pembelajaran mementaskan drama melalui pembelajaran berbasis proyek untuk siswa kelas VIII di SMP Daarut Tauhid Boarding School Putri.
4. Merancang pengembangan multimedia dalam pembelajaran mementaskan drama melalui pembelajaran berbasis proyek siswa kelas VIII di SMP Daarut Tauhid Boarding School Putri.
5. Mengetahui respons pengguna mengenai produk pengembangan multimedia dalam pembelajaran mementaskan drama.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat secara teoretis ataupun praktis. Manfaat tersebut dijelaskan sebagai berikut.

1. Manfaat teoretis

Hasil penelitian ini dapat menjadi (1) rekomendasi dalam pengembangan multimedia untuk materi bahasa dan sastra Indonesia, (2) penguat teori media, pembelajaran mementaskan drama, model berbasis proyek, serta prosedur pengembangan multimedia dan prosedur model pembelajaran berbasis proyek, dan (3) menambah dan meluasnya wawasan mengenai pengembangan

multimedia, pembelajaran mementaskan drama, dan model pembelajaran berbasis proyek.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, manfaat penelitian ini adalah (1) membantu siswa untuk memahami dan menerapkan pembelajaran mementaskan drama secara efektif, berkualitas, dan menyenangkan dengan pengembangan multimedia melalui model pembelajaran berbasis proyek, (2) memudahkan guru untuk memahami pembelajaran mementaskan drama dengan penggunaan pengembangan multimedia ini, dan (3) menambah kekayaan pengembangan media yang dapat digunakan bagi pembelajar bahasa dan sastra Indonesia.

1.6 Struktur Organisasi Tesis

Peneliti membuat sistematika penulisan tesis untuk mempermudah penyusunan dan pemahaman penelitian dalam tesis ini. Berikut sistematika penulisan dalam tesis ini.

1. Bab pertama adalah bab pendahuluan. Bab pendahuluan berisi latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian tesis.
2. Bab kedua berisi penjelasan landasan teori atau kajian pustaka yang berkaitan dengan variabel-variabel penelitian. Bab kedua ini berisi penjelasan perihal multimedia, pembelajaran mementaskan drama, dan model pembelajaran berbasis proyek.
3. Bab ketiga adalah bab yang membahas mengenai metodologi penelitian yang digunakan peneliti. Dalam bab tiga, dijelaskan mengenai pola dari penggunaan metode penelitian yang peneliti gunakan secara rinci.
4. Bab keempat adalah bab yang berisi pembahasan hasil penelitian yang dilakukan peneliti. Bab empat ini memuat profil awal pembelajaran, analisis kebutuhan, rancangan multimedia,

pengembangan multimedia, dan respons siswa terhadap pengembangan multimedia.

5. Bab lima adalah bab yang berisi kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi. Dalam bab lima berisi simpulan mengenai penelitian, implikasi, dan rekomendasi untuk pihak-pihak yang terkait dengan penelitian tesis ini.