

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu kegiatan untuk memberikan suatu pelajaran atau pengetahuan untuk menjadi lebih mandiri yang bertujuan untuk menciptakan generasi yang cerdas dan kreatif serta generasi yang dapat memegang peranan tertentu di masyarakat dimasa yang akan datang. Dalam UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan 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. Di era digital saat ini, teknologi telah menjadi bagian integral dari berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar tidak hanya memberikan kemudahan, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan dan minat siswa. di smk madani marindal I, pengembangan media pembelajaran berbantuan movie maker untuk materi drama menjadi suatu langkah strategis untuk menghadapi tantangan tersebut.

Materi drama, yang mengandung unsur kreativitas dan ekspresi, sangat cocok untuk dikemas dalam bentuk media visual. Dengan movie maker, siswa tidak hanya belajar tentang teori drama, tetapi juga dapat berpartisipasi aktif dalam pembuatan film pendek. Proses ini memberikan kesempatan bagi mereka untuk menggali ide, menulis naskah, serta berkolaborasi dalam tim, yang semuanya merupakan keterampilan penting di abad 21.

Pembelajaran bahasa indonesia merupakan salah satu pembelajaran wajib yang dipelajari dari jenjang sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Dalam proses pembelajaran diperlukan adanya suatu media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan suatu pesan atau materi pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu Nurrita, (2018). Media pembelajaran yang baik akan membuat siswa mudah untuk memahami materi dan tidak bosan dalam belajar.

Pemilihan media pembelajaran juga harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa.

Salah satu kemampuan yang harus dimiliki dan dikembangkan oleh peserta didik pada abad 21 adalah kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengembangkan banyak ide yang menghasilkan sesuatu yang baru, menguraikan objek dan mampu memecahkan masalah dengan metode tertentu Artikasari & Saefudin, (2017). Berfikir kreatif dalam bahasa Indonesia disebut berkreasi, Berkreasi merupakan proses menghasilkan sesuatu yang baru atau mengubah sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang lebih baik, lebih menarik, atau lebih bermakna. Tujuannya bisa bermacam-macam, seperti mengekspresikan diri, memecahkan masalah, menciptakan nilai tambah, atau menghasilkan kesenangan.

Dalam proses pembelajaran tentunya dibutuhkan suatu pendekatan yang memungkinkan siswa untuk menguatkan, memperluas, dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan akademik dalam berbagai jenis tatanan dalam sekolah dan luar sekolah agar dapat memecahkan masalah-masalah dunia nyata. Pendekatan kualitatif adalah suatu metode penelitian atau pendekatan dalam ilmu sosial dan humaniora yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap fenomena sosial atau manusia. Pendekatan ini cenderung menggunakan data deskriptif, seperti wawancara, observasi, atau analisis teks, untuk menggali makna, pola, dan konteks dari suatu fenomena.

B. Identifikasi Masalah

Mengidentifikasi masalah juga merupakan langkah penting dalam 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.

“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 stonner dalam Sugiyono, (2016:52). Dengan mengidentifikasi masalah, dapat diketahui pula akar-akar permasalahan yang penting D. Sugiyono, (2013)

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

1. Siswa masih mengalami kesulitan pada materi 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. Keterbatasan apresiasi siswa terhadap pembelajaran drama, hal tersebut membuat siswa kurang antusias untuk belajar dan tidak memahami materi drama. Oleh karena itu materi drama perlu disajikan dengan cara yang lebih menarik dan relevan bagi siswa. Misalnya, melalui metode pembelajaran yang interaktif, seperti permainan peran, diskusi kelompok atau proyek kreatif.
3. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik agar tidak monoton dan memudahkannya dalam memahami materi pembelajaran drama.

C. Pembatasan Masalah

Suatu penelitian dapat mencapai sasaran bila masalah yang diteliti itu dibatasi agar penelitian ini dapat mencapai sasaran secara tuntas. Arikunto, (2010) menyatakan “Batasan masalah merupakan sejumlah masalah yang dipandang penting dan berguna untuk dicarikan pemecahannya”. Dengan demikian masalah akan dibatasi menjadi lebih khusus, lebih sederhana dan gejalanya akan lebih mudah kita amati karena dengan pembatasan masalah maka seorang peneliti akan lebih fokus dan terarah sehingga tau kemana akan melangkah selanjutnya dan apa tindakan selanjutnya.

Berbagai masalah yang sudah diuraikan pada bagian 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. Media pembelajaran pada materi drama dengan mengidentifikasi alur cerita, babak demi babak dan konflik dalam drama yang dibaca atau ditonton terdapat pada KD 3.18 dan 4.18 Mempertunjukkan salah satu tokoh dalam drama yang dibaca atau ditonton secara lisan.

2. Media yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbantuan movie maker pada materi drama.
3. Objek penelitian ini menggunakan media berbantuan movie maker pada materi drama siswa kelas XI SMK Madani Marindal I Tahun Pelajaran 2025.

D. Perumusan Masalah

Juliandi & Manurung, (2014) berpendapat “Rumusan masalah merupakan subbab yang sangat berkaitan dengan Batasan masalah”. Rumusan masalah sebaiknya disusun dalam bentuk pertanyaan penelitian (research questation), pertanyaan tersebut yang akan dianalisis pada bagian hasil penelitian dan pertanyaan-pertanyaan tersebut juga yang akan di jawab pada bagian analisis Kesimpulan.

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran berbantuan movie maker pada materi drama siswa kelas XI SMK Madani Marindal I Tahun Pelajaran 2024/2025?
2. Bagaimana validasi ahli materi dan ahli desain dalam penggunaan media pembelajaran berbantuan movie maker pada materi drama siswa kelas XI SMK Madani Marindal I Tahun Pelajaran 2024/2025?
3. Bagaimana kelayakan dan keefektifan penggunaan media pembelajaran berbantuan movie maker dalam pembelajaran materi drama siswa kelas XI SMK Madani Marindal I Tahun Pelajaran 2024/2025?

E. Tujuan Masalah

Unaradjan, (2019) berpendapat “Tujuan penelitian merupakan keinginan-keinginan peneliti atas hasil penelitian dengan mengetengahkan indikator-indikator apa yang hendak ditemukan dalam penelitian”. Rumusan tujuan penelitian menyajikan hasil yang ingin dicapai setelah penelitian selesai dilakukan.

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbantuan movie maker pada materi drama siswa kelas XI SMK Madani Marindal I Tahun Pelajaran 2024/2025
2. Mendeskripsikan validasi ahli materi dan ahli desain dalam penggunaan media pembelajaran berbantuan movie maker pada materi drama siswa kelas XI SMK Madani Marindal I Tahun Pelajaran 2024/2025
3. Mendeskripsikan kelayakan dan keefektifan dalam penggunaan media pembelajaran berbantuan movie maker pada materi drama siswa kelas XI SMK Madani Marindal I Tahun Pelajaran 2024/2025

F. Manfaat Penelitian

Firdaus, (2018) mengungkapkan “Manfaat penelitian didapat setelah pencapaiannya tujuan penelitian. Dalam penelitian tujuan dapat dicapai dan rumusan masalah dapat dipecahkan secara tepat dan akurat. Kegunaan penelitian mempunyai dua hal yaitu mengembangkan ilmu pengetahuan (secara teoritis) dan membantu mengatasi, memecahkan masalah yang ada pada objek yang diteliti.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dari segi teoritis dan praktis yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari penelitian ini adalah dapat digunakan sebagai bahan kajian dalam menambah pengetahuan secara teoretis mengenai cara belajar mengajar tentang suatu bahan pengajaran. Media pembelajaran berbantuan movie maker ini sangat cocok digunakan dalam proses belajar mengajar berlangsung karena media tersebut memberikan motivasi dalam pembelajaran drama.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Memberikan pengalaman langsung bagi peserta didik.
- 2) Membantu peserta didik untuk meningkatkan proses berpikir kreatif.

- 3) Meningkatkan motivasi dan daya tarik peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.
- 4) Sebagai media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan alternatif bahan pengajaran kepada pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 2) Membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara pendidik dengan peserta didik.
- 3) Menumbuhkan proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang kreatif dan inovatif.

c. Bagi Peneliti

- 1) Untuk menambah wawasan, bagaimana mengembangkan media belajar mandiri yang tepat dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
- 2) Meningkatkan motivasi dari peneliti untuk menciptakan keefektifan peserta didik.

BAB II

KAJIAN TEORETIS, KERANGKA KONSEPTUAL DAN PENELITIAN RELEVAN

A. Kajian Teoretis

Kerlinger, (2006) dalam Rakhmat, (2004) kajian teori merupakan himpunan konstruk (konsep), definisi dan preposisi yang mengemukakan pandangan sistematis tentang gejala yang menggambarkan relasi diantara variabel, untuk menjelaskan dan meramalkan gejala tersebut.

1. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Pengembangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengembangan berarti sebuah proses, cara, perbuatan mengembangkan untuk memenuhi kebutuhan tertentu. Ardhana dalam Irfandi, (2015) mengartikan, pengembangan merupakan pemakaian secara sistematis pengetahuan ilmiah yang diarahkan pada proses produksi bahan, sistem, atau metode termasuk perancangan berbagai prototipe. Asim melalui Irfandi, (2015) menuturkan penelitian pengembangan dalam pembelajaran adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran. Arvizu & Bowen, (2014) melalui Putra (2012:70) mendefinisikan pengembangan sebagai aplikasi sistematis dari sebuah pengetahuan atau pemahaman yang diarahkan pada produksi barang yang bermanfaat. Seels & Richey, (1994) dalam Prasetyo et al., (2015) pengembangan berarti proses menterjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fitur fisik. Pengembangan secara khusus berarti suatu proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran. Sedangkan

menurut Tessmer dan Richey dalam Prasetyo, (2014:7) pengembangan memusatkan perhatiannya tidak hanya pada analisis kebutuhan, tetapi juga isu-isu luas tentang analisis awal-akhir, seperti analisis kontekstual dimana pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan uji lapangan.

