

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah satu-satunya jalan dan harapan yang dapat menjadi jawaban atas berbagai tantangan dalam dunia pendidikan. Pendidikan seharusnya mampu menjadi ruang bagi peserta didik (generasi bangsa) untuk memperoleh dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai sebagai bekal dalam menghadapi persaingan dunia yang kompetitif ini. Disamping disediakan kesempatan yang seluas-luasnya, namun yang penting juga adalah memberikan pendidikan yang bermakna (*meaningful learning*). Karena hanya dengan pendidikan yang bermakna peserta didik dapat dibekali keterampilan hidup, sedangkan pendidikan yang tidak bermakna (*meaningless learning*) hanya akan menjadi beban hidup.

Dalam Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 tahun 2003 sudah sangat jelas dirumuskan tujuan pendidikan, pada pasal 1 ayat 1 tertulis Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajardan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sesuai dengan pasal 2 Undang Undang No.24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia salah satu Kompetensi Dasar (KD) yang harus dicapai oleh siswa SMK Bina Satria

Medan Kelas XI dengan kurikulum 2013 edisi revisi ialah (KD 3.19) menganalisis isi dan kebahasaan drama yang dibaca dan ditonton dan KD (4.19) mendemonstrasikan sebuah naskah drama dengan memerhatikan isi dan kebahasaan Pendidikan tidak pernah lepas dari proses pembelajaran proses pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan komunikasi antara peserta didik dan guru .penyebab rendahnya hasil belajar yaitu pemilihan metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada proses pembelajaran sangat kurang tepat dan pengelolaan kegiatan pembelajaran yang masih belum dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik secara optimal. Selain pemilihan metode dan media pembelajaran peserta didik dan pendidik dituntut untuk selalu bisa mengikuti arus perkembangan zaman dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang sangat pesat Kemampuan TIK tersebut tidak dapat dipungkiri banyak membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan

Sejalan dengan diterapkannya kurikulum 2013 pembelajaran teks drama juga harus disesuaikan dengan HOTS (higher order thinking skill) yang artinya harus mencapai pada tahap mencipta. Melalui HOTS, peserta didik diharapkan mampu memahami materi secara komprehensif sesuai dengan harapan Kemendikbud bahwa peserta didik yang dibelajarkan dalam situasi HOTS, maka pemilihan KKO (Kata Kerja Operasional) bukan hanya pada level C-1 hingga C-3 saja, apa tetapi diupayakan hingga pada level C-4 sampai C-6 oleh karena itu guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu memperjelas penyampaian materi teks drama

Dalam struktur kurikulum 2013 mata pelajaran Bahasa Indonesia

menempati kedudukan penting dengan peran utama sebagai ”penghela ilmu pengetahuan” (Permendikbud 59 : 2014 : 274). Sebagaimana seekor kuda yang menghela sebuah kereta mata pelajaran bahasa Indonesia diharapkan dapat menghela ilmu pengetahuan pada umumnya sebagaimana yang diajarkan melalui berbagai mata pelajaran. Hal ini dimungkinkan dan ditopang oleh fungsi lain bahasa Indonesia sebagai sarana berpikir. Selain itu bahasa Indonesia berfungsi sebagai sarana perekat bangsa Indonesia yang multikultur, penghalus budi pekerti, dan pelestari budaya bangsa (Permendikbud : 59 : 277 - 279).

Untuk mendukung kedudukan dan fungsi tersebut, mata pelajaran bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis “teks” dalam kurikulum 2013 tidak sama dengan “naskah” dalam bahasa sehari-hari melainkan merupakan istilah keilmuan yang diambil dari aliran linguistik fungsional yang mendefinisikan teks sebagai penggunaan bahasa yang bermakna dalam konteks tertentu misalnya: berupa percakapan ringan antara dua orang teman ,percakapan dokter pasien,kuliah umum, ceramah keagamaan, pidato kenegaraan, artikel ilmiah, dan laporan penelitian. Ditetapkannya pendekatan pembelajaran berbasis teks dimaksudkan agar pembelajaran bahasa Indonesia tidak berhenti pada pembelajaran tentang pengetahuan unsur-unsur bahasa yang terpisah-pisah melainkan sebagai pembelajaran penggunaan bahasa yang bermakna sesuai dengan konteks spesifik. Dengan cara pandang seperti itulah. Mata pelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk mencapai fungsi-fungsi diatas (Saraswati 2017:37-40)

Dari segi pedagogis pembelajaran bahasa Indonesia mengikuti prinsip

pembelajaran Kurikulum 2013 yang mendorong siswa untuk melaksanakan pembelajaran yang berbasis pendidikan saintifik dengan wawasan pendidikan karakter. Pendekatan saintifik diterjemahkan dalam model-model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran dan guru sebagai fasilitator dan motivator (student-centered instruction). Di samping itu, sesuai dengan fungsi utama pendidikan untuk memanusiakan manusia dan sesuai dengan kebijakan revolusi mental dari pemerintah, pendekatan ilmiah harus diimbangi dengan pendidikan karakter yang menekankan pada nilai-nilai budaya bangsa. Oleh karena itulah teks-teks yang dipelajari disekolah tidak hanya teks berorientasi sains, melainkan teks-teks yang berorientasi budaya dan kemanusiaan.

Prinsip pedagogis yang menekankan sentralitas dan keaktifan siswa tampaknya merupakan tekanan pada Kurikulum 2013. Sulistyowati (2015) menekankan arah pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum Bahasa Indonesia tahun 2013 lebih menekankan keterlibatan siswa dalam belajar membuat siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Mundofir (2015) mengemukakan bahwa pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia disekolah menuntut siswa berpikir kritis dengan pembelajaran berbasis masalah, kontekstual, saintifik, serta penilaian yang tidak terbatas pada aspek kognitif, namun juga aspek afektif dan psikomotor.

Karakteristik pembelajaran Bahasa Indonesia seperti dijelaskan diatas tampaknya membuka peluang bagi pemanfaatan sumber-sumber pembelajaran yang tersedia secara digital, di antaranya adalah YouTube.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini sudah

merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam setiap kegiatan perkembangan yang begitu pesat membuat sebagian orang tertatih-tatih dalam menjalaninya, namun jangkauan pengaruhnya yang demikian masih tidak memungkinkan orang atau lembaga manapun mengabaikannya. Selain itu, semakin diakui banyak pula manfaat yang dapat diambil dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi lembaga yang tidak peka terhadap perkembangan teknologi ini dapat bertahan dan meraih kesuksesan diatas rata-rata lembaga lain. pembelajaran bahasa dan sastra indonesia merupakan lembaga yang seharusnya tidak menjadi lembaga yang tidak peka akan keberadaan teknologi ini, melainkan memanfaatkannya untuk kepentingan pembelajaran.

Teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran, yakni sarana yang menjembatani hubungan antara pembelajar (murid) dan sumber belajar baik berupa guru maupun sumber belajar lainnya. Suryani (2018:4) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran yang meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa).

Semakin disadari bahwa media pembelajaran TIK yang berbasis digital merupakan media pembelajaran yang baru yang memiliki karakteristik yang berbeda dari media pembelajaran sebelumnya. Menurut Miarso (2018:7) media pembelajaran baru ini perlu diperhatikan karena telah mengubah sistem pendidikan secara menyeluruh karena pesan dan informasi dapat disajikan melalui media yang setiap orang dapat memilih sendiri informasi yang

dibutuhkan.

Untuk membantu guru didalam pembelajaran bahasa dan sastra indonesia yang sesuai dengan kurikulum 2013 apakah peranan internet sudah memadai. Salah satu bentuk media yang dapat dijadikan rujukan adalah YouTube. Masalah yang ingin diketahui bagaimanakah peran YouTube saat ini, apakah sudah dapat memfasilitasi materi untuk pembelajaran bahasadan sastra indonesia disekolah? Bagaimanakah materi yang ada di YouTube sudah komunikatif dan kontekstual? Tujuannya untuk dapat mendeskripsikan peran YouTube didalam menunjang pembelajaran bahasa dan sastra indonesia disekolah. Permasalahan ini begitu penting untuk diperhatikan karena pembelajaran sastra tidak dapat lepas dari perkembangan teknologi informasi dan komunukasi. Guru sebagai manusia yang memiliki peran penting didalam pembelajaran tidak boleh ketinggalan dalam pemanfaatan teknologi dari siswa. Manfaatnya sebagai masukan bagi lembaga yang berwenang untuk dapat memfasilitasi materi pembelajaran bahasa dan sastra di YouTube juga bagi lembaga independen dapat memberikan masukan untuk dapat ikut serta menyediakan video yang bermanfaat bagi pengembangan pembelajaran bahasa dan sastra indonesia.

Media pembelajaran yang tidak 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 media pembelajaran secara matang dan kaya inovasi sehingga menarik bagi siswa. Para guru pada umumnya hanya menyediakan dan menggunakan bahan pembelajaran maupun media yang monoton atau sudah tersedia sehingga pada akhirnya siswa akan bosan selama proses pembelajaran.

Adapun kompetensi dasar yang ada dalam drama itu ada dua KD (Kompetensi Dasar) 3.19 menganalisis isi dan kebahasaan drama yang dibaca dan ditonton dan KD 4.19 mendemonstrasikan sebuah naskah drama dengan memerhatikan isi kebahasaan. Kedua kompetensi ini harus dicapai dengan maksimal dalam materi drama agar dapat terwujudnya proses pembelajaran pada bab drama dengan maksimal. Maka untuk menunjang berjalannya proses pembelajaran bab drama ini maka diperlukanlah sebuah media yang memadai agar penyampaian materi drama mampu dipahami dan menarik siswa. Oleh karena itu, peneliti melibatkan kelas XI sebagai subjek penelitian ini, karena melihat intensitas kurikulum di kelas XI dan banyaknya buku teks yang harus dikuasai oleh peserta didik kelas XI akan menyebabkan siswa menjadi kewalahan dalam membaca seluruh materi yang ada maka peserta didik kelas XI membutuhkan media yang membantu siswa kelas XI bisa menggunakan atau mempelajari bahasa Indonesia pada materi tertentu tanpa ada batasan waktu yang menghambat peserta didik kelas XI untuk bersiap mempelajari materi yang lain.

