

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL  
PADA MATERI TEKS DRAMA UNTUK MENINGKATKAN  
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS XI  
SMK BINA SATRIA MEDAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-Tugas Dalam Memenuhi Syarat Mencapai  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi Pendidikan Bahasa dan  
Sastra Indonesia*

**NURBAITY ZANATI**  
**71180513041**

**Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Jenjang Strata 1 (S1)**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMUPENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA MEDAN**

**2021-2022**

## KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh.

Segala puji dan rasa syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT karena berkah dan rahmatnya serta karena karunia-Nya berupa kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini guna melengkapi tugas-tugas serta memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Islam Sumatera Utara, serta shalawat beriringkan salam saya hadiahkan kepada nabi junjungan alam Nabi Muhammad SAW agar kelak kita mendapat syafa'atnya.

Melihat kenyataan bahwa masalah yang dihadapi siswa selama ini dalam proses belajar, maka peneliti berupaya untuk melakukan penelitian dengan judul skripsi **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Materi Teks Drama Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas XI SMK BinaSatria Medan Tahun Pembelajaran 2021/2022”**

Pada kesempatan ini penulis bersyukur kepada Allah SWT yang selalu melindungi dan melancarkan penulisan skripsi ini. Dengan penuh kerendahan hati serta kesadaran diri penulis sangat berterimakasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua saya, kepada ayahanda **Junaidi** dan ibunda saya **Sri Lestari** yang tak kenal lelah dengan penuh rasa kasih dan sayangnya dalam mengasuh, membimbing, memberi motivasi serta berkorban secara moral dan material juga selalu mengiringi langkah saya dengan lantunan doa sejak saya dititipkan dalam kandungan ibunda sampai saat ini.

Selanjutnya penulis menyadari bahwa banyak bantuan yang tak ternilai dari

berbagai pihak, sejalan dengan hal itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak **Dr H.Yanhar Jamiluddin,M.AP** sebagai Rektor Universitas Islam Sumatera Utara.
2. Ibu **Prof Hasrita Lubis M.Pd.,PhD** sebagai Dekan Universitas Islam Sumatera Utara
3. Ibu **Dra. Hj.Rita,M.Pd** sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Islam Sumatera Utara
4. Bapak **Drs.Ali,M.M** selaku Dosen Pembimbing I yang selalu meluangkan waktu untuk membimbing dengan penuh kesabaran dan ketulusan serta memberikan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak **Drs.H.Amaluddin.M.M** selaku DosenPembimbing II yang selalu meluangkan waktu untuk membimbing dengan penuh kesabaran dan ketulusan serta memberikan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh dosen pendidikan bahasa dan sastra indonesia yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sumatera Utara FKIP UISU Medan.
7. Ibu **Ir.Rosita,S.Pd.M.M** selaku kepala sekolah SMK Bina Satria yang telah Memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi
8. Ibu **Ita Permata Sari, S.Pd** selaku guru bahasa indonesia di SMK Bina Satria yang telah membantu penulis dalam mengumpulkan data demi kelancaran dalam melaksanakan penelitian dan penyelesaian penulisan

skripsi

9. Bapak **Dr. Supar Wasesa, S.E,M,M** Selaku Ceo kampus UISU Marelan.
10. Ibu **Amelia Kahirina Ilmi, S,T,M.M** Selaku koordinator kampus UISU Marelan, Dan Seluruh Staf Pegawai Bidang Akademik Bendahara Kampus Marelan UISU
11. Abang Muhammad Alwi Syahdan dan Kakak Tri Purwanti S.pd yang selalu meluangkan waktu untuk membantu merapikan halaman skripsi penulis
12. Adik Taufiq Al- Hidayah dan Azhi Al-Adha yang selalu memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi
13. Rekan-rekan tempat saya mendidik kepada Bapak dan Ibu Yayasan Pendidikan Islam MIS AL-MA'RUF dan Seluruh Staff Dewan Guru yang sudah memberikan dukungan semangat dan doa untuk penulis menyelesaikan skripsi ini.
14. Teman-teman Seperjuangan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sumatera Utara yang sudah memberikan semangat kepada penulis

Atas segala bantuan dan motivasi yang telah penulis terima dari berbagai pihak, penulis ucapkan terimakasih, semoga Allah akan membalasnya. Akhir kata semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua Amin.

Hormat Saya

Nurbaity Zanati  
71180513041

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	13
C. Batasan Masalah .....	14
D. Rumusan Masalah .....	15
E. Tujuan Penelitian .....	16
F. Manfaat Penelitian .....	17
<b>BAB II LANDASAN TEORETIS .....</b>	<b>19</b>
A. Kerangka Teoretis .....	19
1. Pengertian Penelitian Pengembangan .....	19
1.1 Tujuan Penelitian Pengembangan .....	19
2. Definisi Digital.....	20
2.1 Karakteristik Media Pembelajaran Digital.....	23
2.2 Kelebihan Pembelajaran Digital .....	24
2.3 Kekurangan Pembelajaran Digital .....	26
3. Kedudukan YouTube Dalam Perkembangan TIK .....	28
3.1 Penggunaan YouTube Sebagai Media Pembelajaran .....	33
4. Drama .....	38
4.1 Pengertian Drama .....	38
4.2 Unsur-Unsur Drama .....	40
5. Keterampilan Berbicara.....	43
5.1 Pengertian Keterampilan .....	43
5.2 Pengertian Berbicara .....	44
5.3 Keterampilan berbicara .....	45
5.4 Tujuan Berbicara .....	45

5.5 Jenis-Jenis Berbicara .....	46
B. Kerangka Konseptual .....	47
C. Penelitian Yang Relevan .....	50
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>53</b>
A. Lokasi Dan Waktu Penelitian .....	53
B. Populasi Dan Sampel Penelitian .....	54
C. Draf Penelitian .....	56
D. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	56
E. Perbedaan Produk Lama dan Produk Baru .....	61
F. Teknik pengumpulan data .....	65
G. Validasi dan Uji Coba Produk .....	72
H. Teknik Analisis Data .....	73
I. Teknik Analisis Data .....	74
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN .....</b>	<b>77</b>
A. HASIL PENELITIAN .....	77
B. PEMBAHASAN .....	86
4.1 Deskripsi Proses Media Pengembangan Berbasis <i>Digital</i> Pada Materi Teks Drama Sebagai Media Pengajaran Teks Drama di Kelas XI SMK .....	86
4.2 Deskripsi kevalidan pengembangan media pembelajaran berbasis digital pada materi teks drama kelas XI SMKS Bina Satria Medan Marelan. .	88
4.3 Deskripsi Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Materi Teks Drama Kelas XI SMK .....	89
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>95</b>
A. Kesimpulan.....	95
B. Implikasi.....	96
C. Saran.....	96
D. Keterbatasan Pengembangan.....	97