Sugiyono, (2018) menyatakan pengembangan berarti memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada. Pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur dan bertanggungjawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan-kemampuan, sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri kearah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal serta pribadi yang mandiri. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar, terencana, terarah untuk membuat atau memperbaiki sebuah produk yang semakin bermanfaat, untuk meningkatkan kualitas dan menciptakan mutu yang lebih baik.

Penelitian pengembangan adalah suatu atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan produk baru melalui pengembangan. Berdasarkan pengertian pengembangan yang telah diuraikan yang dimaksud dengan pengembangan adalah suatu proses untuk menjadikan potensi yang ada menjadi sesuatu yang lebih baik

dan berguna sedangkan penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada menjadi produk yang dapat di pertanggungjawabkan.

b. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah, perantara, atau pengantar”. Jadi secara bahasa media adalah pengantar pesan dan pengirim kepada penerima pesan. media adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau bahan pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Media pembelajaran memiliki beberapa ciri umum antara lain:

1. Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindra.
2. Media pembelajaran memiliki pengertian non-fisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
3. Penekanan media pembelajaran terdapat pada visual dan audio.
4. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
5. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar (pesan, orang, material, *diver*, teknik dan lingkungan).

6. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Fungsi media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih bermakna. guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa siswa untuk memahami secara nyata materi yang di sampaikan tersebut.

Ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

1. Fungsi komunikatif media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.
2. Fungsi motivasi media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.
3. Fungsi kebermaknaan penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.
4. Fungsi penyamaan persepsi dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang di sampaikan.

5. Fungsi individualitas dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Media pembelajaran juga mempunyai fungsi yang lain yaitu sebagai berikut:

1. Menangkap suatu obyek atau peristiwa-peristiwa tertentu, dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio.
2. Memanipulasi keadaan atau obyek tertentu, melalui media pembelajaran guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami.
3. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa, dengan penggunaan media, perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

Nurrita, (2018) menyatakan bahwa manfaat dari media pembelajaran, yaitu:

1. Manfaat media pembelajaran bagi guru, yaitu: memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Manfaat media pembelajaran bagi siswa, yaitu: dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik

dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

Smaldino (2008) menyatakan “Media adalah sebuah sarana komunikasi dan sumber informasi. Berasal dari bahasa latin yang berarti “antara” istilah tersebut merujuk pada segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima. Dikatakan media pembelajaran, karena segala sesuatu tersebut membawa pesan untuk suatu pembelajaran.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat komunikasi yang berfungsi sebagai pengantar informasi antara sumber dan penerima. Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran memainkan peran penting dalam menyampaikan pesan yang mendukung proses belajar. Dengan demikian, media tidak hanya sebagai sarana, tetapi juga sebagai penghubung yang efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar dan pembelajaran yang tidak bisa dipungkiri keberadaannya. Guru sadar bahwa tanpa bantuan media, maka materi pembelajaran sulit untuk dimengerti dan dipahami oleh siswa, terutama pembelajaran yang rumit dan kompleks. Setiap materi pembelajaran mempunyai tingkat kesukaran yang bermacam-macam. Ada pembelajaran yang tidak memerlukan media pembelajaran tetapi di lain sisi ada juga pembelajaran yang memerlukan media pembelajaran. Materi pembelajaran yang mempunyai tingkat kesulitan tinggi tentu sulit dipahami siswa, apalagi oleh siswa yang kurang menyukai pembelajaran yang di sampaikan.

Berkembangnya teknologi muncullah berbagai macam bahan ajar baru yang semakin canggih, mulai dari bentuk bahan ajar cetak, lalu bahan ajar audio hingga bahan ajar audio visual atau video. Dalam perkembangan tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar selalu mengikuti perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan. Pengajaran dengan menggunakan video bercirikan adanya pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti proyektor film, tape recorder dan proyektor visual lebar. Jadi pembelajaran melalui video adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui penglihatan dan pendengaran.

Video merupakan rekaman gambar tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara, hal ini diungkapkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia. Media video merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Media video ini dapat menambah minat siswa dalam belajar karena dapat menyimak sekaligus melihat gambar. Kemampuan video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan dapat mempengaruhi sikap.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa video merupakan alat yang efektif dalam pembelajaran, terutama dalam menyimak. Dengan menggabungkan gambar bergerak dan suara, video dapat meningkatkan minat siswa, menyajikan informasi, serta mengajarkan keterampilan. Kemampuannya untuk mempengaruhi sikap dan mengatur waktu dalam penyampaian materi menjadikannya media yang sangat berguna dalam proses pembelajaran.

2. Tujuan Penggunaan Media Video

Tujuan dari pembelajaran menggunakan media video yaitu mencakup tujuan kognitif, afektif dan psikomotor. Anderson, (1987).

1. Tujuan kognitif

- a. Dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak dan sensasi
- b. Dapat mempertunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagaimana media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis
- c. Video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya menyangkut interaksi manusiawi.

2. Tujuan afektif

Dengan menggunakan efek dan teknik, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi

3. Tujuan psikomotor

- a. Video merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak. Gerakan bisa diperlambat maupun dipercepat.
- b. Melalui media siswa langsung mendapat umpan balik secara visual sehingga mencoba keterampilan yang menyangkut gerakan tersebut.

Prastowo (2012) Manfaat penggunaan media video antara lain:

1. Memberikan pengalaman yang terduga kepada peserta didik

2. Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat
3. Menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu
4. Memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu
5. Menampilkan prestasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik

Dengan adanya media video siswa dapat menyaksikan secara langsung suatu peristiwa lampau yang tidak bisa dihadirkan di dalam kelas. Siswapun dapat memutar kembali media video sesuai kebutuhan dan keperluan mereka. Pembelajaran dengan media video menumbuhkan minat serta motivasi siswa untuk selalu memperhatikan pelajaran.

a. Kelebihan dan Kelemahan Media Video

Daryanto (2011) ada beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan media video, antara lain:

1. Kelebihan
 - a. Video dapat menambah suatu dimensi baru di dalam pembelajaran, video menyajikan gambar bergerak kepada siswa disamping suara yang menyertainya.
 - b. Video dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata

2. Kekurangan.

- a. Opposition, pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya.
- b. Material pendukung, video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya.
- c. Budget, untuk membuat video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Anderson (1987) menyatakan bahwa media video memiliki kelebihan antara lain:

1. Dengan menggunakan video (disertai suara atau tidak) kita dapat menunjukkan kembali gerakan tertentu.
2. Dengan menggunakan efek tertentu dapat diperkokoh baik proses belajar maupun nilai hiburan dari penyajian tersebut.
3. Dengan video, informasi dapat disajikan secara serentak pada waktu yang sama di lokasi (kelas) yang berbeda dan dengan jumlah penonton atau peserta yang tak terbatas dengan jalan menempatkan monitor di setiap kelas.
4. Dengan video siswa dapat belajar secara mandiri.

Sedangkan keterbatasan penggunaan video antara lain:

1. Biaya produksi video sangat tinggi dan hanya sedikit orang yang mampu mengerjakannya.
2. Layar monitor yang kecil akan membatasi jumlah penonton, kecuali jaringan monitor dan system proyeksi video diperbanyak.

3. Ketika akan digunakan peralatan video harus sudah tersedia di tempat penggunaan.
4. Sifat komukasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencairan bentuk umpan balik yang lain.

Media pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing, begitu juga dengan media video pembelajaran. Dalam penggunaannya video tidak bisa berdiri sendiri, media video ini membutuhkan alat pendukung seperti LCD untuk memproyeksikan gambar maupun speaker aktif untuk menampilkan suara agar terdengar jelas. Penggunaan video pembelajaran ini bersifat satu arah, siswa hanya memperhatikan media video, hal inilah yang perlu diperhatikan oleh guru. Video dapat diulang-ulang maupun diberhentikan dalam pemutarannya, sehingga guru bisa mengajak komunikasi siswa tentang isi, materi maupun pesan dari video yang dilihat. Guru juga bisa mengajak siswa tanya jawab tentang video yang disimak siswa, sehingga komunikasi tersebut tidak hanya bersifat satu arah.

Pengertian media ditinjau dari dua aspek, yaitu dari segi bahasa arab media adalah pengantar atau perantara. Pengertian lain dari beberapa ahli: Robert, (1996) pada buku “Instructional Media and Technologies for Learning” media merupakan sarana informasi antara satu orang sebagai sumber informasi dengan lainnya sebagai penerima informasi atau dengan kata lain dapat menghubungkan atau memfasilitasi dalam berkomunikasi.

Media merupakan suatu komponen sumber belajar yang digunakan pada lingkungan belajar supaya dapat merangsang siswa untuk belajar atau

media dipergunakan dalam menyampaikan materi atau bahan-bahan pembelajaran, dalam artian menggugah perasaan, pikiran, perhatian, dan minat anak pada proses atau kegiatan pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

b. Pemilihan Media

Pemilihan media adalah proses memilih media yang tepat untuk menyampaikan pesan, informasi, atau isi kepada audiens yang ditargetkan.

Media dapat berupa berbagai bentuk, seperti :

1. Media cetak (koran, majalah, buku)
2. Media elektronik (televisi, komputer, internet)
3. Media digital (media sosial, email, blog)
4. Media visual (foto, video, film)
5. Media audio (radio, musik, rekaman suara)

Dari penjelasan di atas media yang dipilih adalah media audiovisual. Dengan mempertimbangkan kebutuhan audiens dan tujuan komunikasi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan.