Dengan menggunakan teks drama sebagai materi yang akan dipakai dapat memberikan manfaat untuk peserta didik yakni untuk mengimplementasikan nilai-nilai yang terkandung dalam sebuah teks drama dalam kehidupan sehari-hari selain itu drama juga memberikan peluang bagi peserta didik untuk mengetahui teknik dalam bermain drama yang baik atau sesuai dengan karakteristik tokoh yang akan diperankan, dan juga dengan mempelajari drama akan membuat peserta didik kaya akan sebuah apresiasi terhadap suatu seni pertunjukan drama.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 24 Agustus 2022 dengan guru bahasa indonesia kelas XI SMK Bina Satria Medan menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang terjadi di kelas guru masih bersifat monoton dimana guru hanya memberikan penjelasan dan memberikan tugas untuk dikerjakan hanya berpedoman pada buku paket Kurikulum K13 pada buku guru dan buku siswa, siswa hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru, hal ini membuat siswa merasa jenuh. dalam proses pembelajaran guru kurang memanfaatkan media pembelajaran.

Melihat permasalahan tersebut peneliti perlu memikirkan cara menyajikan materi pembelajaran yang dapat membuat siswa terlibat aktif dan merasa senang dalam belajar. Maka dari itu, seperti penjelasan di atas peneliti akan mengembangkan materi pembelajaran berbasis digital pada teks drama untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa indonesia ini khususnya pada materi teks drama dengan menggunakan bahan pembelajaran berbasis digital proses belajar menjadi menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Teknik pembelajaran berbasis digital sangat diperlukan dalam proses pembelajaran majunya ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang saat ini membuat guru harus memanfaatkan perkembangan teknologi berbasis digital merupakan suatu program pembelajaran yang berisi pengabungan antara teks, gambar, suara, secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau handphone untuk mencapai tujuan pembelajaran agar pengguna secara aktif berinteraksi dengan program.

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri untuk menjalani kehidupan sehari-hari dalam beraktifitas. Sejalan dengan fitrah

manusia tersebut dalam kehidupan sehari-hari tidak akan bisa tanpa adanya komunikasi.

Berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang bertujuan untuk mengungkapkan ide, gagasan, serta perasaan secara lisan sebagai proses komunikasi kepada orang lain. Dalam proses berbicara seseorang akan mengalami proses berfikir untuk mengungkapkan ide dan gagasan secara luas. Proses berbicara sangat terkait hubungannya dengan faktor pengembangan berfikir, berdasarkan pengalaman yang mendasarinya, pengalaman tersebut dapat diperoleh pengalaman tersebut dapat diperoleh melalui membaca, menyimak, pengamatan dan diskusi. Dalam kesehariannya, orang membutuhkan lebih banyak waktu untuk melakukan komunikasi. Bentuk komunikasi yang paling mendominasi dalam kehidupan sosial adalah komunikasi lisan.

Orang membutuhkan komunikasi dengan orang lain dalam memberikan informasi, mendapatkan informasi, atau bahkan menghibur. Selain itu kemampuan berkomunikasi sangat penting dimiliki seseorang untuk menyampaikan pendapat kepada orang lain. Berbicara merupakan kegiatan komunikasi lisan yang mengikutsertakan sebagian dari anggota tubuh manusia, hal ini erat kaitannya dengan kegiatan yang lain seperti membaca, mendengar dan menulis. Menurut Arsjad dan Mukti (1987 : 25) kemampuan berbicara tidak hanya mempunyai hubungan timbal balik dengan kemampuan mendengarkan, tetapi juga berhubungan dengan kemampuan menulis dan membaca. Seorang pembicara yang baik, umumnya memerlukan persiapan menulis. Pembicara hendaknya mengetahui bagaimana mendapatkan topik

yang menarik dan bagaimana memecah topik ini menjadi kerangka, sehingga kemudian dapat dijadikan pedoman dalam mencari bahan. Bahan ini diperoleh dari bermacam sumber, antara lain melalui membaca. Tujuan utama berbicara adalah berkomunikasi.

Agar dapat menyampaikan informasi dengan efektif, sebaiknya memahami isi pembicaraanya dengan benar dan juga dapat mengevaluasi efek komunikasinya terhadap pendengar. Jadi bukan hanya apa yang dibicarakannya, tetapi bagaimana mengemukakannya.

Hal itu menyangkut masalah bahasa dan pengukapan bunyi- bunyi bahasa tersebut. Kemampuan berbicara siswa ini sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, karena dengan berbicara siswa bisa mengungkapkan ide dan gagasannya sendiri dan siswa merasa dilibatkan dalam proses pembelajaran tersebut.

Kegiatan berbicara dalam kegiatan pembelajaran sangatlah penting, terutama dalam proses komunikasi antara guru dengan siswa atau siswa dengan siswa lainnya. Dalam proses pembelajaran terjadilah komunikasi timbal balik atau komunikasi dua arah antara guru dengan siswa atau antara siswa dengan siswa. Diharapkan pembelajaran bersifat student centered (berpusat pada siswa) sehingga siswa benar-benar terlibat dalam pembelajaran, hal ini mencakup kemampuan berbicara siswa dalam menyampaikan gagasan atau ide yang dimilikinya dengan menggunakan metode pembelajaran yang menarik agar siswa tidak bosan dengan pembelajaran yang monoton.

Dalam proses belajar mengajar siswa menjadi subyek utama sehingga dimana siswa terlibat secara aktif dalam mengkonstruksikan pengetahuan yang

didapatnya. Dengan demikian siswa tidak hanya duduk diam dan hanya mendengarkan guru menyampaikan materi layaknya ceramah tetapi siswa berusaha untuk menggali atau menemukan pengetahuan sendiri. Banyak media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses belajar interaktif di kelas, namun pemakaian media pembelajaran pada umumnya masih terpaku pada buku paket K13 saja yang membuat siswa mengalami kejenuhan dan kebosanan dalam proses belajar. Inilah yang menyebabkan motivasi, partisipasi, keaktifan dan minat belajar siswa rendah dalam pembelajaran di kelas dan belum menunjukkan hasil yang optimal. Upaya peningkatan partisipasi siswa masih mengalami hambatan, karena masih dominannya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran. Berkenaan dengan hal tersebut perlu dilakukan pendekatan atau media pembelajaran yang bermakna bagi siswa yakni, bagaimana mereka mampu melibatkan diri secara fisik, mental dan intelektual.

Berinteraksi adalah fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang sesuai dengan firman dalam surah Al-Hujurat Ayat 13, sebagai berikut :

يٰۤاَيُّهَا النَّاسُ اِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَّاُنْثٰى وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوْبًا وَّقَبَاۤىِٕلَ
 لِتَعَارَفُوْۤا اِنَّ اَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللّٰهِ اَتْقٰىكُمْ اِنَّ اللّٰهَ عَلِيْمٌ خَبِيْرٌ

Artinya : "Hai manusia, sesungguhnya kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa- bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang-orang paling mulia diantara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha mengenal".(Q.S Al-hujurat:13)

Salah satu penilaian kemuliaan seseorang dilihat dari bagaimana ia

berhubungan sosial yang menumbuhkan keterampilan sosial dan itu juga menunjukkan ketakwaan sebagai ciptaan Allah untuk saling kenal mengenal dengan sesamanya.

Ayat tersebut jelas bahwa kita diciptakan antara perempuan dan laki-laki untuk saling mengenal. Diperintahkan untuk berlaku lemah lembut kepada semua orang dan mengucapkan perkataan yang baik dan benar tersebut adalah suatu komunikasi yang menyeru kepada kebaikan dan merupakan bentuk komunikasi yang menyenangkan dalam lingkungan sosial terdapat beberapa elemen masyarakat. Salah satu elemen masyarakat yang dituntut untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan sosial dengan baik adalah kalangan pelajar tidak hanya lingkungan masyarakat namun juga lingkungan sekolah di sekolah peserta didik tentu berinteraksi antar peserta didik, guru dan segenap tenaga kependidikan demi menjalankan kewajiban semestinya seorang pelajar. Dikehidupan masyarakat seseorang akan terisolasi dan terdiskriminasi apabila memiliki kecakapan keterampilan komunikasi yang kurang baik.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di sekolah SMK Bina Satria Banyak siswa atau bahkan sebagian siswa yang belum memiliki keterampilan, dikarenakan siswa yang kurang mampu dalam keterampilan berbicara. Hal ini menjadikan siswa enggan untuk bertanya dan berbicara mengenai materi yang terkait. Apabila keterampilan berbicara ini tidak ditindak lanjuti maka akan berdampak pada perkembangan siswa selanjutnya.

Dalam melatih keterampilan berbicara guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis digital yang efektif, misalnya dengan materi teks drama akibatnya siswa mengalami kesukaran pada saat mengutarakan pendapat atau

menjawab pertanyaan. Sehingga siswa lebih memilih diam dan cenderung pasif saat pembelajaran berlangsung. Akibatnya keterampilan berbicara siswa masih rendah. Dengan rendahnya keterampilan berbicara merupakan bukti belum maksimalnya proses pembelajaran aspek berbicara kurang menarik dan membosankan bagi siswa. Hal tersebut menyebabkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran pada aspek berbicara rendah.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis perlu untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Materi Teks Drama Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas XI SMK Bina Satria Medan Tahun Pembelajaran 2021/2022”

B. Identifikasi Masalah

Mengidentifikasi masalah juga merupakan langkah penting dalam melakukan sebuah penelitian dan pengembangan karena masalah diartikan sebagai penyimpangan antara yang seharusnya dengan apa yang benar-benar terjadi antara teori dengan praktek antara aturan dengan pelaksanaan. Stonner dalam Sugiyono (2016:52) mengemukakan bahwa masalah-masalah dapat diketahui atau dicari apabila terdapat penyimpangan antara pengalaman dengan kenyataan antara apa yang direncanakan dengan kenyataan adanya pengaduan dan kompetensi. Sugiyono (2016:77) berpendapat dengan mengidentifikasi masalah, dapat diketahui pula akar-akar permasalahan yang penting.

