

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengembangan media pembelajaran interaktif menulis skenario drama pada siswa kelas XI menjadi semakin penting dalam konteks pendidikan saat ini. Dalam era digital, siswa dihadapkan pada berbagai sumber informasi dan teknologi yang dapat memperkaya pengalaman belajar mereka. Namun, meskipun teknologi telah berkembang pesat, banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan konsep-konsep kreatif, seperti penulisan skenario drama.

Keterampilan menulis, khususnya menulis skenario drama, merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah menengah atas. Kemampuan ini tidak hanya mengasah kreativitas siswa tetapi juga melatih mereka dalam berpikir kritis, menyusun alur cerita, dan mengekspresikan gagasan secara tertulis. Pendapat Khalik (2021: 4) “Menulis merupakan kegiatan berupa penuangan ide/gagasan dengan kemampuan yang kompleks melalui aktivitas yang aktif produktif dalam bentuk simbol huruf dan angka secara sistematis sehingga dapat dipahami oleh orang lain.” Dalam hal ini, keterampilan menulis skenario drama menjadi relevan karena menggabungkan kemampuan bahasa, imajinasi, dan kemampuan analisis.

Skenario drama merupakan salah satu karya kreatif yang memerlukan keterampilan menulis yang tinggi serta pemahaman mendalam mengenai alur, karakter, dialog, dan latar. Namun, pada kenyataannya, keterampilan menulis skenario drama siswa sering kali belum berkembang secara optimal. Rendahnya minat dan keterbatasan media pembelajaran yang interaktif menjadi kendala dalam pencapaian kompetensi menulis skenario drama. Banyak siswa merasa bahwa pembelajaran penulisan skenario drama belum sepenuhnya optimal dalam menarik minat dan melibatkan mereka secara aktif. Hal ini dapat berdampak pada tingkat keterlibatan siswa dalam proses belajar serta hasil belajar yang belum maksimal. Salah satu penyebabnya adalah metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan belum sepenuhnya memanfaatkan pendekatan yang mendukung kreativitas siswa. Proses pembelajaran umumnya dilakukan melalui

metode ceramah dan pemberian tugas, yang dapat diperkuat dengan pendampingan lebih intensif untuk mengembangkan potensi siswa.

Siswa juga sering merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar, yang berujung pada rendahnya minat dan keterampilan mereka dalam menulis skenario drama. Faktor lain yang memperburuk keadaan ini adalah minimnya pemahaman siswa terhadap struktur dan elemen penting dalam penulisan skenario drama, seperti karakter, dialog, dan alur cerita. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif untuk meningkatkan minat dan keterampilan siswa dalam penulisan skenario drama.

Menurut Wahyuningtyas (2020: 24) “Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi bagi peserta didik dalam proses belajar mengajar.” Pendapat ini diperkuat oleh Zaini (2017: 2) yang menuturkan bahwa “Seorang peserta didik memerlukan perantara atau biasa disebut media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar.”

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Media pembelajaran interaktif tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Untuk mengatasi tantangan pembelajaran konvensional, pengembangan media pembelajaran berbantuan teknologi, seperti aplikasi *celtx*, menjadi solusi yang relevan dan inovatif.

Celtx adalah perangkat lunak khusus yang didesain untuk memfasilitasi penulisan skenario drama secara profesional dan terstruktur. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur, seperti pengaturan alur cerita, karakterisasi, dan dialog, yang dapat membantu siswa dalam menulis skenario drama dengan lebih mudah dan terarah. Menurut pendapat Randy Irawan (2022: 52), “Pembelajaran interaktif dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian dan

kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.”