Pemilihan media juga diungkapkan oleh (Rivai & Sudjana, 1991) dalam Jennah, (2009) bahwa memilih suatu media bagi keperluan belajar biasanya selalu mempertimbangkan yaitu:

- a. Sesuai atau tepat dengan tujuan pembelajaran.
- b. Mendukung dengan isi materi pembelajaran.
- c. Mudahnya media di dapatkan.
- d. Guru terampil dalam menggunakan media tersebut.
- e. Cukupnya waktu yang tersedia pada saat menggunakan media tersebut.

f. Media tersebut harus menyesuaikan dengan tahapan perkembangan anak.

c. Media Video

Video merupakan sarana untuk mendokumentasikan kejadian-kejadian aktual atau menghadirkan ke dalam pembelajaran di ruang kelas. Nugent, (2005), banyak guru menggunakan video untuk memperkenalkan sebuah topik, menyajikan konten, menyediakan perbaikan dan meningkatkan pengayaan. Sigmens-sigmens video bisa digunakan diseluruh lingkungan pembelajaran dikelas, baik menggunakan kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil maupun perorangan.

Video termasuk bahan ajar yang bisa dilihat dan di dengar atau audio visual. Unsur utama pada pembelajaran menggunakan video atau audio visual yaitu pada hasil belajar yang di dapat melalui pengalaman belajar yang lebih konkret, karena belajar dengan audio visual tidak hanya mendengarkan kata-kata, tapi melihat gambar bergerak yang lebih konkret.

Video adalah bahan ajar yang dapat menyajikan berbagai informasi dan penyajian yang menyenangkan dan runtun untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Belawati, (2003) media video dapat menyajikan gambar yang bergerak dan di iringi suara yang menyertainya, membuat peserta didik merasakan suatu tayangan, seperti berada di tempat yang sesungguhnya. Pengajaran berbasis video mengunggulkan indera visual dan indera audio, dengan materi yang disajikan secara visual berguna untuk merangsang penglihatan peserta didik sedangkan materi auditif untuk merangsang indera pendengaran peserta didik.

d. Ciri dan Karakteristik Media Video

Salah satunya diungkapkan bahwa video memiliki beberapa keunggulan antara lain gambar dan suara mudah direkam secara bersama-sama pada pita video dan mudah digandakan Kemp & Dayton, (1985).

Smaldino (2008), menyatakan beberapa keuntungan media video sebagai berikut: Gambar yang bergerak. Proses, materi proses berkaitan, pengoprasian, dan jenisnya dimana gerakan berurutan lebih efektif untuk ditampilkan menggunakan video. Pengamatan yang bebas resiko, hal-hal yang berbahaya untuk dilakukan pengamatan secara langsung dapat disajikan secara efektif menggunakan media video. Dramatisasi, reka ulang bersifat dramatis memungkinkan peserta didik untuk mengamati dan menganalisis manusia secara lebih efektif. Pembelajaran keterampilan, penguasaan terhadap suatu keterampilan fisik mengharuskan pengamatan dan latihan berulang-ulang.

Media video memungkinkan untuk memfasilitasi hal tersebut sehingga hasilnya secara maksimal. Pembelajaran efektif, media video memiliki manfaat lebih untuk bersikap sosial. Seperti halnya program video yang selalu berpengaruh yang besar terhadap emosional. Media video potensial untuk melakukan kegiatan pemecahan masalah tersebut.

Prastowo, (2011) suatu tayangan video dalam pembelajaran adalah untuk mencapai satu kompetensi atau lebih. Pembuatan video pembelajaran desain awalnya dimulai dengan menganalisis kurikulum, penentuan media, penyusunan skenario dimulai pada program video, saat gambar diambil dan melakukan suatu proses editing yang memerlukan banyak waktu.

Beberapa keuntungan yang di dapat jika bahan ajar disajikan dalam bentuk video/film antara lain: video/film dapat digunakan seseorang untuk belajar sendiri. Sebagai media pandang dengar video menyajikan situasi yang komunikatif dan dapat diulang-ulang. Menampilkan sesuatu yang detail dari benda yang bergerak, kompleks yang sulit dilihat dengan mata. Video dapat di percepat atau di perlambat, dapat diputar kembali pada bagian tertentu.

Bautista (2016) mengemukakan bahwa dengan rekaman video yang dapat dilihat atau di dengar/audiovisual anak dapat melihat dan mengetahui tentang apa yang dilihatnya serta memaknainya sesuai dengan usia perkembangannya sehingga anak bisa bersosialisasi nantinya dan mengenal budaya luar, misalnya video memiliki kemampuan untuk membuat para siswa terpesona ketika drama kemanusiaan ditampilkan di hadapan mereka.

Menyusun atau membuat skenario video memerlukan pengetahuan dan keterampilan yang memadai, tidak semua orang bisa melakukannya, dalam artian pembuatan naskah video memerlukan keterampilan khusus dan bakat. Di samping sekolah belum dilengkapi sarana guna menampilkan video pembelajaran, sekalipun ada terkadang layar yang tersedia hanya untuk jumlah kecil.

e. Keuntungan Menggunakan Video

1. Bergerak

Gambar-gambar bergerak memiliki keuntungan yang jelas daripada gambar diam dalam menampilkan konsep dimana gerakan sangatlah penting sekali untuk belajar (kemampuan motorik).

2. Proses

Pengoprasian, seperti tahapan proses perakitan atau percobaan ilmiah, dimana gerakan berurutan sangatlah penting, biasa ditampilkan lebih efektif

3. Pengamatan yang bebas resiko.

Video memungkinkan para siswa untuk mengamati fenomena yang mungkin saja terlalu berbahaya untuk dilihat secara langsung, seperti gerhana matahari, letusan gunung berapi, atau suasana perang.

4. Dramatisasi

Reka ulang yang dramatis bisa menghidupkan kepribadian dan kejadian bersejarah. Mereka memungkinkan para siswa untuk mengamati dan menganalisis interaksi manusia.

5. Pembelajaran Keterampilan

Penelitian mengidentifikasi bahwa penguasaan keterampilan fisik mengharuskan pengamatan dan latihan berulang-ulang. Melalui video, siswa bisa melihat sebuah penampilan berulang kali untuk bisa menyamai. Mereka bisa melihat video penampilan mereka sendiri untuk umpan balik dan perbaikan.

6. Pembelajaran Afektif

Karena potensi besarnya untuk dampak emosional, video bisa bermanfaat dalam pembentukan sikap personal dan sosial. Video dokumenter dan propaganda sering kali diketahui memiliki dampak terukur pada sikap hadirin.

7. Penyelesaian Masalah

Dramatisasi yang berakhiran terbuka sering kali digunakan untuk menyajikan situasi tak terselesaikan, yang membuat para pemirsa mendiskusikan berbagai cara mengatasi masalah tersebut.

8. Membentuk Kebersamaan

Melihat program video bersama-sama, sebuah kelompok orang yang berbeda-beda bisa membangun dasar kesamaan pengalaman untuk membahas sebuah isu secara efektif.

Smaldino, (2012), keterbatasan menggunakan video adalah sebagai berikut:

1. Kecepatan yang tetap meskipun video bisa dihentikan untuk diskusi, ini tidak selalu dilakukan dalam penayangan untuk kelompok. Karena program ditayangkan dalam kecepatan yang tetap, beberapa pemirsa mungkin tertinggal dan yang lainnya tidak sabar menunggu bagian selanjutnya.

2. Orang-orang yang berbicara

Banyak video terutama produksi setempat, sebagian besar terdiri dari penayangan orang-orang yang berbicara dari jarak dekat. Video bukan merupakan sarana lisan yang hebat. Ia merupakan sarana visual, gunakan audio untuk pesan lisan.

3. Fenomena yang diam

Meskipun video memiliki keuntungan bagi konsep yang melibatkan gerakan. Ia mungkin tidak cocok bagi topik lain dimana kajian seperti peta, diagram pengkabelan atau diagram organisasi.

4. Salah penafsiran

Dokumenter dan dramatisasi sering kali menyajikan perlakuan yang rumit dan canggih terhadap suatu isu. Sebuah penayangan yang dimaksudkan sebagai sebuah satire mungkin saja dipahami apa adanya oleh seorang pemirsa muda atau naif.

5. Pengajaran abstrak dan nonvisual

Video ini buruk dalam menyajikan informasi abstrak dan nonvisual. sarana yang lebih disukai untuk kata-kata saja dalam teks.

a. Struktur Media Video

Sajian program video pembelajaran terbentuk dari dua aspek yaitu gambar (visual) dan unsur suara (audio). Karena terdapat dua unsur tersebut video pembelajaran termasuk dalam kategori media audio visual.

1) Unsur gambar

Dari sisi teknis pengambilan gambar, rekaman gambar dalam video pembelajaran pada dasarnya dikategorikan pada dua hal yaitu objective shots (sudut pandang penonton) dan subjective shots (sudut pandang pemain/pemeran). Penggunaan kedua kategori tersebut didasarkan pada tingkat keefektifan pesan yang akan disajikan. Selain teknik pengambilan gambar di dalam unsur gambar terdapat juga unsur lain yang biasa ditampilkan dalam program video adalah caption dan animasi. Caption yaitu simbol visual berupa tulisan atau gambar grafis untuk penyampaian pesan tertentu. Caption dapat digerakan atau dianimasikan untuk memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.

2) Unsur suara

Suara yang direkam dalam program video berupa suara narator, suara presenter, suara pemain, suara sekitar kejadian peristiwa (ambience sound), suara buatan atau tiruan (sound effect) dan musik.

Rekaman suara perlu didengarkan dalam program video berfungsi memperjelas pesan yang ditampilkan oleh gambar. Adakalanya gambar saja kurang efektif menyampaikan pesan sehingga perlu didukung dengan narasi, ambience sound dan tiruan atau musik.