Dari latar belakang masalah diatas dapat dikemukakan sebagai masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Siswa masih mengalami kesulitan pada materi memproduksi penampilan drama kesulitan siswa dipengaruhi oleh faktor kurangnya

minat siswa dalam penampilan drama kurangnya minat siswa dipengaruhi oleh rasa kurang percaya diri siswa cenderung malu saat bermain drama.

2. Kurangnya apresiasi siswa terhadap pembelajaran drama, hal tersebut membuat siswa kurang antusias untuk belajar dan tidak memahami materi memproduksi penampilan drama, oleh karena itu materi pembelajaran memproduksi penampilan drama perlu dikembangkan dalam sebuah media pembelajaran.
3. Adanya siswa yang tidak berani menganalisis isi dan kebahasaan drama
4. Siswa cenderung malas dan takut salah dalam mengutarakan pendapat atau menjawab pertanyaan, sehingga siswa lebih memilih diam dan cenderung pasif saat pembelajaran berlangsung.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah perlu dilakukan dalam suatu penelitian. hal ini dimaksudkan untuk menciptakan hasil yang baik dan terperinci serta dapat dipertanggung jawabkan agar peneliti terhindar dari kesimpang siuran dalam proses pelaksanaan penelitian.

Tahir (2011:19) mengungkapkan pembatasan masalah berkaitan dengan pemilihan masalah dari berbagai masalah yang telah diidentifikasi dengan demikian masalah akan dibatasi menjadi lebih khusus lebih sederhana dan berbicara seperti gugup dalam gejalanya akan lebih muda kita amati karena dengan pembatasan masalah maka seorang peneliti akan lebih fokus dan terarah sehingga tahu kemana akan melangkah selanjutnya dan apa tindakan selanjutnya

Berbagai masalah yang diuraikan pada identifikasi masalah merupakan masalah yang cukup luas dan kompleks. Agar penelitian ini lebih fokus dan mencapai tujuan jadi peneliti membatasi masalah penelitian ini pada :

1. Materi pembelajaran drama dibatasi hanya pada KD 3.19 dan 4.19 adalah sebagai berikut
 - a) KD 3.19 : Menganalisis isi dan kebahasaan drama yang dibaca atau ditonton
 - b) KD 4.19: Mendemonstrasikan sebuah naskah drama dengan memerhatikan isi dan kebahasaan
2. Produk yang dikembangkan berupa video yang diupload ke YouTube
3. Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas XI SMK Bina Satria Medan Tahun Pembelajaran 2021-2022
4. Model penelitian pengembangan menggunakan (Thiagarajan) 4 D (Define, Design, Development, and Dissemination)

D. Rumusan Masalah

Sugiyono (2016:56) berpendapat "Rumusan masalah merupakan suatu pernyataan yang akan dicari jawabannya melalui pengumpulan data. Bentuk-bentuk masalah perumusan masalah ini dikembangkan berdasarkan penelitian menurut tingkat eksplanasi (deskriptif, komparatif, asosiatif)

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang di uraikan diatas ,rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana Proses Pengembangan media pembelajaran berbasis digital pada materi teks drama untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas XI SMK Bina Satria Medan Marelan ?

2. Bagaimana Validasi ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran berbasis digital pada materi teks drama pada kelas XI SMK Bina Satria Medan Marelan ?
3. Bagaimana Kelayakan media pembelajaran berbasis digital pada materi teks drama pada siswa kelas XI SMK Bina Satria Medan Marelan ?

E. Tujuan Penelitian

Sugiyono (2016:5) mengemukakan setiap penelitian harus mempunyai tujuan dan kegunaan tertentu. secara umum tujuan penelitian ada tiga macam yaitu yang bersifat penemuan, pembuktian dan pengembangan serta dalam hal ini ialah tujuan penelitian pengembangan adalah memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada.

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana proses Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Materi Teks Drama Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas XI SMK Bina Satria Medan ?
2. Untuk mengetahui bagaimana validasi ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran berbasis digital pada materi teks drama kelas XI SMK Bina Satria Medan ?
3. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis digital pada materi teks drama kelas XI SMK Bina Satria Medan ?

F. Manfaat Penelitian

Segala sesuatu yang diperbuat oleh manusia tentu diharapkan memiliki manfaat bagi dirinya atau bagi lingkungan. Apabila suatu penelitian mampu memberikan kemudahan bagi peneliti lain dan orang lain yang membutuhkan, maka penelitian tersebut dapat dikatakan berhasil

Semoga penelitian yang dilakukan menjadi langkah awal dalam berkarya memacu orang lain untuk melakukan penelitian yang lebih baik lagi orang-orang yang memerlukan. Vismaia (2011:59) "Penelitian bahasa menuntut dua jenis manfaat teoretis dan manfaat praktis. Berdasarkan uraian tersebut peneliti akan memaparkan manfaat teoretis dan manfaat praktis dengan rinci, yaitu:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan terhadap peneliti lain atau para pencipta karya seni agar bisa memanfaatkan keterampilan berbicara teks drama menggunakan media berbasis digital karena teks drama yang tercipta oleh pemikiran ide dan gagasan sendiri lebih kreatif

2. Menjadi bahan rujukan bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian serupa sehingga berusaha untuk mengembangkan media yang lebih variatif, kreatif, inovatif.

3. Manfaat praktis

a. Manfaat hasil penelitian bagi peserta didik

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini sangat bermanfaat untuk mengembangkan dan meningkatkan hasil belajar siswa dapat menggunakan media pembelajaran berbasis digital sehingga menghasilkan sebuah teks drama dengan kreativitas menarik

b. Manfaat hasil penelitian 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

c. Manfaat hasil penelitian bagi peneliti

Dapat mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis digital dalam materi teks drama dan merupakan pembelajaran yang berharga apabila penelitian ini berhasil, Adapun manfaat dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat:

1. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas guru dan siswa dalam materi teks drama dikelas XI SMK Bina Satria Medan
2. Sebagai bahan informasi bagi para guru untuk memberikan gambaran tentang cara belajar teks drama dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital.
3. Sebagai sarana pembelajaran yang menarik bagi siswa agar dapat meningkatkan kemampuannya dalam berbicara teks drama.
4. Sebagai referensi dan bahan masukan bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kerangka Teoretis

1. Pengertian Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan penyerderhanaan istilah dari penelitian pengembangan atau research and development. Menurut Sugiyono (2016:407) bahwa "Penelitian pengembangan adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk yang dihasilkan." Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Trianto (2011:243) bahwa "penelitian pengembangan adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk tertentu dalam pengembangan yang dilakukan produk yang dihasilkan diuji untuk mengetahui keefektifan penggunaannya. Setyosari (2010:194) menyatakan bahwa "dikatakan sebagai penelitian pengembangan karena penelitian ini sering dianggap sebagai pengembangan berbasis penelitian atau disebut juga research and development" jadi bisa di singkat menjadi penelitian pengembangan.

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang mengembangkan suatu produk yang dirancang melalui tahapan dan evaluasi tertentu untuk menguji tingkat kevalidan dan keefektifan dalam penggunaannya.

1.1 Tujuan Penelitian Pengembangan.

Penelitian Pengembangan memiliki tujuan dalam penerapannya. Semiawan (2008:183) berpendapat bahwa tujuan penelitian pengembangan ialah menghasilkan suatu produk yang layak dan sesuai kebutuhan "sesuai dengan yang

dingkapkan oleh Emzir (2008:263) "Tujuan penelitian ialah bukan hanya merumuskan atau menguji teori tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di berbagai sekolah. "Putra (2012:67) bahwa "Tujuan penelitian pengembangan adalah mengarahkan untuk mencari kebaruan dan keunggulan dalam melihat efektivitas, efisien dan produktivitas suatu produk yang dihasilkan."

2. Defenisi Digital

Pembelajaran Digital adalah media pembelajaran teknologi yang berkembang pesat dan digunakan saat ini dalam pembelajaran. Selanjutnya dijelaskan oleh Nanang Hidayat, (2019:10) mengungkapkan bahwa *pembelajaran digital* dapat diartikan sebagai sistem pemrosesan digital yang mendorong pembelajaran aktif, konstruksi pengetahuan, inquiri, dan eksplorasi pada diri peserta didik, serta memungkinkan untuk komunikasi jarak jauh dan berbagi data yang terjadi antara guru dan/ atau peserta didik di lokasi kelas fisik yang berbeda. Pendapat lain dikemukakan oleh Fitriani, (2017:145) *pembelajaran digital* merupakan peluang siswa untuk mencari sumber informasi yang lebih luas dengan mengakses internet baik di mesin pencarian seperti google dan youtube. Pembelajaran memanfaatkan teknologi digital merupakan "*setting*" yang dapat memberikan rangsangan pada semua indera siswa dalam pembelajaran. Sedangkan Kaiful Umam (2013:101) mengungkapkan bahwa Media pembelajaran *digital* ialah dapat menyajikan materi pembelajaran secara kontekstual, audio maupun visual secara menarik dan interaktif. Hal ini juga didukung dengan perkembangan teknologi komputer yang sangat pesat.

Adapun Riri Okra (2019:122) menyatakan bahwa Media pembelajaran *digital* dapat diartikan sebagai segala bentuk peralatan fisik komunikasi berupa perangkat lunak dan perangkat yang harus diciptakan atau dikembangkan, digunakan dan dikelola untuk kebutuhan pembelajaran dalam mencapai efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Sementara itu Deni Zulaiha (2018: 617) menyatakan bahwa Perkembangan *pembelajaran digital* ialah informasi yang menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Teknologi juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal.