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Jadwal Penelitian.....	53
Tabel 2 Tabel Populasi.....	54
Tabel 3 Tabel Sampel.....	55
Tabel 4 Perbedaan Produk Baru Dan Lama.....	62
Tabel 5 Kisi-kisi Wawancara Guru Bahasa Indonesia.....	65
Tabel 6 Kisi-Kisi Kuesioner Validasi Ahli Materi .....	67
Tabel 7 Kisi-Kisi Kuesioner Validasi Guru .....	69
Tabel 8 Kuesioner Ahli Media.....	70
Tabel 9 Kisi-Kisi Kuesioner Tanggapan Siswa .....	72
Tabel 10 Kriteria Validasi Interpretasi dimodifikasi Sugiyono (2017) .....	75
Tabel 11 Persentase Uji Kelayakan .....	76
Tabel 12 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	80
Tabel 13 Penilaian Ahli Media .....	82
Tabel 14 Hasil Uji Coba Kelayakan Media Responden Siswa .....	84
Tabel 15 Nilai Persentase Validasi Ahli Materi dan Ahli Media.....	89
Tabel 16 Analisis Kelayakan Media Berdasarkan Validasi Dosen .....	93

## DAFTAR GAMBAR

Gambar Bagan 1 Kerangka Konseptual .....	50
Gambar Bagan 2 Langkah-langkah penelitian pengembangan .....	56
GambarBagan 3 Langkah-langkah Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Teks Drama .....	56
Gambar 4 Edisi revisi 2017 Bahasa Indonesia Untuk SMK/MA Kelas XI.....	59



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Panduan Penggunaan Aplikasi Digital Youtube	
Lampiran 2 : Kisi-Kisi Kuesioner Validasi Ahli Materi .....	100
Lampiran 3 : Kuesioner Untuk Ahli Media .....	101
Lampiran 4: Penilaian Ahli Media .....	104
Lampiran 5: Hasil Uji Coba Kelayakan Media Responden Siswa .....	106
Lampiran 6: Penilaian Hasil Uji Coba Media Pembelajaran Berbasis Digital Kepada Siswa/i Kelas XI SMK Swata Bina Satria Medan Marelan.....	108
Lampiran 7: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	109

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Qur'an Tiga Bahasa. Depok: Al Huda Kelompok Gema Insani. 2009
- Arikunto, Suharsini. 2010. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Bambang sucipto dan Kustandi, Media Pembelajaran Manual dan Digital (Bogor: Ghalia Indonesia (.2011:79 )
- Faizah, Umi. 2016. *Pengantar Keterampilan Berbicara Teori dan Praktek*. Yogyakarta. PT Media Perkasa.
- Undang-Undang Republik Indonesia No .20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional
- Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Muslich, Masnur. 2011. pendidikan karakter .Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Puji, Santosa, dkk., 2005. Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi 2*. Jakarta: PT Rajawali Press.
- Saddhono, Kundharu dan St. Y. Slamet. 2012. *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Bandung: Karya Putra Darwati
- Samani, Muchlas, Haryanto .2011. pendidikan karakter. Bandung; PT Remaja Roesda Karya. Trianto. 2010. Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta; PT. Bumi Aksara.
- Shoimin, Aris. 2016. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Alfabet
- Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Bandung: AlfaBeta, 2014 Tarigan, Henry Guntur, Berbicara. 2008. *Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung: Angkasa
- Tahir, Muh, 2011. Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan Makassar Universitas Muhammadiyah Makassar

## **Lampiran 1 : Panduan Penggunaan Aplikasi Digital Youtube**

Nurbaity Zanati

### **PANDUAN PENGGUNAAN APLIKASI DIGITAL YOUTUBE**

---

#### **Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan**

#### **Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

#### **Kata Pengantar**

Assalamualaikum warahmatulahi wabarakatuh

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT, karena hidayah dan inayahnya penulisan buku panduan penggunaan aplikasi berbasis digital YouTube ini dapat diselesaikan dengan ketentuan waktu yang diharapkan.

Seiring dengan perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi yang mengakibatkan manusia harus mampu beradaptasi dengan perubahan yang dinamis. Dengan perkembangan teknologi saat ini tentu sangat berdampak positif bagi sektor pendidikan. Dimana akan terjadi pergeseran budaya belajar, seperti proses pembelajaran maupun proses penilaian pembelajaran. Oleh karena itu dibutuhkan suatu langkah untuk menghadapi perubahan tersebut sehingga proses pembelajaran menjadi lebih baik dan terarah, buku ini berisikan panduan dalam penggunaan media berbasis digital YouTube yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di kelas maupun luar kelas, serta sebagai penilaian berbasis digital dengan memanfaatkan komputer maupun smartphone sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Buku ini merupakan buku ketiga yang penulis susun yang pertama buku sajak sang pelita dan buku yang kedua buku cerpen antologi cinta dalam diam, Kritik dan saran dari pembaca untuk perbaikan dan penyempurnaan buku yang lebih baik pada edisi berikutnya. Akhir kata penulis ucapkan semoga panduan ini bermanfaat bagi pembaca khususnya bagi

guru dan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan

Medan Oktober 2022

Penulis

**Nurbaity Zanati**

**DAFTAR ISI**

## Kata Pengantar

## Daftar Isi

A. Teknik Membuat Video Pembelajaran YouTube .....	1
B. Implementasi Media dan Penilaian Pembelajaran Berbasis Digital .....	4
C. Pembelajaran Digital Media Pembelajaran YouTube.....	4
D. Kelebihan Media Pembelajaran YouTube .....	5
E. Kekurangan Media Pembelajaran YouTube .....	5
F. Tahapan Produksi Video Pembelajaran .....	6
G. Tahap Persiapan .....	6
H. Menulis Naskah Video.....	6
I. Penyiapan Peralatan dan Materi Pendukung.....	7
J. Peranti Perekam Video .....	7
K. Program Perekam Video .....	7
L. Program Penyunting Video.....	7
M. Properti Pendukung.....	8
N. Pemilihan Pemain dan Tempat Jadwal Perekaman .....	8
O. Tentang Penulis.....	8
P. Daftar Pustaka.....	9