Secara umum musik dalam sajian program video berfungsi untuk menciptakan irama struktural dan untuk merangsang tanggapan emosional yang memperjelas dan memperkuat efek dari citra visual. Boggs, (2006) musik transisi digunakan untuk memberikan suasana santai dan memberikan kesempatan istirahat kepada pemirsa pada saat akan ada perpindahan pembahasan. Mehring dalam Purnomo, (2007:28), "*Musical transition can repeat a familiar to recall a past even. They can relate what has happenend before to what is about to happen`*".

b. Pembuatan Video

Pembuatan program video harus dimulai dari analisis kurikulum, hasil inilah yang dapat menentukan apakah tujuan dari kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan sesuai dengan media video, berikut ditentukan langkah-langkah yaitu: membuat naskah sebagai gambaran isi

dari video yang seterusnya akan digunakan untuk acuan pada saat mengambil gambar, juga saat memproses atau mengeditnya.

Anderson (1987:100) beberapa langkah praktis yang perlu dipertimbangkan dalam memproduksi gambar bergerak, film atau video: video pembelajaran dirancang untuk memperhatikan gambar bergerak, bukan gambar diam. Video dirancang untuk mencapai tujuan afektif. Agar pembelajaran lebih efektif, sebaiknya video harus memperhatikan karakteristik anak. Suara yang mengiringi gambar harus sesuai dengan isi gambar. Narasi tidak boleh menceritakan apa yang terlihat di layar, kecuali untuk menginterpretasikan atau untuk memperjelas, atau untuk menekankan hal yang penting. Semua media gambar bergerak harus mengandung isi yang sudah dibakukan, serta harus disunting dan diujicobakan sebelum dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Narasi hendaklah dikembangkan berdasarkan naskah visual yang didesain dengan teliti. Penulis naskahnya haruslah berpikir secara individual (berpikir dalam tata gambar dan bukan dalam tata kalimat). Pembuatan naskah video harus memperhatikan audiens (siswa), latar belakang, budaya, usia, jenis kelamin, ide dan keinginan siswa. Gambar video hendaklah bervariasi dan diambil dari angle yang berbeda-beda. Kegiatan dalam memproduksi video biasanya banyak melibatkan ahli dari berbagai disiplin ilmu dan tenaga teknis terampil. Tanggung jawab pengaturan kerja ada berbagai tingkat produksi dan tanggung jawab atas persetujuan hasil akhir, secara terus menerus harus ada di tangan satu orang. Jadi siapapun orangnya, ia harus ditunjuk sebagai produser dan harus selalu siap untuk mengkoordinasikan kerja berbagai kelompok yang terlibat dalam produksi.

Bagian yang sangat menentukan isi dari bahan ajar video adalah naskah yang beranjak dari ide dasar. Ide dasar tersebut selanjutnya dijabarkan dalam naskah. Menulis naskah program video harus memperhatikan prinsip komunikasi, tentunya harus mempertimbangkan komunikasinya, yaitu bagaimana latar budaya seseorang juga kebiasaannya serta kecerdasannya.

c. Tujuan Penggunaan Video dalam Kegiatan Pembelajaran

Video dapat digunakan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran baik ranah kognitif, psikomotorik dan afektif, yaitu: tujuan pembelajaran ranah kognitif. Video pembelajaran dapat digunakan untuk mengenal dan memberikan rangsangan berupa gerak yang serasi. Selain itu pula digunakan untuk mengajarkan pengetahuan tentang nilai-nilai atau prinsip-prinsip tertentu, atau penguasaan terhadap suatu sikap atau keterampilan tertentu.

Sharon (2012:405) ada beberapa ranah yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, ranah kemampuan motorik dan ranah kemampuan interpersonal.

Ranah kognitif, siswa mengamati reka ulang dramatis dari suatu kejadian bersejarah dan perekaman aktual dari kejadian yang lebih belakangan. Warna, suara dan gerakan mampu menghidupkan kepribadian. Video bisa membantu buku cetak dengan memperlihatkan proses, hubungan dan teknik. Para siswa bisa membaca buku bersama dengan menonton video.

Ranah afektif, ketika terdapat salah satu unsur dari emosi atau keinginan untuk belajar afektif, video biasanya bekerja dengan baik, peran dramatis pada bisa mempengaruhi dari video. Potensi yang besar untuk dampak emosional, video bisa bermanfaat dalam membentuk sikap personal dan sosial. Pemahaman budaya bisa

dikembangkan dengan menonton video yang menggambarkan orang-orang dari seluruh dunia.

Ranah kemampuan motorik atau psikomotorik, video sangat hebat untuk menampilkan bagaimana sesuatu bekerja, pertunjukkan kemampuan motorik bisa dengan mudah dilihat melalui media ketimbang kehidupan nyata. Jika kita sedang mengajar proses tahap demi tahap, kita bisa menampilkan dalam waktu saat itu juga, mempercepatnya untuk memberikan sebuah tinjauan, atau melambatkannya untuk menampilkan detail-detail yang spesifik.

Ranah kemampuan interpersonal, dengan melihat sebuah program video bersama-sama, berbagai kelompok siswa yang beragam bisa membangun kebersamaan pengalaman sebuah bahan diskusi. Ketika siswa sedang belajar kemampuan interpersonal, seperti penyelesaian konflik dan hubungan dengan sesama siswa, mereka bisa mengamati orang lain dalam video untuk pertunjukkanya dan dianalisis. Mereka kemudian bisa mempraktikkan kemampuan interpersonal mereka dihadapan kamera, mengamati diri sendiri dan menerima umpan balik dari sesama siswa dan pengajar.

3. Berbantuan Movie Maker

a. Pengertian Movie Maker

Movie maker adalah program milik microsoft yang khusus untuk membuat movie. movie maker dibuat sederhana dan user friensly untuk pengguna rumahan (amatir). Movie maker menyediakan efek-efek video, efek transisi dan fungsi editing yang cukup lengkap. Movie maker juga menyediakan langkah-langkah wizard yang akan menuntun pengguna membuat sebuah movie dan jika memiliki kesulitan pengguna cukup mencari

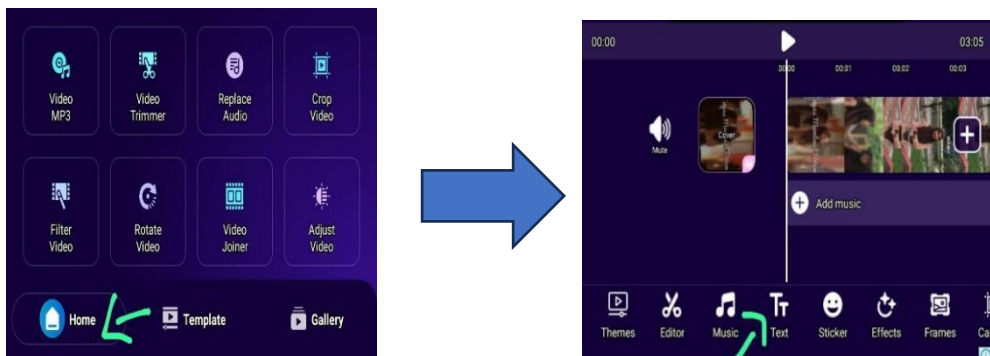
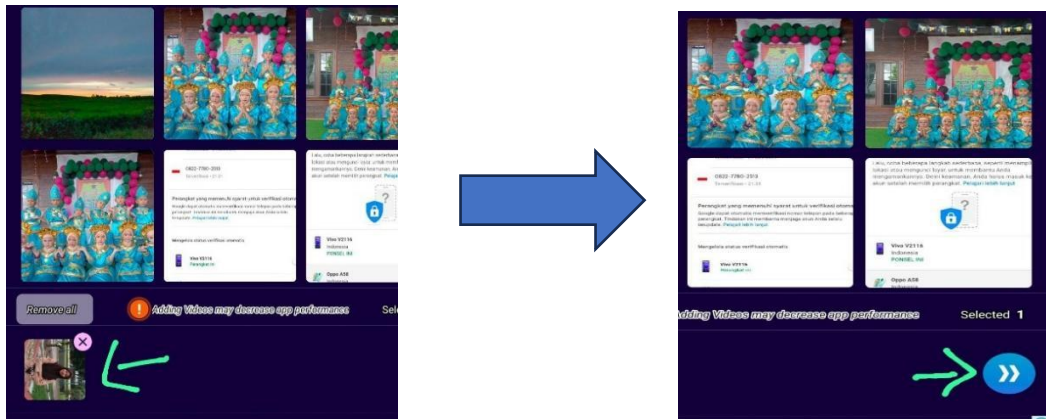
petunjuknya di fasilita help. Fasilita help cukup lengkap dan mudah diikuti. Media audiovisual dengan movie maker dapat dijadikan alat yang memiliki fungsi menyampaikan pesan pembelajaran.

Langkah-langkah membuat media berbantuan movie maker sebagai berikut :

1. Buka aplikasi movie maker melalui hp atau komputer anda.
2. Klik video maker untuk memulai proyek baru.
3. Masukkan video yang ingin digunakan dalam proyek anda.
4. Klik tanda lanjutkan untuk mengimpor video dari hp atau komputer anda.
5. Pilih efek yang diinginkan.
6. Klik tab “Home” lalu pilih “Caption” untuk menambahkan teks ke video.
7. Ketik teks yang diinginkan dan sesuaikan formatnya.
8. Putar video tersebut untuk memastikan semuanya terlihat baik.
9. Lakukan penyesuaian jika diperlukan, seperti memotong klip atau menyesuaikan volume audio.
10. Pilih “save” untuk menyimpan proyek anda.

Gambar 1. Langkah-langkah Membuat Media Berbantuan Movie Maker







4. Materi Drama

a. Pengertian Drama

Drama merupakan salah satu genre karya sastra yang secara etimologi berasal dari bahasa Yunani *“dran”* yang berarti melakukan sesuatu Endraswara, (2005) sementara Suyoto & Suryanto, (2006) memberikan batasan pengertian drama sebagai berikut, drama adalah kisah kehidupan manusia yang dikemukakan di pentas berdasarkan naskah, menggunakan percakapan, gerak laku, unsur-unsur pembantu seperti tata panggung, serta disaksikan oleh penonton.