Pembelajaran *digital* menurut Nandang Hidayat (2019:10) dalam jurnalnya menyebutkan bahwa pembelajaran digital dapat diartikan sebagai sistem pemrosesan digital yang mendorong pembelajaran aktif, konstruksi pengetahuan, inquiri, dan eksplorasi pada diri peserta didik, serta memungkinkan untuk komunikasi jarak jauh dan berbagi data yang terjadi antara guru dan/atau peserta didik di lokasi kelas fisik yang berbeda. Sedangkan menurut Francisca Haryanti (2016: 53) *Pembelajaran Digital* dikenal juga sebagai Multimedia Learning. Istilah multimedia mengandung pengertian yang berbeda bagi orang yang berbeda. Bagi sebagian orang multimedia adalah berada didepan terminal komputer dan menikmati presentasi yang terdiri dari teks pada layar, grafis pada layar atau animasi pada layar dan suara yang keluar dari pengeras suara Adapun Selain itu menurut Neni Kusuma (2017:32) Pembelajaran *Digital* adalah teknologi berbasis komputer yang digunakan untuk menyampaikan sebuah cerita pada siswa, baik dalam

bentuk teks, grafik, animasi, audio, maupun video. Sehingga sangat memungkinkan bagi guru mengembangkan pembelajaran dalam bentuk cerita yang bersambung. Hal ini relevan dengan Kurikulum untuk merangsang keaktifan siswa dalam belajar. Manfaat lainnya, penggunaan digital juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan rasa ingin tau siswa dengan dukungan animasi dan musik secara simultan

Dari penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *digital* adalah sistem pembelajaran yang tidak berlangsung dalam satu ruangan sehingga tidak ada interaksi fisik antara pengajar dan pembelajar serta tatap muka dilakukan secara virtual. Penggunaan digital juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan rasa ingin tau siswa dengan dukungan animasi dan musik secara simultan. Pembelajaran digital juga dapat diartikan sebagai sistem pemrosesan digital yang mendorong pembelajaran aktif, konstruksi pengetahuan, inquiri, dan eksplorasi pada diri peserta didik, serta memungkinkan untuk komunikasi jarak jauh dan berbagi data yang terjadi antara guru atau peserta didik di lokasi kelas fisik yang berbeda, teknologi juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Pembelajaran *Digital* merupakan media pembelajaran yang sangat tepat untuk di gunakan dalam proses pembelajaran karena sebagian besar mengandung unsur bermain, di mana bermain merupakan salah satu kebutuhan anak usia sekolah. Penggunaan *digital* juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan rasa ingin tau siswa terhadap pembelajaran yang baru, yang menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang

untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Teknologi juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal serta mengasah kemampuan sesuai jaman dan dirancang untuk memberikan kesempatan untuk mengembangkan daya.

2.1 Karakteristik Media Pembelajaran Digital

Pembelajaran media digital adalah media yang saat ini digunakan dalam pembelajaran. Penelitian karekteristik pembelajaran *digital yaitu:*

1. Pembelajaran yang mengkombinasikan beragam cara penyampaian model pembelajaran metode pembelajaran serta berbagai media pembelajaran berbasis teknologi yang beragam.
2. Pembelajar *online learning*, mereka cenderung bersifat individualisme dan sibuk dengan teknologinya masing-masing menyelesaikan tugas atau kewajiban tepat waktu dan efisien serta praktis belajar dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun.
3. Pengetahuan dapat dicari dan ditemukan dengan cepat melalui pemanfaatan internet, segala sesuatu diselesaikan dengan kemampuan individu masing-masing, dan malu jika salah atau mencontek, serta berkarya dan mempublikasikanya.
4. Pembelajaran digital diharapkan peserta didik secara mandiri memiliki usaha yang keras dan rasa tanggung jawab membuat keputusan belajar dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun yang terkait dengan langkah-langkah pembelajaran dan mampu melacak dan menguasai kemajuan teknologi lebih cepat dibandingkan dengan generasi sebelumnya.

5. Pembelajaran melalui teknologi computer sudah menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindarkan lagi dan menyadari bahwa kemampuan dan potensi yang dimiliki yang akan membawa mereka menuju kehidupan yang lebih baik.

2.2 Kelebihan Pembelajaran *Digital*

Pembelajaran digital memiliki kelebihan dalam pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Setiawan (2017) mengatakan bahwa kelebihan *pembelajaran digital* yaitu digital teknologi mempunyai dampak positif yang di rasakan dalam era *digital* baik antara lain:

1. Informasi yang dibutuhkan akan lebih cepat dan mudah di akses
2. Tumbuhnya inovasi dalam berbagai bidang yang berorientasi pada teknologi digital yang dapat mempermudah pekerjaan;
3. Munculnya media massa yang berbasis digital;
4. Meningkatnya kualitas sumber daya manusia melalui pemanfaatan dan pengembangan teknologi;
5. Munculnya berbagai sumber belajar yang bervariasi seperti perpustakaan online, diskusi online, dan media pembelajaran online;
6. Munculnya berbagai macam bisnis online (e-bisnis) yang menyediakan berbagai macam kebutuhan. Selanjutnya Muhasim (2017) Kelebihan *pembelajaran digital* yang terjadi dalam dunia pendidikan pembelajaran digital diantaranya:
 - 1) Berbagi pengetahuan dapat lebih mudah dilakukan;
 - 2) Pembelajaran akan lebih interaktif dan menyenangkan;

- 3) Penyajian informasi yang lebih jelas dan menarik;
- 4) Pengembangan minat belajar yang lebih besar;
- 5) Kemudahan penyimpanan informasi;
- 6) Pembelajaran akan lebih interaktif;
- 7) Pengaksesan informasi dengan lebih mudah dan cepat.

Adapun menurut Walib Abdullah (2018:858) menyatakan pendidikan sudah mengubah cara belajar dari pembelajaran konvensional atau pembelajaran tradisional yang mengedepankan tatap muka menjadi pembelajaran yang berbasis digital dengan pemanfaatan teknologi dan informasi. Banyak pengembangan media pembelajaran yang berbasis digital yang memudahkan siswa untuk belajar mandiri sehingga menghasilkan pembelajaran online atau Pembelajaran *offline*. Pendapat Romli (2012: 34) media online dapat dikaitkan dengan segala jenis atau format media yang dapat diakses dengan menggunakan jaringan internet. Berbagai hal dapat diakses dalam media online. Bentuk yang dapat diakses seperti teks, foto atau gambar, video, dan suara. Media online dapat digunakan sebagai sarana komunikasi secara luas, yaitu dengan menggunakan jaringan online seperti *email*, *website*, *blog*, *Whatsapp*, dan sosial media lain.

Dari penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan pembelajaran *digital* yaitu :

1. Banyak pengembangan media pembelajaran yang berbasis *digital* yang memudahkan siswa untuk belajar mandiri sehingga menghasilkan pembelajaran *online*, munculnya berbagai sumber belajar yang bervariasi seperti perpustakaan *online*, diskusi *online*, dan media pembelajaran *online*.

2. Dengan memanfaatkan pembelajaran *digital* TIK belajar dapat dilangsungkan dimana saja dan kapan saja. Serta Media *online* juga dapat digunakan sebagai sarana komunikasi secara luas, yaitu dengan menggunakan jaringan online seperti *email*, *website*, *blog*, *Whatsapp*, dan sosial lainnya.
3. Pembelajaran *digital* sangat berguna untuk menambah kegairahan dalam belajar, memungkinkan interaksi secara langsung, dan memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri. Selain itu berbagi pengetahuan dapat lebih mudah dilakukan.
4. Pembelajaran akan lebih interaktif dan menyenangkan, penyajian informasi yang lebih jelas dan menarik, pengembangan minat belajar yang lebih besar.
5. Kemudahan penyimpanan informasi, pengaksesan informasi dengan lebih mudah dan cepat.
6. Menggunakan media belajar yang tepat, sangat berguna untuk menambah kegairahan dalam belajar, memungkinkan interaksi secara langsung, dan memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri.

2.3 Kekurangan Pembelajaran *Digital*

Pembelajaran *digital* memiliki kekurangan dalam pembelajaran. Sejalan dengan pendapat setiawan (2017) mengatakan bahwa teknologi mempunyai dampak negatif yang di rasakan dalam pembelajaran *digital* yaitu: 1) pelanggaran hak cipta karena kemudahan akses dan menyebabkan lebih mudah melakukan kecurangan (plagiatis); 2) terjadinya berpikir pintas dimana terlatih untuk berpikir pendek dan kurangnya konsentrasi dalam berkegiatan; 3) penyalahgunaan pengetahuan yang digunakan untuk melakukan tindak pidana kriminalitas; 4) kurang mengefektifkan teknologi sebagai sarana untuk belajar.

Selanjutnya Muhasim (2017) Kekurangan pembelajaran *digital* yaitu pendidik tetap harus selalu mengarahkan peserta didiknya untuk mengantisipasi pengaruh negatif yang ditimbulkan oleh perkembangan teknologi yang dapat mengganggu moral, perilaku, dan justru menjadi ancaman bagi mereka.

Dari penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa kekurangan pembelajaran digital yaitu :

1. Pembelajaran saat ini masih belum memanfaatkan teknologi internet secara maksimal sarana teknologi tersebut belum dioptimalkan untuk menunjang proses pembelajaran baik untuk penelusuran informasi sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, maupun upaya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
2. Pembelajaran menggunakan teknologi internet dinilai memberikan nilai plus, Bagi sebagian orang, kecanggihan teknologi mungkin merupakan hal yang sulit mengakibatkan pembelajaran online anak-anak jadi tidak bisa menyerap dengan baik materi yang disampaikan oleh guru, anak-anak tidak dapat berinteraksi dan bermain bersama teman-temannya sehingga mereka mudah stress.
3. Pembelajaran digital kurang memuaskan padahal materi sudah tersedia bisa belajar dimana saja karena peserta didik juga butuh interaksi dan interaksi langsung dengan pengajar.
4. Sekalipun sekarang pembelajaran online juga dilengkapi dengan pengembangan *video conference* dan *webchat* siswa dengan siswa, siswa dengan guru masih butuh interaksi langsung satu sama lain.
5. Selain itu bagi guru, kurangnya materi dan isi pengajaran, dan tidak

adanya ketertarikan, dan kurangnya dukungan membuat guru mengalami berbagai hambatan ketika menggunakan teknologi.