Diharapkan bahwa dengan adanya media pembelajaran interaktif ini, siswa kelas XI SMA Negeri 1 Hampan Perak dapat lebih aktif dan kreatif dalam proses belajar menulis skenario drama. Dengan dukungan aplikasi ini, siswa dapat lebih mudah memahami struktur penulisan skenario drama, menciptakan alur cerita yang koheren, dan menyampaikan gagasan mereka dalam bentuk yang lebih profesional. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan metode pembelajaran di sekolah, serta meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Dengan demikian, pengembangan media ini diharapkan tidak hanya bermanfaat bagi siswa tetapi juga bagi guru dalam mengajar materi drama secara lebih efektif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menulis Skenario Drama Berbantuan Aplikasi *Celtx* Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Hampan Perak”.

B. Identifikasi Masalah

Menurut Haidir (2019: 3) “Identifikasi masalah adalah seperangkat kondisi yang membutuhkan diskusi, informasi solusi atau pengambilan keputusan, serta kemungkinan investigasi empiris, dalam bentuk pengumpulan dan analisis data. Pada dasarnya permasalahan penelitian diidentifikasi dari topik yang bersifat umum. Setelah dilakukan pengkajian awal, topik yang bersifat umum tersebut difokuskan menjadi masalah penelitian yang spesifik.” Haidir dalam (Nasution 2021: 14) menyatakan bahwa “Masalah penelitian adalah seperangkat kondisi yang membutuhkan diskusi, informasi solusi atau pengambilan keputusan, serta kemungkinan investigasi empiris, dalam bentuk pengumpulan dan analisis data. Pada dasarnya permasalahan penelitian diidentifikasi dari topik yang bersifat umum. Setelah dilakukan pengkajian awal, topik yang bersifat umum tersebut difokuskan menjadi masalah penelitian yang spesifik.” Hadjar dalam (Nasution 2021: 14) menyatakan bahwa “Masalah penelitian pada mulanya diidentifikasi melalui topik yang masih umum. Setelah melakukan penelaahan kepustakaan yang

berkenaan dengan topik tersebut kemudian peneliti lebih memfokuskan topik tersebut sehingga menjadi masalah penelitian yang lebih spesifik.”

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa identifikasi masalah merupakan langkah penting dalam penelitian untuk mempertajam fokus terhadap faktor-faktor yang relevan dengan topik yang akan diteliti. Identifikasi ini dilakukan dengan cara mengenali penyimpangan antara harapan atau rencana dengan kenyataan, termasuk adanya keluhan atau masalah kompetensi. Dengan mengidentifikasi masalah secara tepat, akar permasalahan yang signifikan dapat ditemukan, sehingga dapat menjadi dasar dalam merancang solusi atau tindakan lebih lanjut dalam penelitian.

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan pemahaman siswa terhadap struktur skenario drama. Siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami struktur dan format penulisan skenario drama yang khas, seperti penyusunan alur, penokohan, dan dialog. Hal ini menyebabkan hasil penulisan skenario drama siswa sering kali kurang terstruktur dan tidak memenuhi kaidah skenario yang baik.
2. Keterbatasan media pembelajaran yang mendukung kreativitas dan keterampilan menulis skenario drama. Media pembelajaran konvensional yang digunakan dalam pembelajaran menulis skenario drama belum cukup interaktif dan menarik bagi siswa. Proses pembelajaran cenderung monoton, sehingga kurang dapat merangsang kreativitas siswa dalam mengembangkan cerita.
3. Minimnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menulis skenario drama di SMA Negeri 1 Hampan Perak, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk keterampilan menulis skenario drama, masih terbatas. Penggunaan teknologi, seperti aplikasi *Celtx* yang dirancang untuk penulisan skenario drama, belum diterapkan secara optimal dalam kegiatan belajar mengajar.