## **A. Teknik Membuat Video Pembelajaran YouTube**

Perkembangan teknologi yang semakin canggih memberikan suatu perubahan besar dalam kehidupan masyarakat di era modern. Hal ini ditandai dengan adanya kemajuan bidang teknologi informasi, dan komunikasi sehingga tanpa disadari hampir seluruh aspek kehidupan manusia telah dipengaruhi oleh kecanggihan teknologi. Seiring arus globalisasi tuntutan akan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat menyebabkan peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi adalah munculnya era digital yang ditandai dengan munculnya tiga teknologi yaitu: komputer, komunikasi, multimedia. Dengan perkembangan konvergensi ketiga teknologi tersebut telah membuat muatan informasi atau pesan dalam komunikasi tidak lagi hanya berupa teks, angka, atau gambar saja, melainkan dapat berupa suara atau bahkan berupa gambar

YouTube sebagai salah satu bentuk media massa dalam perkembangan teknologi yang kian canggih memiliki beragam viewers yang setiap hari memenuhi kebutuhannya untuk mendapatkan informasi dari situs ini. YouTube itu sendiri merupakan situs web video sharing yang ada diberbagai macam pilihan video di dalamnya. video-video di YouTube sangatlah banyak, mulai dari web series, film video blog, klip musik, dan masih banyak lagi. Pemilik akun dapat menonton video yang ada di YouTube dan mengunggah videonya sendiri jika memiliki chanel di YouTube.

Besarnya manfaat video bagi proses pembelajaran telah mendorong pendidik dan pengelola pendidikan untuk membeli, mengunduh, ataupun memproduksi video pembelajaran, oleh karena itu, pengadaan video pembelajaran

bisa dilakukan dengan dua cara yaitu: (1) mengevaluasi video pembelajaran yang telah tersedia dan (2) memproduksi video pembelajaran sesuai kebutuhan pembelajaran.

Diantara contoh situs web yang menyediakan video pembelajaran adalah Youtube. Setelah mendapatkan beberapa video yang dinilai bermanfaat bagi pembelajaran maka anda harus mempratinjau dan mengevaluasi video tersebut sebelum menggunakannya dalam proses pembelajaran. Beberapa hal yang perlu dipertimbangkan saat memilih video pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Konten Video Sesuai Dengan Standar dan Tujuan Pembelajaran

Tujuan orang untuk membuat video dan menyebarkannya di internet itu bermacam-macam. Oleh karena itu anda perlu untuk mengevaluasi kesesuaian video yang ditemukan dengan tujuan pembelajaran dan kondisi siswa. Jika adanya bagian video yang tidak sesuai, anda bisa menandainya atau menghapusnya agar siswa tidak terganggu bagian video tersebut.

2. Konten Video Akurat dan Terbaru

Konsep-konsep dijelaskan didalam video juga perlu dievaluasi untuk memastikan kebenaran dan keterbaruan dari konten video tersebut

3. Bahasa video sesuai usia

Tidak bisa dipungkiri bahwa banyak sekali video pembelajaran gratis di internet. Akan tetapi bahasa yang digunakan di dalam video tersebut belum tentu sesuai dengan kompetensi dan perkembangan bahasa siswa. Oleh karena itu anda perlu meninjau dan mengevaluasi kesesuaian bahasa video dengan tingkat perkembangan bahasa dan kosakata siswa.

4. Memiliki Tampilan Visual dan Audio yang Berkualitas

Tampilan visual dan audio dari sebuah video dapat dinilai dari kejelasan gambarnya dan kejernihan suaranya. Hal-hal yang harus dihindari untuk meningkatkan kualitas visual video diantaranya: ukuran video terlalu kecil, tempat perekaman video terlalu gelap, kamera video, memiliki kualitas yang buruk, sudut pengambilan gambar salah, jarak kamera dan objek yang direkam terlalu jauh, dan letak kamera pada pengambilan gambar tidak teratur.

#### 5. Penyajian Materi Video Jelas dan Mudah Dimengerti

Selain untuk aplikasi peraga, video pembelajaran juga sering digunakan sebagai sumber belajar mandiri. Oleh karena itu penyajian materi melalui video pembelajaran harus sistematis dan konkret, agar siswa mudah dalam memahainya. Misalnya pengajar dapat mengorganisasi materi pelajaran dari konsep yang mudah ke konsep yang sulit, dan mendukung penjelasannya dengan teks, gambar, atau video.

#### 6. Konten Video Dapat Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa

Video yang bisa meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa adalah video yang menunjukkan gambar dan audio kesukaannya misalnya, anak-anak biasanya akan tertarik dengan warna yang solid, gerakan animasi, dan gambar kartunis dibanding gambar asli, di samping itu materi video juga sebaiknya dibagi menjadi beberapa segmen sehingga siswa bisa mempelajari materi pelajaran dengan pelan-pelan dan bisa istirahat setelah selesai mempelajari sebuah topik.

#### 7. Video Mudah Diperoleh dan Digunakan.

Ukuran video yang lumayan besar terkadang menjadi kendala bagi siswa untuk mengakses dan memutarinya. Oleh karena itu pendistribusian video pembelajaran harus mempertimbangkan biaya yang diperlukan siswa untuk



mengaksesnya dan kemampuan siswa untuk memutar video tersebut. Misalnya pengajar dapat mengunggah video ke YouTube sehingga siswa bisa mengunduhnya dengan beberapa pilihan ukuran video ( Marisa et al,2016:5.18,5,19).