3. Kedudukan *YouTube* dalam Perkembangan TIK

YouTube merupakan layanan video berbagi yang disediakan oleh *Google* bagi para penggunanya untuk memuat, menonton dan berbagi klip video secara gratis. *YouTube* merupakan wujud dari pergeseran teknologi (*world wide web*) dari "read only web" ke "read write web" (Wilson, 2015 : 10), yakni dari keadaan ketika internet hanya menyediakan sumber bacaan dari penggunanya ke keadaan ketika internet menyediakan sarana bagi penggunanya untuk membuat dan membagikan sumber bacaan bagi pengguna yang lain. Itulah yang menyebabkan *YouTube* menjadi salah satu media sosial yang praktis dan mudah diakses, sehingga saat ini *YouTube* merupakan situs paling populer dan ditonton oleh ribuan orang tiap harinya

Populer dan favoritnya *YouTube* dikalangan pengguna internet menunjukkan bahwa ada hal-hal tertentu yang ditawarkan oleh *YouTube*. (Wilson, 2015 : 11) menemukan bahwa video dapat menginspirasi sekaligus mengaktifkan siswa ketika video tersebut diintegrasikan ke dalam aktivitas pembelajaran yang berpusat pada siswa, yakni meningkatkan motivasi, memperkaya kemampuan komunikasi, dan menambah rata-rata nilai. Senada dengan Wilmont, Young dan Asensio (Wilson : 2015 : 11) bahwa video telah menjadi media penyebaran pendidikan arus utama yang diakibatkan oleh semakin rendahnya biaya produksi. Sumber daya seperti *YouTube* telah memungkinkan setiap orang yang menggunakan kamera dan komputer untuk membuat dan menyebarkan video. Mereka menemukan bahwa banyak kegunaan video untuk pembelajaran seperti

catatan harian video, stimulasi dan urutan pembelajaran. Terdapat banyak kegunaan video yang dapat dengan mudah dibawa ke dalam ruang kelas dengan teknologi dengan demikian video tidak lagi semata-mata untuk menyajikan akan tetapi juga untuk membuat jaringan pelajar. Dalam kaitan ini mereka menciptakan kerangka 1-3 (imaji, interaktivitas, dan integrasi) untuk menyediakan bantuan praktis bagi guru berupa rancangan pedagogis mereka dan pengembangan video untuk pembelajaran.

Melalui situs *YouTube* siswa memiliki (1) pengetahuan umum tentang situasi nasional maupun internasional terkini (2) berbagai pengetahuan yang dapat digunakan sebagai tugas harian mereka sebagai siswa dan (3) informasi terbaru tentang musik film baik sebagai sarana hiburan maupun bahan untuk kreativitas kesenian mereka. Video *YouTube* telah dimanfaatkan sebagai stimulan siswa, media motivasi siswa, serta media publikasi karya siswa, Hasil kegiatan yang dilaksanakan menunjukkan bahwa pemanfaatan *YouTube* tersebut telah menghasilkan pengetahuan, keterampilan dan sikap positif siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Tujuan dan penggunaan media YouTube sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa indonesia yaitu agar dapat menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang menimbulkan ketertarikan siswa untuk mengikuti proses belajar dari awal sampai akhir, memahami materi dengan waktu pembelajaran dikalangan yang begitu singkat, namun tetap menyimak materi dengan baik menyenangkan dan juga ada komunikasi dan interaksi yang baik. Video pembelajaran di YouTube sangat banyak sehingga guru dapat memilih dan dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran yang menarik terutama di

pembelajaran tatap muka ini siswa dan guru melaksanakan pembelajaran. Guru bisa memberikan link youtube kepada siswa untuk dipelajari dan dipahami sesuai dengan materi-materi yang ada dikurikulum. Kemudian dikelas digunakan untuk diskusi mengenai hal-hal yang belum terlalu dipahami sehingga ada interaksi dan komunikasi yang aktif antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru. *YouTube* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan dapat digunakan setiap waktu tanpa batas, siswa dapat membuka kembali link *YouTube* apabila kurang memahami materinya

Perkembangan dunia teknologi dan komunikasi di dunia sekarang ini merupakan sebuah angin segar bagi kemajuan peradaban suatu bangsa dan kemanusiaan. Perkembangannya dalam dua dasawarsa memberikan dampak secara menyeluruh dan menyentuh segala aspek kehidupan manusia. Hal tersebut ditandai dengan pesatnya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) seperti televisi, komputer, internet, parabola, *Smartphone* dan lain sebagainya. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mengakibatkan perkembangan teknologi yang berbasis jaringan internet semakin canggih. Ini sesuai dengan firman Allah SWT dalam surat Al-Anbiyaa ayat 80 dan 81:

وَعَلَّمْنَاهُ صَنْعَةَ لَبُوسٍ لَّكُمْ لِيُحْصِنَكُمْ مِنْ بَأْسِكُمْ فَهَلْ أَنْتُمْ شَاكِرُونَ ﴿٨٠﴾
 وَلَسُلَيْمَانَ الَّرِّيحَ عَاصِفَةً تَجْرِي بِأَمْرِهِ إِلَى الْأَرْضِ الَّتِي بَارَكْنَا فِيهَا
 وَكُنَّا بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمِينَ ﴿٨١﴾

Artinya: *dan telah Kami ajarkan kepada Daud membuat baju besi untuk kamu, guna memelihara kamu dalam peperanganmu; Maka hendaklah kamu bersyukur (kepada Allah) (80) dan (telah Kami tundukkan) untuk Sulaiman angin yang sangat kencang tiupannya yang berhembus dengan perintahnya ke negeri*

yang Kami telah memberkatinya. dan adalah Kami Maha mengetahui segala sesuatu.(81) (Q.S. Al-Anbiyaa 80-81)

Ayat tersebut erat kaitannya dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berawal dari perkembangan logam besi untuk dijadikan baju besi. Perkembangan ini juga sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dewasa ini perkembangan teknologi telah menunjukkan jati dirinya dalam peradaban manusia. Sudah tentu tidak dapat diingkari dan dipandang sebelah mata, peran perkembangan teknologi telah memberikan peran yang signifikan terhadap nilai tambah dalam dunia pendidikan. Efisiensi dalam berbagai bidang, khususnya dalam masalah waktu, tenaga dan biaya melalui kecepatan dan ketepatan informasi, serta performa fisik telah dapat ditingkatkan dengan sangat drastis, sekaligus berarti telah mampu mengefisienkan penggunaan tempat dalam artian kapasitas ruang.

Dengan adanya perkembangan teknologi yang berjalan begitu pesat maka segala kebutuhan manusia disegala bidang akan mengalami sebuah perubahan drastis dari keterlambatan menuju percepatan, dari keterbelakangan menuju kemajuan, dari sifat tertutup menjadi sifat terbuka, semua itu tidak dapat dihindari oleh siapa pun namun harus diikuti dengan bijak mungkin. Berbagai macam teknologi dan komunikasi bermunculan dengan tanpa bisa dicegah, akibat dari semakin majunya pola pikir dan keilmuan serta keahlian manusia dalam menghasilkan sebuah alat dan aplikasi dari yang tradisional sampai yang paling modern.

Di jaman sekarang ini, media terpenting dan memiliki jaringan terluas adalah internet, yang menghubungkan jaringan komputer satu dengan lainnya.

Media internet ini menjadi media yang tercepat dan mengalami inovasi sesuai dengan kebutuhan masyarakat hampir semua media dan kebutuhan masyarakat dikoneksikan dengan internet. Artinya internet bisa dikatakan sebagai media komunikasi massa. Para ahli komunikasi berpendapat bahwa yang dimaksud komunikasi massa (*mass communication*) adalah komunikasi melalui media massa, jelasnya merupakan singkatan dari komunikasi media massa (*mass media communication*).

Internet merupakan hasil terbaik masa kini dari proses teknologi dan komunikasi yang kecanggihannya itu masih terus di kembangkan guna menemukan sesuatu yang lebih baik dari yang telah ada. Penggunaan internet yang meluas di kalangan masyarakat baik melalui komputer, laptop, hp, tab atau pun alat komunikasi modern yang terus bermunculan menandakan bahwa gelombang komunikasi diantara masyarakat satu dengan lainnya kini telah mengalami percepatan yang cukup cepat dan luas.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin besar di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Penggunaan internet dikalangan masyarakat digunakan untuk memberi kabar, eksistensi diri, sumber pengetahuan, sumber pengalaman, hiburan bahkan ajang pencarian pasangan hidup. Hal ini tidak bisa dipungkiri dan dinapikan perkembangan dalam tujuan penggunaannya. Berbagai aplikasi komputer dan internet tersaji dengan bermacam-macam kelebihan dan kekurangan dalam

memberikan kepuasan bagi para penggunanya sehingga aplikasi tersebut dapat dipilih dan digunakan oleh masyarakat sesuai dengan kebutuhan yang diinginkannya.

Salah satu bentuk aplikasi yang digunakan dalam jaringan internet adalah *Youtube*. *Youtube* merupakan media sosial atau situs web berbagi video yang sebagian besar manusia didunia mengenal dan menggunakan aplikasi ini. Berbagai situs dan program serta konten video ditampilkan oleh *Youtube* guna memberikan hiburan serta pengetahuan bagi para penonton yang menyaksikan atau membuka *Youtube* Situs program dan konten video dengan berbagai kategori mulai dari hiburan, *diary*, ilmu pengetahuan Alam (sains), ilmu pengetahuan sosial, keagamaan serta hal lainnya dapat diakses oleh masyarakat baik secara berbayar maupun gratis (tanpa biaya).