Drama adalah genre karya sastra berupa karangan yang menggambarkan atau mengilustrasikan realita kehidupan, watak, dan tingkah laku manusia. Dimana kisah di dalamnya disampaikan melalui peran dan dialog.

Pendapat lain mengatakan pengertian drama adalah jenis karya sastra yang menggambarkan suatu kisah, watak, dan tingkah laku manusia melalui peran dan dialog yang ditampilkan di atas panggung dalam beberapa babak. Secara etimologis, kata “drama” diadaptasi dari Bahasa Yunani, yaitu “draomai” yang artinya bertindak, berbuat.

Kisah dan cerita dalam drama mengandung konflik dan emosi yang bertujuan untuk mempengaruhi orang yang melihat atau mendengar drama tersebut. Naskah drama diperankan oleh aktor yang memiliki kemampuan untuk menyajikan konflik dan emosi secara utuh.

Dramatik atau drama merupakan genre ketiga dari jenis karya sastra, di samping Epik dan Lyrik. Secara garis besar drama memiliki dua bentuk yaitu bentuk luar (*aubere*) dan bentuk dalam (*innere form*). Beberapa elemen utama yang mendukung sebuah drama dari bentuk dalam atau *innere form* adalah hadlung atau kejadian, figur atau tokoh, ort atau tempat dan rede atau percakapan. Sementara bentuk luar (*aubere form*) terdiri atas bentuk tertutup (*geschlossene form*) dan bentuk terbuka (*offene form*). Bentuk utamanya dari *geschlossene form* adalah tragodie dan schauspiel. Sementara bentuk *offene form* adalah statoinendrama.

Tragodie atau juga dikenal sebagai trauspiel merupakan bentuk drama teater yang tertua, tokoh sentral cerita biasanya seorang held (pahlawan), yang karena berbagai alasan, baik dari internal dirinya maupun faktor di luar dirinya, ditakdirkan untuk mengalami tragedi (hancur). Dalam cerita drama tradisional, kekuasaan dan

takdir secara bersama-sama memainkan peran yang sangat menentukan. Sementara dalam drama modern, sejak shakespeare, runtuhnya kondisi psikologis aktor menjadi unsur baru yang dimunculkan. Terbalik dari tragodie, komedie atau yang juga dikenal sebagai lustspiel merupakan sebuah tontotan ceria yang di dalamnya dikisahkan tentang der held, pahlawan, yang bodoh dan sembrono, di dorong ke dalam sebuah situasi yang kompleks. Biasanya sejak awal penonton telah yakin bahwa akhir cerita sebuah komedie akan membahagiakan bagi semua pihak. Bentuk yang ketiga adalah schauspiel, biasanya digunakan secara berbeda. Sebagai sebuah tontonan, schauspiel berarti drama yang dipentaskan kepada publik dan teater. Dalam konteks ini schauspiel merupakan hiponim bagi tragodie dan komedie.

Sebagaimana firman Allah SWT dalam Q.S Al-Qasas Ayat 76 yang berbunyi :

إِنَّ قُرُونَ كَانَ مِنْ قَوْمِ مُوسَىٰ فَبَعَىٰ عَلَيْهِمْ ۖ وَءَاتَيْنَاهُ مِنَ الْكُنُوزِ مَا إِنَّ مَفَاتِحَهُ لَتَنُوتُوا
بِالْعُصْبَةِ أُولِي الْقُوَّةِ إِذْ قَالَ لَهُ قَوْمُهُ لَا تَفْرَحْ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ الْفَرِحِينَ

Artinya : Sesungguhnya qorun termasuk kaum musa, tetapi dia berlaku zalim terhadap mereka, dan kami telah menganugerahkan kepadanya perbendaharaan harta yang kunci-kuncinya sungguh berat dipikul oleh sejumlah orang yang kuat-kuat. (Ingatlah) ketika kaumnya berkata kepadanya, “Janganlah engkau terlalu bangga. Sungguh, Allah tidak menyukai orang yang membanggakan diri”.

Dari penjelasan ayat diatas Surah Al-Qasas ayat 76 mengisahkan tentang Qarun, seorang yang kaya raya tetapi sombong dan tidak mensyukuri nikmat Allah. Hubungan ayat ini dengan media pembelajaran materi drama terletak pada tema moral dan karakter. Dalam konteks drama, ayat ini dapat digunakan untuk

menggambarkan karakter-karakter yang mengalami konflik internal atau eksternal. Pesan moral tentang pentingnya kesederhanaan, rasa syukur, dan bahaya kesombongan dapat dieksplorasi melalui pementasan drama. Media drama memungkinkan siswa untuk merasakan dan merenungkan nilai-nilai tersebut secara lebih mendalam melalui penghayatan peran. Selain itu, penggunaan video atau pertunjukan drama dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa dapat memahami konteks moral dan sosial dari cerita yang diangkat dalam ayat tersebut.

Qarun bisa menjadi karakter yang menarik untuk dieksplorasi dalam drama. Sifat-sifatnya yang sombong dan materialistis dapat digunakan untuk menggambarkan konflik antara nilai-nilai moral dan keserakahan. Drama yang diangkat dari kisah qarun dapat menyampaikan pesan tentang pentingnya rasa syukur dan bahaya kesombongan. Ini bisa menjadi pelajaran berharga bagi penonton, terutama bagi siswa yang mempelajari drama. Cerita qarun mengandung konflik antara kekayaan dan nilai-nilai spiritual. Drama yang diangkat dari kisah ini dapat menggambarkan perjuangan qarun, serta dampak dari tindakan dan pilihan yang ia buat. Elemen-elemen dalam kisah qarun, seperti kejatuhannya akibat kesombongan, dapat dijadikan dasar untuk pengembangan plot dalam sebuah drama, memberikan kedalaman emosional dan dampak yang kuat pada penonton.

b. Unsur-unsur Drama

Drama adalah komposisi syair atau prosa yang diharapkan dapat menggambarkan kehidupan dan watak pelaku melalui tingkah laku atau dialog yang dipentaskan. Drama sering disebut teater, yaitu sandiwara yang dipentaskan sebagai ekspresi rasa keindahan atau seni. Sebagai karya seni,

drama perlu diapresiasi. Salah satu cara apresiasi drama ialah dengan menemukan unsur-unsur drama, Adapun unsur-unsur drama yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik

1) Unsur intrinsik

Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri Nurgiyanto, (2022). Unsur-unsur inilah yang menyebabkan karya sastra hadir sebagai karya sastra, unsur-unsur secara faktual akan dijumpai jika orang membaca karya sastra. Unsur intrinsik sebuah drama adalah unsur-unsur yang (secara langsung) turut serta membangun cerita. Kepaduan antar berbagai unsur intrinsik inilah yang membuat naskah drama berwujud. Atau sebaliknya, jika dilihat dari sudut kita pembaca, unsur-unsur (cerita) inilah yang akan dijumpai jika kita membaca sebuah naskah drama. Jadi, dengan adanya unsur-unsur intrinsik, penampilan drama tersebut bisa dinikmati oleh penonton, dan drama tersebut bisa menjadi seni drama yang indah, dan memiliki cerita yang jelas sedangkan unsur ekstrinsik adalah hal-hal yang berada di luar struktur karya sastra, namun amat mempengaruhi karya sastra tersebut. Misalnya faktor-faktor sosial politik saat karya tersebut diciptakan, faktor ekonomi, faktor latar belakang kehidupan pengarang dan sebagainya Tjahyono (1985).

Unsur-unsur drama terdiri dari empat hal, yaitu alur, tokoh dan penokohan, dialog dan latar.

1. Alur

Alur adalah rangkaian peristiwa dan konflik yang menggerakkan jalan cerita. Alur drama mencakup bagian-bagian pengenalan cerita, konflik awal,

perkembangan konflik, hingga penyelesaian. Dalam drama terdapat tiga jenis alur, yakni :

a. Alur maju

Alur maju adalah alur yang menggambarkan cerita berjalan berurutan ke depan atau kronologis.

b. Alur mundur

Alur mundur adalah alur yang menggambarkan cerita berupa peristiwa mundur ke belakang atau sorot balik (flashback)

c. Alur campuran

Alur campuran adalah perpaduan dari alur maju dan alur mundur

2. Tokoh dan Penokohan

Tokoh merupakan pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalin cerita atau tokoh ialah pelaku dalam karya sastra. Tanpa tokoh alur tidak akan sampai pada bagian akhir cerita.

Penokohan adalah cara pengarang menggambarkan karakter tokoh. Dalam sebuah pementasan drama, tokohlah yang menggambarkan atau memerankan secara langsung cerita yang ada dalam naskah drama. Tokoh terbagi menjadi dua berdasarkan perannya, yaitu :

a. Tokoh utama

Tokoh utama adalah tokoh yang menjadi sentral cerita dalam pementasan drama.

b. Tokoh pembantu

Tokoh pembantu adalah tokoh yang dilibatkan atau dimunculkan untuk mendukung jalan cerita.

3. Dialog

Dialog adalah karya tulis yang disajikan dalam bentuk percakapan antara dua tokoh atau lebih. Dalam dialog terdapat dua unsur yakni :

a. Wawacang

Wawacang adalah kata-kata atau kalimat yang harus diucapkan oleh tokoh dalam drama

b. Kramanggung

Kramanggung adalah petunjuk perilaku, Tindakan, atau perbuatan yang harus dilakukan oleh tokoh.