## **B. Implementasi Media dan Penilaian Pembelajaran Berbasis Digital**

Teknologi dalam pembelajaran bukanlah hal yang baru didengar. Guru maupun calon guru yang hadir pada abad 21 harus memahami serta terbiasa menggunakan teknologi yang baik sehingga dapat menghadirkan suasana belajar yang menarik tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Selain itu dengan menkolaborasikan pembelajaran dengan teknologi akan menghadirkan semangat baru bagi peserta didik, sehingga peserta didik akan menyadari dan terbiasa bahwa teknologi merupakan salah satu bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan modern. Pada saat ini terdapat banyak laman atau aplikasi gratis yang dapat dimanfaatkan guru sebagai media atau sistem penilaian kelas maupun luar kelas, hanya saja guru harus mampu mengaplikasikannya dengan baik. Salah satunya adalah media digital YouTube.

## **C. Pembelajaran Digital Media Pembelajaran YouTube**

Pembelajaran digital adalah media pembelajaran teknologi yang berkembang pesat dan digunakan saat ini dalam pembelajaran. Pembelajaran digital adalah media pembelajaran yang sangat tepat digunakan dalam proses pembelajaran karena sebagian besar mengandung unsur bermain, di mana bermain adalah salah satu kebutuhan anak usia sekolah. Penggunaan digital dapat, membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan rasa ingin tahu

siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran yang baru yang menjadikan potensi besar dalam merubah cara seorang untuk belajar untuk memperoleh informasi, dan menyesuaikan informasi. Teknologi juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk menggunakan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal serta mengasah kemampuan sesuai Zaman dan dirancang untuk memberikan kesempatan untuk mengembangkan daya.

#### **D. Kelebihan Media Pembelajaran YouTube**

Manfaat media YouTube dalam proses pembelajaran:

1. Potensial yaitu youtube merupakan situs yang paling populer didunia internet saat ini yang mampu memberikan pengaruh pada pendidikan
2. Praktis yaitu YouTube mudah digunakan dan dapat diikuti oleh semua kalangan termasuk siswa dan guru
3. Informative yaitu YouTube memberikan informasi tentang perkembangan ilmu pendidikan, teknologi, kebudayaan
4. Interaktif yaitu YouTube memfasilitasi kita untuk berdiskusi ataupun melakukan tanya jawab bahkan meriview sebuah video pembelajaran
5. Shearable yaitu YouTube memiliki fasilitas link HTML, video pembelajaran yang dapat di share di jejaring sosial seperti: facebook, twitter, dan juga blog/website
6. Ekonomis Yaitu YouTube gratis untuk semua kalangan .Berdasarkan penjelasan diatas peneliti berpendapat bahwa keunggulan Youtube untuk membantu pembelajaran sangatlah praktis dengan memberikan informasi imu yang lebih serta dapat diakses secara gratis.

### **E. Kekurangan Media Pembelajaran YouTube**

1. Jaringan internet yang lambat sehingga ada kendala untuk memutar video pembelajaran
2. Resolusi gambar yang kurang jelas apabila video di unduh dengan kapasitas yang rendah
3. Pembelajar akan bosan apabila video pembelajarannya kurang menarik
4. Apabila tidak ada internet, pengajar harus mengunduh (mendownload) video pembelajarannya sebelum mengajar.

### **F. Tahapan Produksi Video Pembelajaran.**

Seiring dengan perkembangan teknologi yang kian pesat, proses produksi video pembelajaran telah semakin mudah dilakukan dan bahkan beberapa jenis video pembelajaran telah semakin mudah dilakukan dan bahkan beberapa jenis video pembelajaran telah dapat diproduksi secara mandiri. Seperti video rekaman mengajar (teaching recording) video pembelajaran yang disertai rekaman layar komputer (screen cash), dan video tutorial (tutorial video) selain bentuk video tersebut, pengajar juga mengemas video pembelajaran dalam bentuk dramatisasi kisah/lagu, puisi, video dokumenter suatu isu, rekaman percobaan ilmiah, rekaman seminar virtual, rekaman kegiatan talk show, dan rekaman situs-situs yang mendukung kegiatan pembelajaran.

Proses produksi video pembelajaran terdiri dari tahap persiapan, perekaman, dan penyuntingan. Beberapa kegiatan yang dilaksanakan pada setiap tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

## **G. Tahap Persiapan**

Tahap persiapan adalah tahap perancangan skenario video dan hal-hal yang diperlukan dalam proses perekaman, seperti: naskah video, properti pendukung, penentuan pemain, tempat, dan jadwal perekaman. Cara mempersiapkan beberapa hal tersebut adalah sebagai berikut:

## **H. Menulis Naskah Video**

Naskah video adalah skenario yang menjelaskan tentang narasi cerita, dialog, musik, dan grafis yang ditunjukkan di dalam sebuah video. Naskah video perlu ditulis untuk menjadi panduan pengajar dalam memproduksi video pembelajaran. Format dari naskah video tersebut dapat disesuaikan dengan kebutuhan video yang akan diproduksi. Isi dari naskah video antara lain: narasi, adegan visualisasi gambar, musik, dan durasi setiap sesi. Contoh format naskah video yang dapat digunakan sebagai pertimbangan adalah sebagai berikut:

## **I. Penyiapan Peralatan dan Materi Pendukung**

Peralatan yang dibuat untuk membuat video pembelajaran sebenarnya tidak harus sama dengan peralatan yang dimiliki oleh prosedur profesional. Namun anda harus mengoptimalkan fungsi dari peralatan yang tersedia untuk membuat video pembelajaran yang berkualitas. Peralatan yang diperlukan untuk memproduksi video pembelajaran terdiri dari peranti keras, peranti lunak, dan materi pendukung. Contoh peranti keras yang diperlukan sebagai berikut:

## **J. Peranti Perekam Video**

Ada banyak sekali jenis alat yang bisa digunakan untuk merekam video seperti, handy cam, camcorder, kamera digital, kamera ponsel, kamera laptop, di

samping itu anda juga terkadang memerlukan lampu studio untuk meningkatkan kualitas gambar video, dan mikrofon condesor clip on untuk meningkatkan kualitas audio

### **K. Program Perekam Video**

Program perekaman video adalah program yang berfungsi untuk merekam gambar bergerak beserta audionya. Program perekaman video umumnya telah tersedia pada perangkat komputer, tablet, smartphone, dan kamera digital.