3.1 Penggunaan *YouTube* Sebagai Media Pembelajaran.

Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran, yakni sarana yang menjembatani hubungan antara pembelajar (murid) dan sumber belajar baik berupa guru maupun sumber belajar lainnya. Suryani (2018:4) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran yang meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Dikemukakan pula bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja bertujuan dan terkendali. Senada dengan Suryani, Munadi (2008) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah

sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

YouTube merupakan metode pembelajaran yang sangat praktis dan mudah dipahami namun dalam pencarian literatur saat ini tidak menjadikan informasi yang ditemukan di *YouTube* sebagai *referensi*. Dikarenakan *YouTube* hanya merupakan strategi mengajar dalam pendidikan. Jejaring sosial *YouTube* selain sebagai media berbagi konten dan informasi dalam bentuk video saat ini juga insentif dimanfaatkan sebagai wahana untuk menyampaikan, gagasan, ide serta kreatifitas dari seseorang yang ingin dibagikan kepada orang lain saat ini sudah merambah ke dunia pendidikan, dimana seorang pengajar ataupun *trailer* bisa menempatkan tutorial mengenai keahliannya di *YouTube* sedangkan siswa atau pengguna konten dapat melihat dan menengarkan video sehingga mudah memahami konten yang diberika dalam video seolah olah mendengarkan ceramah dari guru didalam kelas. Dalam penggunaan media sosial *YouTube* dalam proses pembelajaran tidak bisa lepas dari peran guru sebagai penyedia konten, siswa sebagai pengguna konten dan *YouTube* sebagai penyedia layanan penghubung keduanya. (Santrianawati,2012:34)

Dalam proses belajar mengajar penyampaian konsep materi siswa atau pengguna video dapat melihat dan mendengarkan video guru dalam berceramah dan memberikan contoh pemahaman seperti halnya ketika siswa sedang menyimak pembelajaran langsung didalam kelas. Dengan video pembelajaran yang disediakan bahkan guru sebagai penyedia materi bisa memberikan ilustrasi dalam bentuk gambar, teks, maupun video untuk memberikan semangat dan

menarik perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan.

Manfaat Media *YouTube* dalam proses pembelajaran:

1. Menyampaikan materi pembelajaran
2. Memberikan ilustrasi materi pembelajaran
3. Memberikan tutorial terhadap materi praktek
4. Tampilan yang menarik akan memotivasi siswa mengikuti pembelajaran
5. Menambah wawasan dalam ilmu pengetahuan
6. Menyelesaikan masalah pada persoalan materi pelajaran
7. Mendapatkan informasi yang beraneka ragam dan berguna dalam pembelajaran

Dalam hal pembelajaran praktikum siswa dapat mencari sumber tutorial teknis pelaksanaan praktikum atau step langkah yang disertai video yang didapatkan dari penyedia melalui jejaring YouTube. Siswa akan merasa lebih mudah dalam mengikuti tutorial dan contoh yang diberikan dalam video bahkan bila ada bagian yang kurang jelas atau kurang dipahami maka siswa dapat merecall atau menonton ulang video yang disediakan tanpa membebani guru ataupun instruktur.

Kendala dalam menghadapi problematika kehidupan saat ini semakin kompleks pada zaman dahulu seseorang yang mengalami kesulitan dalam bidang tertentu akan berupaya mencari solusi berupa petunjuk pengetahuan kepada seseorang yang ada dalam bidangnya dengan cara berkunjung menemui sang ahli dan berupaya meminta pengarahan pengetahuan untuk menghadapi problematika yang dihadapi. Saat ini kecenderungan orang seperti

itu cukup banyak ditinggalkan dimana seseorang berupaya mencari jawaban akan pertanyaan maupun permasalahannya tanpa pergi kemanapun cukup dirumah dan melihat dalam genggam tangan dengan menggunakan data internet termasuk didalamnya media YouTube. Dengan mengakses video yang tersedia sebagai tutorial, pengguna dalam menyelesaikan permasalahan merasa sangat terbantu bahkan dia dapat meniru solusi maupun langkah kerja yang disampaikan lewat video.

Bagi guru maupun pengajar media social YouTube selain sebagai media untuk menyampaikan ilmu di sisi lain juga bisa digunakan untuk menimba ilmu atau sumber referensi materi yang lebih mendukung dan inovatif modern terhadap materi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran. Bahkan dalam jejaring ini guru dapat mencari referensi video yang dijadikan bahan ajar dukung untuk mempermudah proses pembelajaran.

a. Keunggulan Dan Kelemahan Media Pembelajaran *YouTube*

Kelebihan dan kekurangan merupakan dua sisi mata uang yang tidak bisa dipisahkan karena kelebihan dan kekurangan merupakan sesuatu yang bersifat ada kecenderungan subyektif. Kelebihan dan kekurangan media sosial yang sangat populer. Hal ini karena *YouTube* memiliki banyak manfaat dan memberikan kemudahan bagi penggunanya. Meskipun demikian sebuah web tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. (Jurnal Widya Aksara Vol.26 No 1 Maret 2021)

Berikut kelebihan dan kekurangan dari YouTube:

Salah satu tujuan pembelajaran menggunakan YouTube seperti yang dipaparkan Sukarni (2012) yaitu membentuk situasi pembelajaran yang

menarik, menyenangkan, dan interaktif dan beberapa keunggulan YouTube sebagai media pembelajaran yaitu:

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. *Intereaktif* yaitu *YouTube* memfasilitasi kita untuk berdiskusi ataupun melakukan tanya jawab bahkan mereview sebuah video pembelajaran.
5. *Shearable* yaitu *YouTube* memiliki fasilitas *link HTML Embed* kode 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 ilmu yang lebih serta dapat diakses secara gratis.

Kekurangan Media Pembelajaran *YouTube*:

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

pembelajarnya sebelum mengajar

Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dipakai sesuai kebutuhan pengajar atau siswa artinya penggunaan media juga digunakan dan disesuaikan dengan materi yang berkaitan sehingga memperjelas penyajian materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran mampu menarik siswa untuk semakin giat belajar. Motivasi belajar siswa dapat terdorong jika pelajaran yang diajarkan dapat menarik minat serta membuatnya ingin mengetahui lebih lanjut, disinilah media memiliki peranan atau fungsi dalam pembelajaran Menurut Sudjana dalam Fauzi (2014:17) yaitu:

1. Menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi dalam diri siswa
2. Memperjelas makna dari bahan pelajaran sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa
3. Memvariasikan metode mengajar oleh guru
4. Menambah kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa

4.Drama

4.1 Pengertian Drama

Drama merupakan salah satu bagian dari pembelajaran bahasa dan sastra yang berperan penting dalam membentuk watak peserta didik. Drama berperan penting dalam watak peserta didik karena drama adalah wujud gambaran kehidupan yang dapat disaksikan secara langsung diperankan dan dapat diaplikasikan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Peranan drama sangat tidak dapat berhasil dengan optimal karena pembelajaran drama yang diterapkan kesekolah lebih mengarah pada teori.

Pembelajaran teori drama disekolah hanya difokuskan pada pemahaman unsur-unsur drama (Jurnal Edukasi UNEJ 2015,II(1):19-25)

Morris dalam Tarigan (2011:69) menjelaskan mengenai pengertian drama sebagai berikut:

Drama berasal dari bahasa Yunani tegasnya berasal dari kata kerja *dran* yang berarti “berbuat, *to, act*, atau *to do*”. Demikian juga dari segi etimologinya, drama mengutamakan perbuatan gerak yang merupakan inti hakikat setiap karangan yang bersifat drama.

Jadi drama merupakan manifestasi imajinasi yang diwujudkan kedalam sebuah karya lakuan hidup baik dari segi verbal ataupun gerak yang mengacu pada realitas kehidupan manusia.

Berdasarkan pendapat ini, maka salah satu dari ciri drama adalah sebuah penggambaran dialog yang dilakukan oleh tokoh yang mewakili karakteristiknya masing-masing. Drama membutuhkan kualitas komunikasi, situasi dan tindakan. Kualitas dapat dilihat bagaimana konflik atau masalah dapat disajikan secara keseluruhan dan dalam drama.

Kosasih (2012:132) menjelaskan mengenai pengertian drama sebagai berikut:

Bentuk karya sastra yang bertujuan menggambarkan kehidupan dengan menyampaikan pertikaian dan emosi melalui lakuan dan dialog. Drama menjadi media dalam menggambarkan imajinasi yang berdasar pada pengindraan yang telah didapat dari dinamika realitas kehidupan manusia, Dialog pada naskah drama merupakan media dalam memaparkan cerita.

Drama merupakan salah satu genre karya sastra. Drama merupakan lakuan yang terjadi dalam kehidupan dan dilukiskan kedalam teks drama. Berdasarkan

pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa drama merupakan manifestasi imajinasi yang diwujudkan kedalam sebuah karya lakuan hidup baik dari segi verbal ataupun gerak. Dalam drama aspek kehidupan manusia, realitas, alam, dan sosial menjadi acuan untuk menggambarkan suatu karya yang diperankan. Drama merupakan lakuan dramatik yang merupakan suatu penggambaran kehidupan dengan menyertakan dialog sebagai medianya. Drama biasanya menggambarkan kehidupan nyata manusia yang dialami sehari-hari.

4.2 Unsur-Unsur Drama

Untuk mengetahui seluk beluk suatu drama harus mengetahui dan memahami unsur-unsur dalam drama. Bagaimana dapat menganalisis suatu karya sastra apabila tidak mengetahui bentuk dari karya sastra itu bukan hanya sekedar bentuk luar yang harus dipahami tetapi unsur pembentuknya juga harus dipahami dalam suatu drama kitapun harus memperhatikan unsur dramanya.