4. Latar

Latar merupakan unsur struktural yang sangat penting. Latar di dalam lakon atau cerita drama harus mendukung para tokoh cerita dan tindakannya. Pengarang tentu membuat latar yang tepat demi keberhasilan dan keindahan struktur drama. Penggunaan latar yang berhasil juga menentukan keberhasilan suatu karya drama. Penyaji latar yang tepat dapat menciptakan warna kedaerahan yang kuat sehingga dapat menghidupkan cerita. Secara umum latar dibagi menjadi tiga jenis yaitu latar tempat, latar waktu dan latar suasana.

a. Latar tempat

Latar tempat menggambarkan Lokasi terjadinya setiap scene dalam drama

b. Latar waktu

Latar waktu menggambarkan waktu terjadinya setiap scene dalam drama, bisa berupa hari, jam, tanggal, bulan, maupun tahun.

c. Latar suasana

Latar suasana menggambarkan suasana terjadinya setiap scene dalam drama.

Mulyana (1998) menjabarkan struktur drama sebagai berikut.

1. Alur dan pengaluran

Yang menyangkut kaidah alur adalah pola dasar cerita, konflik, gerak, alur dan penyajiannya. Yang disebut konflik adalah terjadinya tarik-menarik antara kepentingan-kepentingan yang berbeda, yang memungkinkan lakon berkembang dalam suatu gerak alur yang dinamis. Dengan demikian gerak alur terbentuk dari tiga bagian utama, yaitu situasi awal atau disebut juga pemaparan, konflik, serta penyelesaiannya. Kemudian penyajian pola dasar tersebut dilakukan dengan membaginya kedalam bagian-bagian yang disebut adegan dan babak. Kekhasan sebuah drama akan tampak melalui penyajian cerita dalam susunan babak dan adegan.

2. Tokoh dan penokohan

Tokoh dalam drama mesti memiliki ciri-ciri seperti nama diri, watak, serta lingkungan sosial yang jelas. Pendeknya tokoh atau karakter yang baik harus memiliki ciri atau sifat yang tiga dimensional, yaitu yang memiliki dimensi fisiologis, sosiologis dan psikologis. Harymawan, (1988) dalam bukunya, Dramaturgi menyebutkan bahwa rincian dimensi psikologis terdiri atas usia, jenis kelamin, keadaan tubuh, dan ciri-ciri muka. Dimensi sosiologi terdiri atas status sosial, pekerjaan (jabatan dan peranan di dalam masyarakat), pendidikan, kehidupan pribadi, pandangan hidup (kepercayaan, agama dan ideologi), aktivitas sosial/organisasi, hobi dan kegemaran, bangsa (suku dan keturunan). Dimensi psikologi meliputi mentalitas dan moralitas, tempramen dan intelegensi (tingkat kecerdasan, kecakapan dan keahlian khusus dalam bidang-bidang tertentu).

Biasanya tokoh-tokoh utama muncul di awal cerita, yaitu pada tahap pemaparan. Hal ini dimaksudkan agar publik khususnya pembaca atau penonton dapat mengenali mereka. Sepanjang cerita tokoh-tokoh akan mempertahankan ciri-ciri mereka. Kemudian konflik tercipta akibat perbedaan yang terdapat di antara tokoh-tokoh yang berupaya mewujudkan keinginan mereka. Perbedaan itulah yang semakin lama semakin meningkatkan konflik dan berpuncak sebagai klimaks.

3. Latar dan peran latar

Latar dalam pementasan drama terdiri dari tempat, waktu dan suasana. Penataan latar akan menghidupkan suasana, menguatkan karakter tokoh, serta menjadikan pementasan drama semakin menarik. Oleh karena itu, ketetapan pemilihan latar akan ikut menentukan kualitas pementasan drama secara keseluruhan. Seperti halnya alur dan tokoh, unsur ruang dan waktu pun mengikuti konvensi umum yang didasari pada peniruan realitas kehidupan. Ruang dapat disisipi pengarang dengan petunjuk pemanggungan (kadang-kadang disebut dengan istilah kramagung, waramimbar, atau teks samping) dan dialog, cakapan atau wawancang. Ruang yang merupakan pijakan tempat peristiwa terjadi umumnya jelas, menunjang lakuan drama dan sesuai dengan lingkup cerita. Konvensi waktu juga mesti tunduk pada prinsip kepaduan dan kejelasan. Dalam drama waktu lakuan atau saat tokoh-tokoh bertindak adalah waktu kini, sedangkan waktu cerita atau waktu yang digunakan oleh para tokoh dalam dialog mereka dapat berupa waktu lampau maupun waktu yang akan datang. Waktu lampau terjadi misalnya, untuk menceritakan peristiwa-peristiwa yang mereka alami, sementara waktu yang akan datang dapat digunakan untuk menyampaikan rencana atau ramalan peristiwa yang akan terjadi.

4. Tema

Tema adalah gagasan atau ide pokok yang melandasi suatu lakon drama. Tema drama merujuk pada sesuatu yang menjadi pokok persoalan yang ingin diungkapkan oleh penulis naskah. Tema itu bersifat umum dan terkait dengan aspek-aspek kehidupan di sekitar kita.

Tema utama adalah tema secara keseluruhan yang menjadi landasan dari lakon drama sedangkan tema tambahan merupakan tema-tema lain yang terdapat dalam drama yang mendukung tema utama. walaupun tema dalam drama itu cenderung “abstrak” kita dapat menunjukkan tema dengan menunjukkan bukti atau alasan yang terdapat dala cerita. bukti-bukti itu dapat ditemukan dalam narasi pengarang, dialog antar pelaku, adegan atau rangkaian adegan yang saling terkait, yang semuanya di dukung oleh unsur-unsur drama lain seperti latar, alur dan pusat pengisahan.

5. Perlengkapan

Perlengkapan juga tunduk pada konvensi seperti unsur yang telah kita sebutkan. Perlengkapan merupakan unsur khas teater, yang dapat berupa objek atau benda-benda yang diperlukan sebagai perlengkapan cerita, seperti perlengkapan tokoh, kostum dan perlengkapan panggung. Perlengkapan (dalam kramagung dan wawancang) selalu selesai dengan keperluan cerita.

6. Bahasa

Bahasa dalam drama konvensional juga tunduk pada konvensi stilistika. Misalnya, para tokoh melakukan dialog dengan menggunakan ragam bahasa yang sesuai dengan lingkungan sosial mereka serta watak mereka. Selain itu seorang tokoh berkomunikasi dengan tokoh lainnya untuk menyampaikan suatu amanat kemudian diantara mereka diharapkan terjadi dialog yang bermakna yang akan menyebabkan cerita berkembang.

Menulis sebuah drama diperlukan persiapan dengan menentukan tema, plot, untuk kerangka cerita, penokohan, konflik dan penyelesaian. Pada umumnya naskah drama dipersiapkan untuk dipentaskan di panggung. Oleh karena itu, naskah drama tersusun atas dialog-dialog antar tokoh yang satu dengan yang lainnya. cerita drama yang sering dipentaskan saat ini biasanya kehidupan manusia seperti kemiskinan, perjuangan hidup, cinta pada orang tua dan sebagainya. Jadi cerita dalam drama merupakan miniatur kehidupan masyarakat yang dapat direnungkan, diambil hikmahnya, atau bahan kritikan yang sangat halus namun tajam mengenai kehidupan masyarakat atau kehidupan bernegara. Namun ada juga drama yang hanya bertujuan untuk menghibur atau juga untuk mendidik.

c. Langkah-langkah Menganalisis Drama

1. Membaca Naskah Secara Menyeluruh

Langkah pertama dalam menganalisis drama adalah membaca naskahnya secara keseluruhan. Bacaan yang cermat akan membantu anda

memahami alur cerita, karakter, dan konteks di mana drama itu ditulis. Perhatikan juga catatan tentang pengaturan panggung dan gerakan karakter, karena ini dapat memberikan wawasan tambahan.

2. Mengidentifikasi Tema

Setelah memahami naskah, langkah selanjutnya adalah mengidentifikasi tema utama yang ingin disampaikan oleh penulis. Tema bisa berupa pesan moral, sosial, atau psikologis.

3. Menganalisis Karakter

Karakter adalah jiwa dari sebuah drama. Lihatlah perkembangan karakter utama dan pendukung. Siapa protagonis dan antagonis, Apa motivasi mereka, Bagaimana hubungan antar karakter berkembang sepanjang cerita. Analisis ini penting untuk memahami konflik yang ada dalam drama.

4. Mempelajari Alur Cerita

Alur adalah struktur dari cerita, yang biasanya terdiri dari pengantar, konflik, klimaks, dan resolusi. Identifikasi titik-titik penting dalam alur dan bagaimana karakter bereaksi terhadap konflik yang dihadapi.

5. Mengamati Gaya Bahasa dan Simbolisme

Gaya bahasa yang digunakan penulis, termasuk pilihan kata dan frasa, sangat mempengaruhi makna drama. Perhatikan penggunaan metafora, simile, dan simbol-simbol yang mungkin muncul.

6. Menilai Setting dan Atmosfer

Setting, atau latar tempat dan waktu, juga berperan penting dalam sebuah drama. Pertimbangkan bagaimana setting mempengaruhi cerita dan

suasana. Apakah latar belakang sejarah, budaya, atau sosialnya relevan dengan tema yang dibahas.

7. Mengidentifikasi Jenis Konflik

Setiap drama biasanya memiliki satu atau lebih konflik yang menjadi inti dari cerita. Identifikasi jenis konflik apakah itu konflik internal (dalam diri karakter) atau eksternal (antara karakter. Pahami bagaimana konflik ini mendorong perkembangan cerita.

8. Merenungkan Penerimaan Penonton

Pertimbangkan bagaimana penonton akan merespon drama tersebut. Apa reaksi emosional yang ditimbulkan, Drama dapat memicu berbagai perasaan, mulai dari kegembiraan hingga kesedihan. Pikirkan tentang bagaimana elemen-elemen cerita berkontribusi pada pengalaman penonton.