### **L. Program Penyunting Video**

Contoh program penyunting video untuk perangkat smartphone atau tablet adalah kine master, Fimora Go, Power director, cap cut, in shot, dan viva video. Dengan program tersebut anda bisa mengatur ukuran kanvas video, memotong bagian video, menambahkan gambar teks dan animasi dan transisi memperbaiki tampilan visual video, mengganti background video, dan memperbaiki kualitas suara video.

### **M. Properti Pendukung**

Properti pendukung adalah bahan-bahan yang diperlukan pada saat perekaman video, misalnya Setting ruangan, slide presentase, alat peraga, atau program pendukung tersebut harus dipastikan memiliki kualitas yang baik, mudah digunakan.

### **N. Pemilihan Pemain dan Tempat dan Jadwal Perekaman**

Jumlah peran pemain dalam video pembelajaran ada empat pemain dalam stu kelompok untuk memerankan drama Hantu Jadi Artis. Tempat perekaman video dilakukan di luar ruangan teras rumah.

Beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam memilih tempat perekaman adalah

1. Kesesuaian lokasi tersebut dengan video yang akan diproduksi
2. Pertimbangan izin dan biaya yang digunakan
3. Kualitas pencahayaan di tempat tersebut
4. Kondisi suara di tempat tersebut
5. Keamanan dan kehandalan alat dimiliki untuk digunakan pada tempat tersebut

## **O. TENTANG PENULIS**

Nurbaity Zanati lahir di tanah enam ratus medan marelan 19 Juni 2000. Putri kedua dari empat bersaudara dari pasangan junaidi dan sri lestari. Penulis mengawali pendidikan di SD TRI BAKTI dan pindah sekolah pada kelas 4 sampai 6 di SD NEGERI 066435. Setelah lulus dari sekolah dasar penulis melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMP Bina Satria. Kemudian penulis melanjutkan ke pendidikan menengah kejuruan dengan menekuni program pembelajaran Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Setelah lulus penulis memutuskan untuk melanjutkan pendidikan tinggi di Universitas Ialam Sumatera Utara, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan dengan mengambil Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Penulis membuat sebuah buku panduan penggunaan cara membuat video pembelajaran di YouTube yang ditujukan untuk guru dan siswa sehingga proses pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan.

**P. DAFTAR PUSTAKA**

Batubara,Hamdan Husein .2020.Media Pembelajaran Efektif  
.Semarang:Fatawa Publishing

Joenaidy,Abdul Muis.2009 “Konsep Pmbelajaran Era Revolusi  
Industry,4.0 “Yogyakarta:Laksana

Munir.2019”Pembelajaran jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan  
Komunikasi Bandung:Alfabeta.





**Lampiran 2 : Kisi-Kisi Kuesioner Validasi Ahli Materi**

<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Jumlah Butir</b>
1.	Relevansi Materi Pembelajaran	Kesesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar	<b>1</b>
		Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar	<b>1</b>
		Kesesuaian materi dengan indikator	<b>1</b>
		Kesesuaian materi pembelajaran dengan kompetensi yang ada dalam media pembelajaran	<b>1</b>
		Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran	<b>1</b>
		Kesesuaian dengan perkembangan ilmu	<b>1</b>
		Kejelasan materi atau konsep dalam materi	<b>1</b>
2.	Penggunaan Bahasa	Kebenaran materi drama	<b>1</b>
		Kemudahan memahami materi melalui penggunaan bahasa	<b>1</b>
		Keterkinian fitur, contoh dan rujukan	<b>1</b>
		Kemutahiran bahasa	<b>1</b>
		Keakuratan bahasa	
		Bahasa petunjuk penggunaan jelas	<b>1</b>
		Bahasa yang digunakan dapat dipahami	<b>1</b>
3.	Kelayakan penyajian	Sistematika materi yang disajikan Dalam teks tepat.	<b>1</b>
		Materi teks drama dapat dipahami dengan mudah	<b>1</b>
		Kegiatan yang dilakukan oleh siswa mudah	<b>1</b>
		Tampilan yang jelas atau tertata	<b>1</b>
		Kesesuaian tampilan posisi gambar	<b>1</b>
		Rangkuman dengan ide pokok sesuai.	<b>1</b>
		Evaluasi latihan drama dengan materi sesuai.	<b>1</b>

		Penggunaan pembelajaran dapat memberikan motivasi kepada siswa.	<b>1</b>
		Jenis dan bentuk evaluasi pada pembelajaran sesuai	<b>1</b>
		Alur penyampaian materi dalam media sudah selesai	<b>1</b>
		Rangkuman dengan ide pokok sesuai	<b>1</b>
		Dapat dengan mudah di pahami isi materi	<b>1</b>
		Evaluasi sesuai dengan indikator dan materi yang disajikan.	<b>1</b>
		Evaluasi dapat dikerjakan dengan mudah	<b>1</b>
		Penyajian nya tidak rumit dan dapat di pahami	<b>1</b>
4	Isi Materi	Kejelasan dalam latihan drama	<b>1</b>
		Keakuratan fakta pada materi	<b>1</b>
		Konsep pembahasan materi	<b>1</b>
		Kedalaman materi	<b>1</b>
		Keakuratan Teori	<b>1</b>
		Keakuratan metode pembelajaran	<b>1</b>
<b>JUMLAH BUTIR</b>			<b>33</b>

## Lampiran 3 : Kuesioner Untuk Ahli Media

No.	Aspek	Kriteria	Jumlah Butir
1	Kelayakan tampilan	Pengemasan teks drama berbasis Digital yang menarik	1
		Gambar (animasi) yang digunakan pembelajaran media digital pada teks drama menarik	1
		Animasi dalam teks drama menarik	1
		Kesesuaian judul media dengan Materi yang disajikan	1
		Media pembelajaran yang disajikan memberikan umpan balik kepada pengguna.	1
		Petunjuk setiap aktifitas dalam Media pembelajaran mudah dipahami	1
		Ukuran teks dapat terlihat dengan jelas	1
		Jenis animasi serasi dengan Tema	1
2	Kelayakan lay out	Pemakaian jenis huruf dalam teks drama berbasis digital sesuai	1
		Jenis dan ukuran huruf dapat terbaca dengan jelas	1
		Susunan kalimat pada setiap teks mudah dibaca dan dipahami	1
		Tata letak teks yang disajikan dalam media pembelajaran tepat	1
3	Kelayakan isi	Kesesuaian dengan tugas yang diberikan dengan materi dan KD pembelajaran	1
		Kejelasan bahasa yang digunakan pada penyampaian materi di dalam media pembelajaran yang dibuat	1
		Tugas yang diberikan sesuai dengan kemampuan peserta didik	1
		Tugas yang diberikan dapat mendorong siswa membentuk ide, alasan, pendapat, atau kesimpulan dari suatu permasalahan melalui penalaran ((mencipta)	1
			1