C. Pembatasan Masalah

Arikunto dalam (Apriyani & Dewi 2022: 132) menyatakan bahwa “Batasan masalah merupakan sejumlah masalah yang dipandang penting dan berguna untuk dicarikan pemecahannya.” Menurut Sugiyono (2017: 385) bahwa, “Batasan masalah adalah hubungan variabel satu dengan variabel yang lain dapat dilakukan secara mendalam dengan batasan dalam penelitian.” Creswell (2023: 110) juga berpendapat bahwa “Batasan masalah adalah bagian dari proposal penelitian yang menjelaskan tentang ruang lingkup masalah yang akan diteliti. Batasan masalah ini harus mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, dan tujuan penelitian.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembatasan masalah merupakan langkah penting dalam penelitian untuk menyederhanakan dan memfokuskan ruang lingkup penelitian pada masalah-masalah yang signifikan dan relevan. Pembatasan masalah membantu peneliti untuk lebih terarah dalam mengamati gejala, mengkaji hubungan antar variabel, serta menentukan langkah-langkah berikutnya. Dengan adanya batasan yang jelas, penelitian menjadi lebih sistematis, terfokus, dan efektif dalam menemukan solusi atau pemecahan masalah.

Untuk memberikan ruang lingkup yang jelas dan terarah serta mengingat kemampuan peneliti yang terbatas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbantuan aplikasi *celtx*. Aplikasi *celtx* berperan sebagai media belajar dimana materi pembelajaran dibuat dengan bentuk yang interaktif dengan fitur *template* yang profesional.
2. Materi yang menjadi tema bahan ajar adalah menulis skenario drama.
3. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Hamparan Perak dan objek penelitian adalah siswa kelas XI 1 yang berjumlah 36 orang.

D. Rumusan Masalah

Sugiyono (2021: 155) mengemukakan bahwa “Rumusan masalah adalah pertanyaan penelitian yang dirumuskan secara jelas dan spesifik, yang akan dicari jawabannya melalui penelitian. Rumusan masalah ini harus menggambarkan fenomena atau masalah yang akan diteliti.” Arikunto (2022: 185) berpendapat

bahwa “Rumusan masalah adalah pertanyaan penelitian yang dirumuskan secara singkat, padat, dan jelas, yang merupakan inti dari permasalahan yang akan diteliti.” Rahim (2020: 26) mendefinisikan “Perumusan masalah sebagai suatu rumusan yang mempertanyakan suatu fenomena, baik dalam kedudukannya sebagai fenomena mandiri, maupun dalam kedudukannya sebagai fenomena yang saling terkait di antara fenomena yang satu dengan yang lainnya, baik sebagai penyebab maupun sebagai akibat.”

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah adalah pernyataan penting dalam penelitian yang dirumuskan dalam bentuk pertanyaan untuk memberikan arah dan fokus pada studi yang dilakukan. Rumusan masalah berfungsi sebagai panduan dalam pengumpulan data dan analisis, serta menentukan bentuk penelitian berdasarkan tingkat eksplanasi, seperti deskriptif, komparatif, atau asosiatif. Dengan rumusan masalah yang jelas, penelitian dapat lebih terarah dan efektif dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah di uraikan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif menulis skenario drama berbantuan aplikasi *Celtx* pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Hampan Perak?
2. Bagaimana validasi ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran berbantuan aplikasi *Celtx* pada materi menulis skenario drama pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Hampan Perak?
3. Bagaimana kelayakan dan keefektifan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Celtx* pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Hampan Perak?

E. Tujuan Penelitian

Menurut Creswell (2023: 120) “Tujuan penelitian adalah pernyataan yang menjelaskan mengapa penelitian ini dilakukan dan apa yang ingin dicapai oleh peneliti.” Rahim (2018:12) berpendapat bahwa “Tujuan penelitian dimaksudkan untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan pada permasalahan.” Sejalan dengan ini Sugiyono (2021: 160) menyatakan bahwa “Tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan apa yang ingin dicapai atau diperoleh setelah

penelitian selesai dilakukan. Tujuan penelitian ini harus relevan dengan rumusan masalah dan harus dinyatakan secara jelas dan spesifik.”