Tarigan (2011:75) mengemukakan bahwa unsur instrinsik drama terdiri dari tema, alur, penokohan, dialog, aneka sarana kesastraan dan kedramaan (perulangan kontras dan paralel: gaya dan *atmosfer: simbolisme* empati dan jarak estetik). Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur drama yang dikemukakan adalah unsur yang dapat dianalisis berdasarkan bentuk drama secara utuh dalam unsur drama kita lebih memperhatikan kepada tema, plot, tokoh dan sebagainya. Drama yang akan ditampilkan harus memenuhi unsur-unsur drama yang memang telah ditetapkan untuk lebih mengetahui bagaimana alur atau jalan cerita dari drama.

a. Tema

Tema merupakan hal yang akan dibahas atau disampaikan oleh pengarang.

Tema menjadi pokok permasalahan yang akan diangkat melalui alur cerita. dalam teks drama tema merupakan suatu topik yang nantinya akan dipaparkan melalui dialog, dengan dialog inilah yang nantinya akan membentuk suatu alur cerita yang kompleks.

Dewoyati (2010:171) mengemukakan bahwa secara umum tema dapat disebut sebagai gagasan sentral atau dasar cerita yang mencakup permasalahan dalam cerita. Tema dapat dijelaskan secara langsung oleh pengarang jadi tema dapat diketahui melalui alur keseluruhan cerita bahkan diungkapkan melalui dialog. Drama yang tidak dijelaskan secara langsung oleh pengarang harus dipahami bagian demi bagian dalam jalan cerita yang disinggulkan.

Stanton dalam Nurgiyantoro (2010:67) menyatakan mengenai pengertian tema sebagai berikut:

Tema adalah makna yang dikandung dalam sebuah cerita. Tema menjadi suatu dasar pemaknaan yang dilihat dari sudut pandang pengarang dari permasalahan yang terjadi dalam kehidupan masalah hidup dan kehidupan yang dialami oleh siapapun, dimanapun, dan kapanpun.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa tema merupakan gagasan cerita yang merupakan dasar permasalahan yang ingin disampaikan pengarang. Tema yang diangkat dapat diambil dari permasalahan yang terjadi dalam ruang lingkup sosial, politik, budaya, bahkan agama. Tema dapat diidentifikasi melalui jalan cerita yang disinggulkan bahkan tema juga dapat diungkapkan langsung oleh pengarangnya.

b. Alur

Suatu kesatuan jalan cerita yang utuh dalam naskah drama merupakan plot-

plotlah yang akan membuat naskah drama menjadi menarik dalam plot dapat dipaparkan karakterisasi tokoh, bahkan konflik yang terjadi didalam naskah drama jalan cerita dalam naskah drama yang utuh dari tahap pengenalan sampai penyelesaian suatu masalah itulah yang disebut plot.

Endaswara (2011:24) Menyatakan mengenai penjelasan plot atau alur sebagai berikut:

Bahwa plot adalah alur atau jalan cerita. Alur ini yang akan mengantarkan lakon menjadi lebih menarik. Dalam pengemasan alur yang baik oleh pengarang, akan membuat cerita semakin menarik, dan berkualitas, karena penggambaran jalan cerita yang memunculkan kejutan.

Jadi, dapat dikatakan plot merupakan bagian yang terpenting dalam sebuah drama atau dalam sebuah peristiwa karena tanpa adanya plot kita tidak tahu bagaimana jalan atau alur cerita yang akan dilakoni oleh para pemain drama. Dalam sebuah drama peristiwa jalan cerita atau alur merupakan patokan utama untuk menentukan akhir dari sebuah cerita atau peristiwa.

c. Tokoh

Tokoh merupakan salah satu unsur terpenting dalam karya sastra drama, Tokoh merupakan unsur yang harus ada pada drama tokohlah yang nantinya akan membawa dialog-dialog yang mengisahkan hal ihwal kejadian dan konflik yang terjadi dalam suatu cerita. Tokoh merupakan hal yang disajikan dalam teks drama untuk membentuk suatu kesatuan cerita yang menarik.

Nurgiyantoro (2010:165) mengemukakan bahwa tokoh merujuk pada orangnya, pelaku peristiwa, sedangkan watak perwatakan dan karakter menunjuk pada sifat dan sikap para tokoh yang menggambarkan kualitas pribadi seorang tokoh jadi

dapat dikatakan tokoh erat kaitannya dengan watak atau karakter tokoh karena dua hal ini menjadi suatu kesatuan dalam karya prosa fiksi ataupun drama. Jadi tokoh merupakan bagaimana sikap orang yang terdapat dalam cerita tersebut.

5. Keterampilan Berbicara

5.1 Pengertian Keterampilan

Ruang lingkup keterampilan cukup luas, meliputi kegiatan berupa perbuatan, berfikir, melihat, mendengarkan, berbicara, dan sebagainya. Akan tetapi dalam pengertian sempit biasanya keterampilan lebih ditujukan kepada kegiatan-kegiatan yang berupa perbuatan. Keterampilan bukanlah sesuatu yang dapat diajarkan melalui uraian atau penjelasan semata. Siswa tidak dapat memperoleh keterampilan hanya dengan duduk mendengarkan ceramah dari guru dan mencatat apa yang di dengar ke dalam buku tulisnya.

Sudarto (2016: 107) “keterampilan yaitu kemampuan untuk menggunakan akal, fikiran ide dan kreatifitas dalam mengerjakan, mengubah ataupun membuat sesuatu menjadi lebih bermakna sehingga menghasilkan sebuah nilai dari hasil pekerjaan tersebut”.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1990: 935) keterampilan adalah kemampuan teknis untuk melakukan suatu perbuatan. Ia merupakan aplikasi atau penerapan dari pengetahuan teoretis dan dimiliki seseorang. Dengan keterampilan seseorang dapat melakukan suatu pekerjaan secara efektif dan efisien.

Berdasarkan beberapa pengertian keterampilan para ahli maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan yaitu kemampuan yang dimiliki seseorang dalam akal, fikiran, ide dan kreatifitas dalam membuat dan melakukan sesuatu.

5.2 Pengertian Berbicara

Keterampilan Berbicara memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia karena berbicara merupakan aktivitas yang selalu dilakukan manusia untuk menjalankan segala aktivitasnya.

Guntur Tarigan (dalam Umi Faizah 2011:4) mengemukakan bahwa berbicara merupakan suatu bagian integral dari keseluruhan personalitas atau kepribadian mencerminkan lingkungan sang pembicara, kontak sosial, dan pendidikannya.

Sedangkan berbicara menurut Umi Faizah yaitu :

Umi Faizah (2016 : 6) berbicara adalah salah satu jenis kompetensi berbahasa. Ada tiga katagori keterampilan berbicara yaitu: pengetahuan tentang fakta atau produser keterampilan atau perilaku, dan ciri pembawaan individu atau karakteristik personal. Oleh karena itu keterampilan berbicara sesuatu yang dapat dipelajari, diajarkan, dan dibelajarkan. Menurut Kustadi Suhandang (dalam Umi Faizah 2011: 8) “menambahkan bahwa proses berbicara merupakan bagian dari ilmu retorika yang berisi penuturan kata-kata dalam bentuk lisan dan tertulis”.

Berdasarkan pengertian keterampilan berbicara menurut para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan ide, pikiran, gagasan atau isi hati kepada orang lain. Aktivitas siswa yang dapat dilakukan dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara adalah berkomunikasi dengan orang-orang yang ada di sekitarnya, salah satunya dengan bermain peran. Dengan bermain peran siswa dapat berkomunikasi menemukan pengalaman, meningkatkan pengetahuan, dan mengembangkan bahasanya sehingga keterampilan berbicara

siswa dapat meningkat.

5.3 Keterampilan berbicara

Keterampilan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan menyatakan, atau menyampaikan pikiran, atau gagasan dan perasaan. Sedangkan sebagai bentuk atau wujudnya berbicara disebutkan sebagai suatu alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar atau penyimak. Menurut Tarigan (Ayuandia Nera 2017: 35: vol 2)

Tarigan (2015: 3) mengemukakan bahwa keterampilan berbicara adalah “suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak”

Dari pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan keterampilan berbicara adalah kemampuan seseorang untuk mengungkapkan apa yang ingin diungkapkan melalui bahasa lisan dengan fonologi (bunyi), kosa kata, struktur kalimat dan kelancaran yang tepat sebagai alat yang dimanfaatkan untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain dalam kehidupan sehari-hari.

5.4 Tujuan Berbicara

Setiap kegiatan atau usaha tidak akan lepas dari tujuan, artinya setiap kegiatan atau usaha tersebut pasti ingin mencapai suatu tujuan tertentu.

Menurut Maidar (dalam Umi Faizah 2016: 8) berpendapat :

Bahwa tujuan utama dalam berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, maka sebaiknya si pembicara

memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikannya. Pembicara harus mampu mengevaluasi efek komunikasinya terhadap pendengar, dan dia harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala situasi pembicara, baik secara umum maupun perorangan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli mengenai tujuan berbicara maka dapat disimpulkan bahwa tujuan berbicara yaitu untuk berkomunikasi secara langsung antara pembicara dengan pendengar yang memungkinkan pembicara memberikan suatu informasi kepada pendengar.

5.5 Jenis-Jenis Berbicara

Berbicara merupakan keterampilan berkomunikasi dengan orang lain. Dengan berbicara maka keterampilan berbicara memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia karena berbicara merupakan aktivitas yang selalu dilakukan manusia untuk menjalankan segala aktivitasnya.

Menurut Haryadi dan Zamzami (dalam St.Y Slamet 2008: 38) Menyatakan bahwa jenis berbicara secara garis besar dapat dibagi atas: (1) berbicara dimuka umum (*public speaking*), yang mencakup berbicara yang bersifat pemberitahuan, kekeluargaan, bujukan, dan perundingan, (2) berbicara pada konferensi (*conference speaking*) yang meliputi diskusi kelompok, prosedur perlementer, dan debat.