		Alokasi waktu yang diberikan cukup untuk mengerjakan tugas yang diberikan	1
		Penampilan media dapat didengar dan dilihat dengan baik dan jelas	1
4	Tata Bahasa	Ketepatan tata bahasa	1
		Ketepatan ejaan	1
		Ketepatan struktur kata	1
		Media pembelajaran berbasis digital dapat digunakan tanpa masalah/error	1
5	Teks	Ukuran Teks Font Sesuai	1
		Teks berwarna hitam	1
		Pengaturan pada jarak,baris,dan paragraf pada media	1
		Kekreatifan dalam pemilihan teks	1
		Teks lebih menarik,unik,dan bervariasi	1
6	Berisi Materi Drama	Berisi materi drama sesuai dengan KD 3.19 dan KD 4.19	1
		Dapat di akses di komputer atau handphone	1
		Dapat di akses melalui link yang dibagikan	1
<b>JUMLAH BUTIR</b>			<b>30</b>

**Lampiran 4: Penilaian Ahli Media**

No	Butir Pernyataan	Skor Penilaian Ahli Media I	Skor Penilaian Ahli Media II
1	Pengemasan teks drama berbasis digital yang menarik	5	5
2	Gambar atau (animasi) yang digunakan pembelajaran media digital pada teks drama menarik	4	4
3	Animasi dalam teks drama menarik	5	3
4	Kesesuaian judul media dengan materi yang disajikan	5	4
5	Media pembelajaran yang disajikan memberikan umpan balik kepada pengguna	5	4
6	Petunjuk setiap aktifitas dalam media pembelajaran mudah dipahami	5	5
7	Ukuran teks dapat terlihat dengan jelas	4	5
8	Jenis animasi serasi dengan tema	4	4
9	Pemakaian jenis huruf dalam teks drama berbasis digital sesuai	4	5
10	Jenis dan ukuran huruf dapat terbaca dengan jelas	5	4
11	Susunan kalimat pada setiap teks mudah dibaca dan dipahami	5	4
12	Tata letak teks yang disajikan dalam media pembelajaran tepat	4	5
13	Kesesuaian dengan tugas yang diberikan dengan materi dan KD pembelajaran	5	5
14	Kejelasan bahasa yang digunakan pada penyampaian materi di dalam media pembelajaran yang dibuat	5	4
15	Tugas yang diberikan sesuai dengan kemampuan peserta didik	5	4
16	Tugas yang diberikan dapat mendorong siswa untuk membentuk ide, alasan, pendapat, atau kesimpulan dari suatu permasalahan melalui penalaran mencipta	5	5
17	Alokasi waktu yang diberikan cukup untuk mengerjakan tugas yang diberikan	5	4
18	Penampilan media dapat di dengar dan dilihat dengan baik dan jelas	5	5
19	Ketetapan tata bahasa	5	4
20	Ketepatan ejaan	5	4
21	Ketetapan struktur kata	5	4
22	Media pembelajaran berbasis digital dapat digunakan tanpa masalah/error	5	3

23	Ukuran Teks font sesuai	4	5
24	Teks berwarna hitam	4	4
25	Pengaturan pada jarak,baris,dan paragraf pada media	5	4
26	Kekreatifan dalam pemilihan teks	5	4
27	Teks lebih menarik, unik dan bervariasi	4	3
28	Berisi materi drama sesuai dengan KD 3.19 dan KD 4.19	5	3
29	Dapat di akses di komputer atau handphone	5	5
30	Dapat diakses melalui link yang dibagikan	5	5
Skor		279	
Persentase Hasil Validasi (%)		90%	

**Lampiran 5:** Hasil Uji Coba Kelayakan Media Responden Siswa

No	Nama	SS	S	N	TS	STS
1	Angga Pratama	45	56	15	6	0
2	Ardy Awan Pratama	30	40	27	6	0
3	Ari Pratama	0	60	42	0	0
4	Arya Saputra	55	52	0	2	4
5	Aurelly Irzhy	5	40	42	6	0
6	Azi Saputra	55	32	42	0	0
7	Bima Tri Prasetyo	45	48	36	0	0
8	Budi Arifin	80	44	0	0	0
9	Dimas Pramana Jati	35	16	33	4	3
10	Dimas Raditya Ardhana	35	56	18	0	0
11	Firci Andre Siagian	60	44	27	0	0
12	Fitra Hamdi	30	76	12	0	0
13	Hafizd Wibowo	35	32	39	2	0
14	Ikbal Fadillah	55	32	27	0	0
15	Ikrimah Habib	25	48	36	0	0
16	Imam Fauzi	65	40	36	0	0
17	Irfandi	55	16	18	0	0
18	Irwansyah Putra	40	48	27	2	0
19	Joefiey Liandri	0	44	48	4	0
20	M Darpin	35	32	39	2	0
21	M Adrian Syahputra	45	32	21	0	0
22	Muhammad Prayogi	55	44	15	0	0
23	M Krisna Andika	60	16	42	0	0
24	Nabil Prayuda	0	44	48	4	0
25	Pandu Dwi Laksana	35	16	27	10	0
26	R Joko Prasetyo	0	44	48	4	0
27	Rahmad Hasbi	35	32	42	2	0
28	Remendaanelza	35	64	15	6	0
29	Riko Setiawan	5	60	39	2	0
30	Rizky Febrian	40	52	21	0	0
31	Syafrizal Ganesa	5	64	33	2	0
32	Syahdan Pramana	40	32	39	2	0
33	Teddy Irfansyah	50	48	18	0	0
34	Yusril Ihza Aditya	0	48	42	4	0
35	M Bayu Syahputra	40	36	24	6	0

kategori layak

Skor Maksimum

Sangat Setuju (SS) =  $\frac{1.375}{1.75} \times 100\% = 76,38\%$

	1.800
Setuju (S)	$= \frac{1.668}{1.800} \times 100 \% = 92,6 \%$
Normal (N)	$= \frac{1.032}{1.800} \times 100 \% = 57,3 \%$
Tidak Setuju (TS)	$= \frac{76}{1.800} \times 100 \% = 4,2 \%$
Sangat Tidak Setuju	$= \frac{7}{1.800} \times 100 \% = 0,38 \%$