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan ujian penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan apa yang ingin dicapai atau diperoleh setelah penelitian selesai dilakukan. Tujuan penelitian ini harus relevan dengan rumusan masalah dan harus dinyatakan secara jelas, spesifik, singkat, padat, dan dapat diukur.

Sesuai dengan permasalahan yang telah di rumuskan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *Celtx* pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Hampan Perak.
2. Mendeskripsikan validasi ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran berbantuan aplikasi *Celtx* pada materi menulis skenario drama pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Hampan Perak.
3. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Celtx* pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Hampan Perak.

F. Manfaat Penelitian

Menurut Denzin & Lincoln (2023: 50) “Manfaat penelitian adalah potensi transformatif yang dapat dihasilkan oleh penelitian bagi perubahan sosial, pemberdayaan masyarakat, atau keadilan sosial.” Bryman (2020: 25) menyatakan bahwa “Manfaat penelitian adalah potensi dampak positif yang dapat dihasilkan oleh penelitian bagi masyarakat, organisasi, atau individu.” Sugiyono (2021: 165) juga mendefinikan “Manfaat penelitian adalah kontribusi yang dapat diberikan oleh hasil penelitian bagi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (IPTEKS), serta bagi pemecahan masalah-masalah praktis.”

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa manfaat penelitian adalah kontribusi yang dihasilkan penelitian, baik secara teoritis untuk pengembangan ilmu pengetahuan maupun secara praktis untuk memberikan solusi terhadap permasalahan tertentu. Penelitian dapat memberikan manfaat ganda, yaitu memperkaya wawasan akademis dan memberikan dampak nyata dalam kehidupan praktis.

Dengan tercapainya tujuan penelitian, maka di harapkan hasil penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dapat menambah wawasan dalam bidang pendidikan Bahasa Indonesia, khususnya pengembangan media pembelajaran berbantuan teknologi. Aplikasi *celtx* sebagai media pembelajaran interaktif memberikan contoh nyata bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa, terutama dalam konteks penulisan skenario drama.

2. Manfaat secara praktis

b. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru yaitu:

1. Sebagai Media Pembelajaran Alternatif: Penelitian ini memberikan guru media pembelajaran yang interaktif dan inovatif untuk mengajarkan keterampilan menulis skenario drama, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pengajaran.
2. Meningkatkan Kompetensi Profesional: Penggunaan aplikasi *celtx* membantu guru dalam mengembangkan kemampuan mereka untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, sehingga mendukung pengembangan profesionalisme guru di era digital.
3. Panduan dalam Proses Pembelajaran: Dengan panduan dan modul yang dihasilkan dari penelitian ini, guru memiliki acuan yang lebih terstruktur dalam membimbing siswa menulis skenario drama secara profesional.

c. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa yaitu:

1. Meningkatkan Kemampuan Menulis Skenario Drama: Aplikasi *celtx* membantu siswa memahami struktur dan format skenario secara lebih mendalam, sehingga keterampilan mereka dalam menulis skenario drama dapat meningkat.

2. Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi: Media pembelajaran yang interaktif dan berbantuan teknologi seperti *celtx* dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, karena mereka menggunakan alat digital yang mendukung kreativitas mereka.
3. Pengembangan Kreativitas dan Keterampilan Berpikir Kritis: Dengan aplikasi *celtx*, siswa tidak hanya belajar menulis tetapi juga mengembangkan kreativitas mereka dalam menciptakan alur cerita, karakter, dan dialog, serta melatih kemampuan berpikir kritis dalam menyusun skenario drama yang koheren.

d. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti yaitu:

1. Menambah wawasan dan pengalaman dalam pengembangan media pembelajaran: penelitian ini memberikan pengalaman praktis bagi peneliti dalam mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran berbantuan aplikasi *celtx*.
2. Sebagai referensi untuk penelitian lebih lanjut: hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran serupa atau memperluas penelitian dalam konteks keterampilan menulis lainnya, seperti cerpen atau puisi.