9. Menyusun Kesimpulan

Setelah melakukan analisis, buat kesimpulan tentang makna keseluruhan dari drama. Apa yang anda pelajari dari analisis ini, Bagaimana elemen-elemen yang dianalisis saling berhubungan dan mendukung tema utama.

d. Jenis-Jenis Drama

Drama merupakan sebuah pementasan yang menggambarkan cerita konflik sesuai dengan kehidupan manusia. Oleh karena itu, drama sangat digemari oleh berbagai macam kalangan. Mahasiswa dapat menambah kosakata dan tata cara berbahasa sebagai sarana untuk berkomunikasi serta memahami suatu masalah dengan membaca naskah drama dan memahaminya. Rohaya & Sari, (2021).

Dalam pementasan drama terdapat beberapa jenis drama yang bisa ditonton oleh masyarakat. Jenis drama tersebut adalah drama tragedy, drama komedi, drama komedi baru, melodrama, farce dan tragikoedi Rahmanto, (2014). Setiap jenis drama terbagi menjadi tiga yaitu drama tradisional, drama transisi dan drama modern.

e. Struktur Drama

Secara bahasa (Etimologis) struktur memiliki arti sebagai bangunan atau bentuk yang diambil dari bahasa lain “structura”. Struktur sendiri dapat diartikan sebagai penghubung antara satu unsur dengan unsur yang lain. Hidayatulloh, (2017). Oleh karena itu, struktur drama saling terhubung dengan struktur yang lain.

Pementasan drama sangat populer dikalangan masyarakat sehingga tak banyak yang membicarakan hal itu. Selain penggambaran alur cerita yang sesuai dengan kehidupan, banyak yang dapat dijadikan ciri-ciri sebagai daya tarik drama sebagai pilihan untuk ditonton. Salah satu ciri-ciri drama yaitu terdapat sebuah konflik yang diperankan oleh berbagai karakter dalam sebuah pementasan. Selain itu drama tersusun dari beberapa dialog oleh seorang pengarang atau penulis drama Rohana, (2019:45).

Struktur drama terdiri dari watak atau penokohan lakon, kerangka dari cerita, dialog antar tokoh, setting, sebuah tema drama, nilai moral (amanat) yang terkandung pada drama, adanya petunjuk teknis serta drama sebagai bentuk interpretasi sebuah kehidupan. Drama terikat pada beberapa bagian yang menyusunnya dengan sistematis dan terstruktur. Beberapa bagian tersebut dijadikan bahan dalam proses kreatifitas penulisan drama.

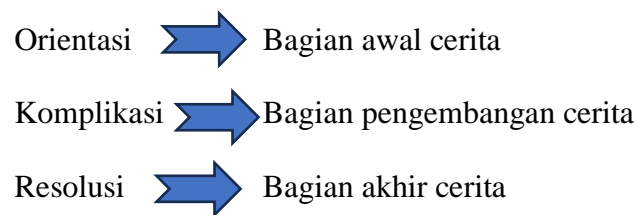
Struktur teks drama terdiri dari tiga bagian yaitu prolog, dialog, dan epilog.

1. Prolog

Prolog adalah bagaian berupa kata-kata pembuka, pengantar, ataupun latar belakang yang umumnya disampaikan oleh dalang, narator, atau tokoh tertentu

2. Dialog

Dialog adalah percakapan antartokoh dalam drama. Dialog terdiri atas tiga bagian, yaitu :



3. Epilog

Epilog adalah kata-kata penutup yang berisi simpulan maupun amanat tentang keseluruhan isi drama.

f. Karakteristik drama

Drama adalah karya sastra yang selalu membalut unsur-unsur pembangunan pada sebuah sastra itu sendiri. Unsur tersebut terdiri dari dua unsur, yakni instrinsik dan ekstrinsik. Instristik memiliki arti sebagai unsur dari dalam drama sedangkan ekstrinsik memiliki arti unsur dari luar drama. Dalam hal ini drama juga memiliki unsur dan karakteristik yang perlu diperhatikan.

Karakteristik drama sangat berkaitan dengan berbagai latar belakang kehidupan seseorang. Oleh karena itu, naskah drama dipentaskan dengan para tokoh yang mendalami karakteristik seseorang. Naskah ditujukan sebagai acuan untuk mengangkat realitas cerita menjadi sebuah wacana baru bagi penonton.

Selain adanya naskah, adanya penonton juga menjadi karakteristik dalam pementasan drama. Ketika menonton pertunjukkan drama penonton dapat membangun ide dan wacana yang sesuai dengan kesepahaman yang disampaikan dalam drama. Penonton juga dapat mengambil hikmah sesuai dengan apa yang terkandung pada alur drama serta penonton dapat menafsirkan sebuah makna tersirat dari drama yang dipentaskan. Wiralangi, (2021).

g. Contoh Naskah Drama

Buat Si Pemalas

Sinopsis

Gino adalah seorang anak yang sangat pemalas, tidak mau membantu ibunya dan kebiasaan yang paling dia senangi adalah melihat televisi. Pada suatu hari, dia disuruh oleh ibunya untuk membeli garam, karena dia selalu menggerutu dan tidak hati-hati akhirnya dia terjatuh, untungnya ada Pak Abdul mau menolongnya, kejadian itu membuat Gino sadar ternyata Bu Ami (ibunya) sangat menyayanginya, beliau merawat luka Gino dengan penuh kasih sayang sehingga Gino pun mau berubah menjadi anak yang rajin dan tidak pemalas lagi.

Adegan 1

Di sebuah keluarga yang sangat sederhana, Bu Ami tinggal bersama anak satu-satunya "Gino" namanya. Bu Ami adalah seorang janda, sedangkan Gino anaknya sangat pemalas, tidak mau membantu ibunya, sukanya hanya bermain dan melihat tv pada suatu hari Bu Ami sedang memasak di dapur, beliau mondar-mandir mencari sesuatu, tetapi tidak ketemu. Setelah beberapa saat. Bu Ami baru ingat bahwa garam yang dicarinya ternyata sudah habis. Kemudian Bu Ami

memanggil Gino yang sedang asyik melihat tv, dengan maksud agar dia mau membelikan garam.

Bu Ami : Gino, tolong ibu belikan garam nak"

Gino : (menjawab panggilan ibunya dengan) uh!! Ibu, Gino kan lagi asyik melihat TV.

Bu Ami : Iya Gin, sebentar saja, nanti kan kamu bisa melihat TV lagi.

Adegan 2

Gino akhirnya berangkat juga tapi dalam hatinya terus menggerutu, "Kenapa sih garamnya habis, hari minggu kan acara tv bagus-bagus". Gino terus berjalan menuju sebuah warung. karena tidak hati-hati waktu dia berjalan dan tidak melihat akar pohon yang melintang, akhirnya dia tersandung.

Gino : Buk, aduh aduh tolong saya, aduh (teriak Gino sambil memegang lututnya yang berdarah).

Untunglah tak begitu lama, Pak Abdul lewat dan menghampiri Gino

Pak Abdul : Kenapa kamu nak?

Gino : Saya jatuh pak

Pak Abdul : Kamu mau kemana?

Gino : Saya disuruh ibu membeli garam pak

Pak Abdul : Oh... kalau begitu biar bapak saja yang belikan ya!!! Kamu tunggu di sini sebentar."

Gino : Iya pak

Tak lama kemudian, Pak Abdul datang membawa garam.

Pak Abdul : Ayo, sekarang kamu saya antar pulang

Gino : Iya pak, terima kasih!

Adegan 3

Suasana di rumah Gino, Ibu Ami sedang menunggu kedatangan Gino yang di suruh membeli garam.

Pak Abdul : Assalamu'alaikum, Assalamu'alaikum.

Bu Ami : Walaikumsalam, (dari dalam rumah, setelah membuka pintu)

Bu Ami : (terkejut), Aa ada apa Pak Abdul, kenapa dengan Gino pak?

Pak Abdul pun kemudian menceritakan kejadian yang dialami Gino. Setelah menceritakan kejadian yang dialami Gino Pak Abdul pamit mau pulang.

Bu Ami : Terima kasih pak,

Gino : Terima kasih pak.

Pak Abdul : Terima kasih kembali. Assalamu'alaikum.

Bu Ami : Waalaikumsalam.

Setelah Pak Abdul pergi, Bu Ami pergi ke belakang untuk mengambil air dan plester, kemudian dengan sayangnya Bu Ami membersihkan luka Gino dan membalutnya dengan plester, tetapi Bu Ami tidak menyadari, diam-diam Gino meneteskan air mata, dalam hati dia sangat menyesal karena tidak pernah mau membantu ibunya. Tiba-tiba dia merangkul ibunya dan dengan terbata-bata dia meminta maaf pada ibunya. "Bu, maafkan Gino, selama ini Gino tidak mau membantu ibu" Dengan penuh kasih sayang kemudian mengusap kepala Gino dan berkata "Ibu juga minta maaf Gin, karena hanya rasa sayang yang bisa Ibu berikan". "Ini sudah sangat berharga Bu, kata Gino, "kasih sayang ibu sangat berharga buat Gino dan telah membuat Gino sadar".

Gino : Ternyata selama ini Ibu sangat menyayangi Gino, terima kasih Bu

Bu Ami : Iya, sama-sama Gin, mulai sekarang kamu harus berjanji mau membantu ibu ya! Dan jangan malas lagi."

Gino : Insya Allah, bu

Nah sejak saat itu Gino mulai berubah menjadi anak yang rajin dan suka membantu ibunya. Karena hatinya sangat senang, Gino pun menyanyi lagu "kasih ibu"

B. Kerangka Konseptual

Singarimbun & Effendi, (1987) mengatakan bahwa konsep adalah generalisasi dari sekelompok fenomena tertentu sehingga dapat dipakai untuk menggambarkan berbagai fenomena yang sama. Dalam kenyataannya konsep mempunyai tingkat generalisasi tertentu. Semakin dekat dengan realita semakin mudah konsep itu diukur dan diartikan. Konsep dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu konsep abstrak dan konsep konkrit.