**Lampiran 6 : Penilaian Hasil Uji Coba Media Pembelajaran Berbasis Digital Kepada Siswa/i Kelas XI SMK Swata Bina Satria Medan Marelan**

Nama :

Kelas :

No	Butir Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Media ini membantu saya lebih efektif dalam memahami materi					
2	Media ini membantu saya lebih produktif					
3	Media ini berguna untuk saya					
4	Media ini memberikan kontrol terhadap kegiatan pembelajaran saya					
5	Media ini lebih mudah membuat saya mencapai hal-hal yang ingin saya capai dalam proses belajar					
6	Media ini menghemat waktu saya pada saat proses belajar					
7	Media ini memenuhi kebutuhan saya dalam proses belajar					
8	Media ini memberikan apa yang saya harapkan dalam proses belajar					
9	Media ini mudah digunakan					
10	Media ini sederhana untuk digunakan					
11	Media ini mudah dipahami					
12	Langkah-langkah pengoperasian media ini tidak rumit					
13	Media ini fleksibel					
14	Penggunaan media ini sangat mudah					
15	Saya dapat menggunakan media ini tanpa intruksi tertulis					
16	Media ini sangat konsisten					
17	Pengguna yang jarang menggunakan akan menyukai media ini					
18	Saya dapat mengatasi kesalahan dengan cepat					
19	Saya dapat menggunakan media ini dengan lancar setiap saat					
20	Saya dapat belajar menggunakan media ini dengan tepat					
21	Saya mudah mengingat cara menggunakan media ini					
22	Media ini mudah dipelajari penggunaanya					
23	Saya dengan cepat terampil dengan media ini					
24	Saya puas dengan media ini					
25	Saya akan merekomendasikan media ini kepada teman saya					
26	Media ini menyenangkan untuk digunakan					
27	Media ini bekerja sesuai dengan harapan saya					
28	Media ini sangat menarik					
29	Media ini sangat mudah digunakan					

Keterangan :

Sangat Setuju	5
Setuju	4
Normal	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

**Lampiran 7 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Sekolah : SMK Bina Satria Medan  
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia Kelas/Semester: XI/Genap  
 Materi Pokok : **Drama**  
 Alokasi Waktu : 2 Jam (1 pertemuan)

**A. Kompetensi Inti (KI)**

<b>KI 1 dan 2</b>	
<p><b>Menghayati dan mengamalkan</b> ajaran agama yang dianutnya. <b>Menghayati dan mengamalkan</b> perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional.</p>	
<b>KI 3</b>	<b>KI 4</b>
<p>Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p>	<p>Mengolah menalar dan menyaji 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</p>

## B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.19 Menganalisis isi dan kebahasaan drama yang dibaca atau ditonton.	<p><b>3.19.1</b> Menganalisis isi dan kebahasaan tampilan video pementasan drama <b>dengan kritis.</b></p> <p><b>3.19.2</b> Menyimpulkan isi dan kebahasaan tampilan video pementasan drama <b>dengan teliti.</b></p>
4.19 Mendemonstrasikan sebuah naskah drama dengan memerhatikan isi dan kebahasaan.	<p><b>4.191</b> Merancang sebuah naskah drama memperhatikan isi dan kebahasaan <b>dengan kreatif.</b></p> <p><b>4.192</b> Mendemonstrasikan sebuah naskah drama memerhatikan isi dan kebahasaan <b>dengan bekerja sama.</b></p>

**Nilai karakter: religius, cermat, proaktif, teliti, kerja sama, kreatif, responsif, dan tanggung jawab.**

### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui pendekatan saintifik dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning*, **peserta didik dapat menganalisis, menyimpulkan isi dan kebahasaan, serta terampil merancang dan mendemonstrasikan sebuah naskah drama dengan memerhatikan isi dan kebahasaan dengan semangat dan percaya diri serta kreatif** selama proses pembelajaran.

### B. Materi Pembelajaran

#### 1. Materi Pembelajaran Reguler

a. Faktual : Teks Drama

b. Konseptual :

1) Isi teks drama.

2) Kebahasaan teks drama.

c. Prosedural : Teknik dan langkah-langkah merancang dan mendemostrasikan naskah drama.

d. Metakognitif : Pementasan drama dengan memerhatikan isi dan kebahasaan.

#### 2. Materi Pembelajaran Remedial

Video drama monolog.

#### 3. Materi Pembelajaran Pengayaan

Mendemonstrasikan drama yang berjudul *Hantu Jadi Artis* karya Mbah Brata dengan penghayatan, pelafalan, intonasi, mimik gerak, dan improvisasi

## E. Media

### Pembelajaran

4. Teks Drama *Hantu Jadi Artis* karya Mbah Brata
5. *Worksheet* atau lembar kerja (siswa) teks drama.
6. Lembar penilaian teks drama.
7. Cetak: buku, modul, brosur, leaflet, dan gambar.
8. Video pembelajaran drama *Hantu Jadi Artis*

### Alat Pembelajaran

1. Penggaris, spidol, dan papan tulis
2. Laptop
3. Komputer

### F. Sumber Belajar

Buku penunjang kurikulum 2013 mata pelajaran Bahasa Indonesia, Kelas XI, Kemendikbud, tahun 2016

Teks Drama *Hantu Jadi Artis Karya Mbah Brata*

### G. Kegiatan Pembelajaran

<b>Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)</b>
<b>Pembelajaran melalui Video Pembelajaran yang ditampilkan di Infocus</b>
Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa. <b>Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin.</b>
Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk siap mengikuti proses pembelajaran.
Guru menyampaikan tujuan dan manfaat menguasai materi pembelajaran.
Guru mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. Pemberian rangsangan (stimulation).
<b>Critical Thinking (Berpikir Kritis)</b>