Menurut Puji Santosa, dkk (2008: 36) menyatakan bahwa jenis berbicara berdasarkan situasinya sebagai berikut:

1. Berbicara Formal

Di dalam formal, pembicara dituntut untuk berbicara secara formal. Misalnya: pidato, ceramah, dan wawancara

2. Berbicara Nonformal

Dalam situasi nonformal, pembicara harus berbicara secara tidak formal. Misalnya: bertelepon dan bercakap-cakap. Bertolak dari beberapa pendapat di atas, maka dapat dipahami jenis berbicara menjadi beragam tergantung dari sudut pandang yang digunakan, tetapi secara garis besar jenis berbicara yaitu berbicara di muka umum dan berbicara pada konferensi.

B. Kerangka Konseptual

Keberhasilan belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sangat ditentukan oleh penguasaan kemampuan berbicara siswa. Siswa yang tidak mampu berbicara dengan baik dan benar akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di semua mata pelajaran. Keterampilan berbicara hal terpenting dikuasai agar siswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir, membaca, menulis, dan menyimak.

Dalam melatih keterampilan berbicara, guru belum menggunakan media yang efektif, misalnya dengan media pembelajaran berbasis digital pada teks drama, akibatnya siswa mengalami kesukaran pada saat mengutarakan pendapat atau menuangkan ide dalam peran teks drama. Di samping itu, siswa cenderung malas dan takut salah dalam mengutarakan pendapat atau menuangkan ide dalam peran teks drama. Sehingga siswa lebih memilih diam dan cenderung pasif saat pembelajaran berlangsung. Perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat sehingga membuat pengguna kecanduan teknologi seperti *gadget* dengan begitu guru memberikan media berbasis *digital* agar siswa tidak bosan dalam mengikuti kegiatan yang dilakukan.

Teks drama ialah termasuk salah satu materi yang dituntut dalam mata

pelajaran Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia dari jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah atas karena sebagian siswa yang menyatakan bahwa pelajaran teks drama ini sulit maka diperlukan bahan pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari untuk menciptakan dan meningkatkan suatu proses pembelajaran yang menarik maka guru harus kreatif dalam mengembangkan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran teks drama berperan sebagai perantara proses penyampaian pengetahuan dan keterampilan dari guru kepada siswa. Bahan pembelajaran tidak saja memuat materi tentang pengetahuan tetapi juga berisi tentang keterampilan dan sikap yang perlu dipelajari siswa untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan pemerintah sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang maka diperlukan bahan pembelajaran berbasis *digital*

Berbasis digital merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi pembelajar belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi melalui fasilitas yang disediakan oleh sistem tersebut, pembelajar dapat belajar kapan saja tanpa terbatas oleh jarak, ruang, waktu materi yang dipelajari lebih bervariasi tidak hanya dalam bentuk verbal. melainkan lebih bervariasi seperti teks, visual, audio, dan gerak.

Dengan melihat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini maka berbasis digital sangat mendukung sebagai alternatif bahan pembelajaran yang efektif. Berbasis digital adalah penggabungan dua atau lebih unsur seperti teks, animasi dan suara

Berdasarkan hal tersebut, dalam hal ini peneliti merasa perlu adanya pengembangan pembelajaran yang berbeda tidak lagi buku melainkan bahan pembelajaran berupa berbasis digital yang bisa lebih meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam memahami teks drama terutama untuk mencapai pada KD 3.19 dan KD 4.19.

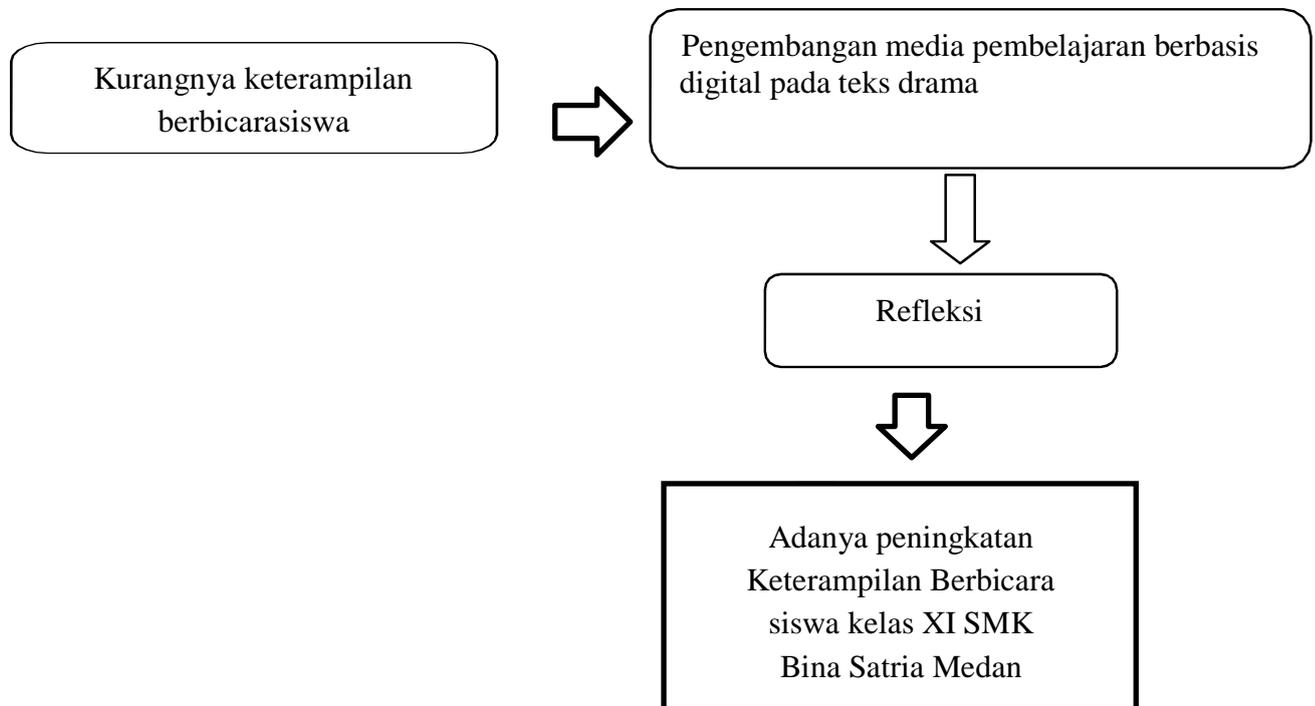
Bahan pembelajaran berbasis digital yang dikembangkan untuk materi teks drama kelas XI dibuat berdasarkan langkah-langkah yang sistematis. Bahan pembelajaran nantinya tidak hanya bersifat biasa dan isinya tidak hanya materi namun juga berisi gambar aktivitas yang dapat mendorong siswa giat membaca drama, bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif sehingga mudah dipahami oleh siswa.

Dalam mencapai KD keterampilan yakni KD 4.19 mendemonstrasikan sebuah naskah drama dengan memperhatikan isi dan kebahasaan, tentu siswa terlebih dahulu akan diberikan pengajaran terlebih dahulu mengenai materi KD pengetahuan yakni 3.19 menganalisis isi dan kebahasaan drama yang dibaca atau ditonton. Demikian agar siswa dapat mencapai keseluruhan tujuan pembelajaran pada KD yang terkait.

Guru diharapkan mampu dalam mengembangkan pembelajaran berbasis digital sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa lebih mudah memahami informasi yang disampaikan oleh guru.

GAMBAR BAGAN 1

Kerangka Konseptual



C. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan judul yang diteliti oleh peneliti antara lain:

1. Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Drama Pada peserta Didik Kelas XI SMA NEGERI 1 TEGALDLIMO (Mia Anggun PuspitaSari) Universitas Pendidikan Ganesha 2021 Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa multimedia interaktif untuk mata pelajaran bahasa indonesia khususnya materi drama kelas XI SMA Negeri 1 Tegaldlimo hasil analisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif dan deskripsi kuantitatif hasil validasi multimedia interaktif dari uji ahli isi berada pada nilai 86,87% dengan kriteria baik tetap ada revisi 2 uji ahli desain pembelajaran pada nilai 80% dengan kriteria baik tetap ada revisi 3 uji ahli media pembelajaran pada nilai

80% dengan kriteria baik tetap ada revisi. Hasil uji coba multimedia interaktif dari uji coba perorangan mendapatkan rata-rata persentase 86,68% baik uji coba kelompok kecil berada pada nilai rata-rata persentase 81% baik uji coba kelompok besar berada pada nilai rata-rata persentase 85,4% baik berdasarkan hasil penelitian, multimedia interaktif yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi Drama kelas XI SMA NEGERI 1 Tegaldlimo.

2. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Memproduksi Pementasan Drama Untuk Kelas XI SMA produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berbasis multimedia dalam memproduksi pementasan drama, dibuat dalam bentuk multimedia yang berisikan materi dan proses latihan yang harus diperhatikan sebelum memproduksi pementasan drama oleh siswa, sumber data diperoleh dari responden siswa dan guru SMAN Kalisat dalam pembelajaran bahasa Indonesia pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi, wawancara, observasi, dan tes. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran yang dihasilkan memiliki kualitas baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Kalisat dan di Sekolah lainnya.
3. Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Naskah Drama di SMA Berbasis Audio Visual, Penelitian ini menciptakan rancangan produk berupa media pembelajaran menulis naskah drama berbasis audio visual berbentuk video yang bertujuan untuk mempermudah motorik

siswa dan mempermudah pendidik untuk mengajar pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas XI semester genap. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian R&D sumber data diperoleh dari pergelaran drama di SMAN 1 Babakan. Teknik penelitian yang digunakan dengan cara observasi dan wawancara. Produk media berbasis audio visual ini dirancang melalui langkah-langkah pengembangan yang dikembangkan meliputi beberapa bagian melalui alur ADDIE yaitu (1) Analysis (Design) (3) Development or Production (4) Implementation or Delivery (5) Evaluations. Produk pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual ini telah divalidasi oleh dua validator ahli dengan hasil penilaian cukup valid. Pengembangan produk media ini dapat digunakan atau diterapkan untuk para aktor diluar sana agar menghasilkan ciptaan naskah drama sendiri.