Konsep abstrak misalnya manajemen, sikap dan motivasi. Oleh karena itu peneliti tentang motivasi misalnya perlu mendefinisikan dengan jelas apa itu motivasi, yaitu memberikan gambaran tentang karakteristik sehingga mudah dipahami sedangkan konsep konkrit yakni dapat diukur dengan alat ukur fisik, artinya terukur dengan kasat mata.

Kerangka konseptual dalam suatu penelitian hendaknya jelas. Ketidakjelasan konsep dalam suatu penelitian akan menimbulkan pengertian atau persepsi yang berbeda dengan yang dimaksud oleh peneliti. Oleh karena itu perlu kejelasan konsep yang dipakai dalam suatu penelitian. Konsep penelitian merupakan suatu kesatuan pengertian tentang suatu hal atau persoalan yang perlu dirumuskan.

Dalam praktik pembelajaran, media menjadi salah satu elemen penting dalam mendukung proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang inovatif dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dan guru serta mampu

menarik perhatian siswa sehingga mereka tidak merasa bosan dan tetap tertarik untuk mengikuti pelajaran, khususnya dalam pembelajaran drama. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbentuk video dianggap perlu agar mampu menarik perhatian siswa.

Berdasarkan uraian di atas, diperlukan sebuah media video yang dapat mengatasi kendala-kendala dalam pembelajaran drama serta mengandung unsur-unsur pembangun yang diperlukan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media video yang diharapkan mampu menjadi solusi untuk kendala tersebut. Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Movie Maker Pada Materi Drama Siswa Kelas XI SMK Madani Marindal I”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam materi drama. Dengan menggunakan movie maker, media video ini diharapkan dapat memberikan visualisasi yang jelas dan menarik, serta memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, media video ini juga diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini akan melalui beberapa tahap, mulai dari perancangan, pengembangan, hingga uji coba media video kepada siswa kelas XI SMK Madani Marindal I, untuk melihat aktivitas dan respon siswa terhadap penggunaan media ini dalam pembelajaran.

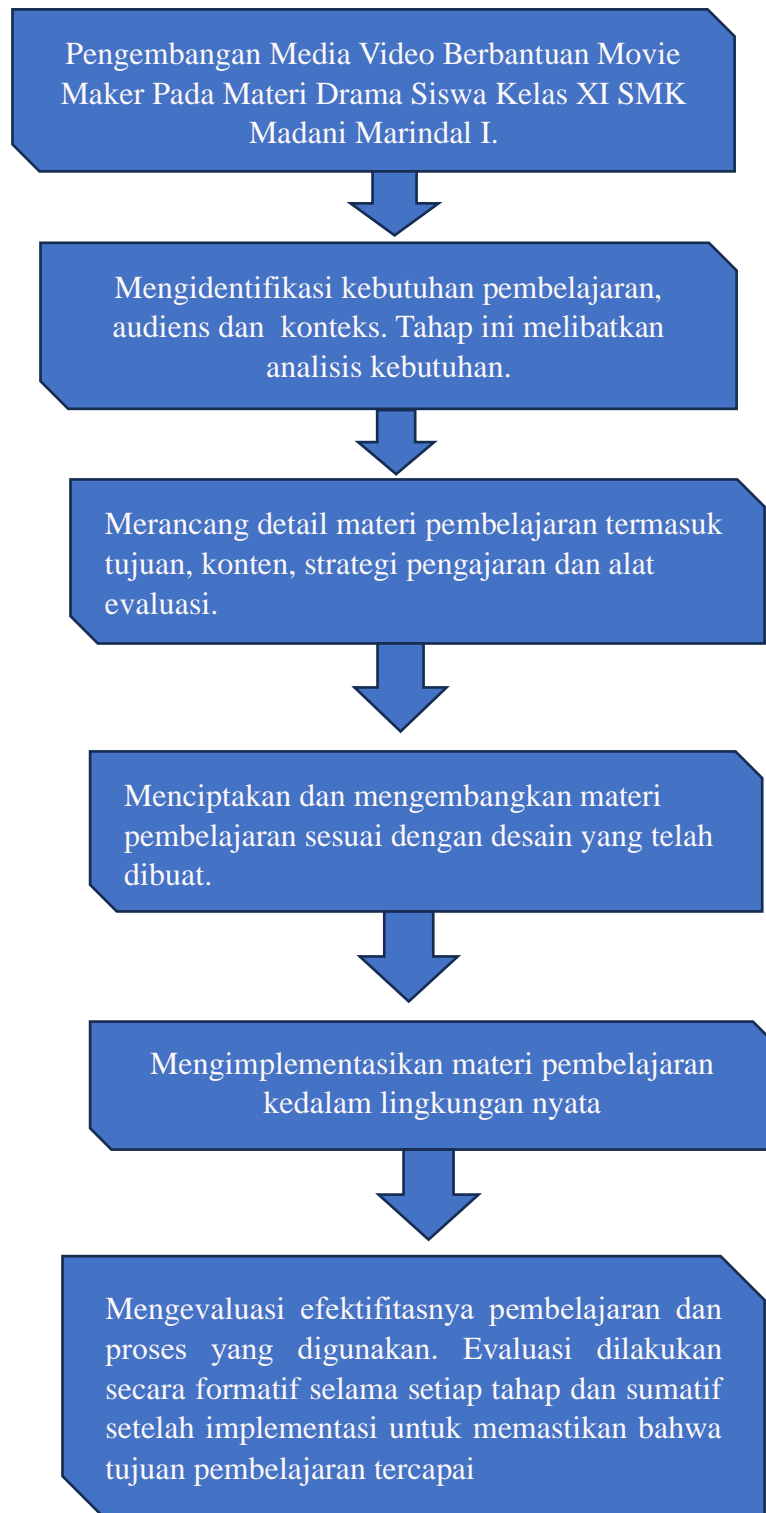
Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan solusi praktis dan inovatif yang dapat diterapkan secara luas dalam pembelajaran drama

di berbagai sekolah, sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan dan kreativitas siswa.

Dengan demikian, media video ini tidak hanya diharapkan mampu menarik perhatian siswa tetapi juga diharapkan dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam drama. Implementasi media video ini juga diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar bagi siswa, sehingga mereka dapat lebih memahami dan mengapresiasi seni drama. Peneliti berharap media ini dapat menjadi salah satu alat bantu yang efektif dalam proses pembelajaran.

Kerangka Berpikir menurut addie

Gambar 2. Kerangka Berpikir



C. Penelitian Relevan

Beberapa jenis penelitian yang relevan dengan penelitian tersebut adalah :

1. Hasil penelitian Try Indiastusi K. (2020) dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Movie Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa”. Jurnal ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran efektif yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dilihat dari hasil belajar siswa. Jurnal ini menekankan pentingnya penggunaan teknologi dalam pendidikan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar dan meningkatkan partisipasi serta pemahaman siswa. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan movie maker sebagai alat bantu pembelajaran dapat membuat materi pelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar mereka. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan movie maker sebagai media pengembangan. Perbedaan dari penelitian tersebut adalah mengembangkam media pembelajaran movie maker untuk meningkatkan hasil belajar siswa sebagai bahan ajar pembelajaran pkn sedangkan penelitian ini untuk mengembangkan media video berbantuan movie maker dalam meningkatkan pembelajaran bahasa indonesia pada materi membuat drama.
2. Hasil penelitian Nurbaity Zanati, Ali, Amaluddin, Ratna Soraya ((2023) dalam jurnal Bahasa & Sastra Indonesia yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Materi Teks Drama untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas XI SMK Bina Sastria

Medan” 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 (Aji,2018). 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 pertunjukkan drama Fatimah, Hasanudun, & Amin, 2021; Khaerudin, Kusmana, & Khaerudin (2019).

Dari jurnal tersebut dapat disimpulkan bahwa jurnal ini bertujuan untuk menggambarkan proses pengembangan dan uji coba media pembelajaran berbasis digital pada materi teks drama untuk kelas XI SMK. Pembahasan mencakup tahapan-tahapan dalam pengembangan, mulai dari pendefinisian masalah, perancangan media, pengembangan produk. Selain itu, pembahasan juga mencakup validasi dari ahli materi dan ahli media terkait kevalidan dan kelayakan media yang dikembangkan. Tujuan utama dari pembahasan ini adalah untuk menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran di SMK dengan berbagai aspek penilaian seperti isi, bahasa, desain dan efektivitas pengajaran.

3. Hasil penelitian Dora Arcella, Maskun dan Suparman Arif (2015) dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Media Audiovisual Movie Maker Pada Pembelajaran Sejarah SMAN 1 Tumijajar”. Jurnal ini bertujuan untuk mengetahui cara mengembangkan media audiovisual movie maker untuk

pelajaran sejarah di SMAN 1 Tumijajar 2014-2015. Penelitian ini juga mengidentifikasi berbagai faktor yang mendukung efektivitas penggunaan audiovisual, seperti keterlibatan aktif siswa dan peningkatan motivasi belajar. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan movie maker sebagai media pengembangan. Perbedaan dari penelitian tersebut adalah mengembangkam media audiovisual movie maker sebagai bahan ajar pembelajaran sejarah sedangkan penelitian ini untuk mengembangkan media video berbantuan movie maker dalam meningkatkan pembelajaran bahasa indonesia pada materi membuat drama. Hasil penelitian ini kurangnya minat baca siswa sehingga dirasa perlu melakukan inovasi bahan ajar yang lebih interaktif berupa media video. Media video mampu mengintegrasikan tayang suara, grafik, gambar maupun film sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memperkaya proses pembelajaran.