Misalnya:	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apa yang dimaksud dengan drama?</li> <li>• Terdiri dari apakah isi drama?</li> <li>• Seperti apakah isi drama tersebut?</li> <li>• Bagaimana isi dan kebahasaan drama?</li> <li>• Bagaimanakah isi dan kebahasaan drama itu berperan dalam kehidupan sehari-hari dan karir masa depan peserta didik?</li> </ul>	
Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.	
Guru memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, KKM, cakupan materi, penjelasan uraian kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.	
<b>Kegiatan Inti (60 Menit)</b>	
<b>Mengamati</b> Pemberian Rangsangan (stimulation)	<b>(Pertemuan 1) Pembelajaran melalui Video Pembelajaran yang ditampilkan di Infocus</b> ❖ Peserta didik mengamati video drama Hantu Jadi Artis Kary Mbah Brata <b>(kegiatan literasi)</b>
	<b>(Pertemuan 2) Pembelajaran Melakukan Peran Teks Drama</b> ➤ Peserta didik menampilkan peran teks drama yang dibuat oleh guru. <b>(kegiatan literasi)</b>
<b>Menanya</b> Identifikasi Masalah (Problem statement)	<b>(Pertemuan 1) Pembelajaran Melalui Video Pembelajaran yang di Tampilkan di Infocus</b> ❖ Peserta didik bersama guru menyusun pertanyaan atas hal-hal yang belum dipahami dari kegiatan mengamati yang diajukan kepada guru berkaitan dengan pementasan drama. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana teknik pementasan drama?</li> <li>• Bagaimana langkah-langkah pementasan drama?</li> <li>• Bagaimana lafal, intonasi, nada, mimik, dan gesture dalam pementasan drama?</li> <li>• Bagaimana cara mendemonstrasikan sebuah naskah drama?</li> </ul>

<p><b>Mengumpulkan informasi</b> atau mengeksplorasi (Data collection)</p>	<p><u><b>Collaboration (Kerjasama)</b></u>  <b>(Pertemuan 1) Pembelajaran melalui Lembar WorkSheat yang Di Beri Guru</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Peserta didik secara mandiri menganalisis isi dan kebahasaan video drama <i>Hantu Jadi Artis</i> yang telah diamati.</li> </ul> <hr/> <p><b>(Pertemuan 2) Pembelajaran melalui Kerja Kelompok</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan kedekatan tempat tinggal untuk bermain drama.</li> <li>➤ Peserta didik secara berkelompok mendiskusikan hasil analisis isi, kebahasaan, lafal, intonasi, nada, mimik, gesture, alur, konflik, penokohan tampilan kedua video drama dan menyimpulkan materi drama di <i>WorkSheat</i> dengan sikap kritis dan gotong royong.</li> </ul>
<p><b>Menalar</b> atau mengasosiasi (Data processing)</p>	<p><u><b>Collaboration (Kerjasama) dan Critical Thinking (Berpikir Kritis)</b></u>  <b>(Pertemuan 2)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Peserta didik secara kelompok merancang pementasan drama (tema, alur, tokoh, dan watak) cerita <i>Hantu Jadi Artis Karya Mbah Brata</i> yang akan ditampilkan.</li> <li>➤ Peserta didik secara berkelompok membuat jadwal kegiatan perencanaan pementasan.</li> </ul>
<p>(verification)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Peserta didik bersama kelompoknya mendemonstrasikan teks naskah drama <i>Hantu Jadi Artis</i> karya Mbah Brata dan merekam dalam bentuk video.</li> <li>✚ Peserta didik bersama kelompok meng-<i>upload</i> ke <i>YouTube</i> dengan bimbingan guru.</li> <li>✚ Peserta didik lain menyaksikan drama, menanggapi (aspek isi, kebahasaan, penghayatan, pelafalan, intonasi, mimik, gesture, dan improvisasi), dan memberi <i>like</i> sebagai penilaian.</li> <li>✚ Guru menyaksikan dan menilai dengan rubrik penilaian.</li> </ul>
<p><b>Kegiatan Penutup (15 Menit)</b>  <b>Menarik Kesimpulan (generalization)</b></p>	

### Creativity (Kreativitas)

1. Peserta didik bersama guru merefleksi hasil pembelajaran cara mendemonstrasikan naskah drama memerhatikan isi dan kebahasaan dengan memberikan pertanyaan.
  - Bagaimana kesan pembelajaran hari ini?
  - Apa manfaat pembelajaran hari ini?
2. Peserta didik bersama guru menyimpulkan cara mendemonstrasikan naskah drama dengan memerhatikan isi dan kebahasaan.
3. Peserta didik melakukan identifikasi kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran mengenai cara mendemonstrasikan naskah drama dengan memerhatikan isi dan kebahasaan.
4. Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik yang aktif dan memberi motivasi peserta didik yang belum aktif.
5. Peserta didik menerima informasi tentang kompetensi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.

Peserta didik dan guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa bersama dan salam.

### Creativity (Kreativitas)

6. Peserta didik bersama guru merefleksi hasil pembelajaran cara mendemonstrasikan naskah drama memerhatikan isi dan kebahasaan dengan memberikan pertanyaan.
  - Bagaimana kesan pembelajaran hari ini?
  - Apa manfaat pembelajaran hari ini?
7. Peserta didik bersama guru menyimpulkan cara mendemonstrasikan naskah drama dengan memerhatikan isi dan kebahasaan.
8. Peserta didik melakukan identifikasi kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran mengenai cara mendemonstrasikan naskah drama dengan memerhatikan isi dan kebahasaan.
9. Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik yang aktif dan memberi motivasi peserta didik yang belum aktif.
10. Peserta didik menerima informasi tentang kompetensi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.
11. Peserta didik dan guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa bersama dan salam.

**Catatan:**

*Selama pembelajaran drama berlangsung, guru mengamati sikap peserta didik dalam menumbuhkembangkan keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, kecintaan kepada sesama manusia, bersahaja, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah, tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan, tanah air, dan bangsa Indonesia, serta kemampuan untuk menciptakan inovasi yang baru yang sangat bernilai*

**Medan Marelan, 13 Oktober 2022**

**Mengetahui,**

**Kepala SMK Bina Satria Medan**

**Guru Mata Pelajaran**

Ir.Rosita S.Pd.M.M

Nurbaity Zanati



