

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI FLASH PADA APRESIASI DRAMA SISWA KELAS VIII SMP

THE DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA BY FLASH ANIMATION FOR 8 GRADE STUDENTS OF JUNIOR HIGH SCHOOL IN DRAMA APPRECIATION

Dwi Fikriyah, Rusdhianti Wuryaningrum, Furoidatul Husniah
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember (UNEJ)
Jln. Kalimantan 37 Kampus Tegal Boto, Jember 68121
E-mail: dfikriyah_mrz@yahoo.com

Abstrak

Drama merupakan salah satu kesenian yang kompleks. Terdapat banyak unsur yang termuat didalamnya, salah satunya adalah akting. Akting adalah seni berperan di atas pentas. Meskipun akting merupakan unsur yang cukup penting dalam drama, pembelajaran mengenai akting masih kurang berjalan secara optimal. Hal tersebut dikarenakan tidak semua guru mampu mencontohkan teknik akting yang baik. Oleh karenanya, penggunaan media pembelajaran berbasis animasi flash penting untuk dilakukan. Berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis animasi flash, penelitian ini bertujuan (1) mendeskripsikan proses perancangan media pembelajaran berbasis animasi flash, (2) mendeskripsikan wujud media pembelajaran berbasis animasi flash, dan (3) mendeskripsikan kualitas media pembelajaran berbasis animasi flash. Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan dengan rancangan kuantitatif-deskriptif. Model pengembangan yang digunakan adalah modifikasi model pengembangan Plomp yang terdiri atas empat tahap pengembangan, yaitu: (1) tahap investigasi awal, (2) desain, (3) realisasi dan konstruksi, serta (4) tes, evaluasi, revisi. Data dalam penelitian ini berupa tuturan yang memuat informasi tentang persepsi siswa terhadap media pembelajaran berbasis *animasi flash* dan persepsi guru serta persepsi validator mengenai kualitas penggunaan media pembelajaran pada materi apresiasi drama. Sumber data penelitian adalah siswa dan guru SMP Negeri 3 Balung serta dua dosen program studi bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan berkategori baik dan respon siswa terhadap penggunaan media tergolong positif

Kata kunci: pengembangan media, animasi flash, apresiasi drama, akting

Abstract

Drama is complex thing of art There are many substance on it, one of them is acting. Act is human character in the stage. Although, act is important thing of drama, but the study of acting doesnt work optimally. It causes the teacher can not act well. Therefore, animation media is good solution to solve this problem. About this development media by flash animation , this research supposed to (1) describe process of flash animation media design, (2) describe form of flash animation media, and (3) describe a quality of flash animation media. This research is development research with qualitative-descriptive design. It used modification of Plomp development model, consist of (1) investigation, (2) design (3) realitation and construction, (4) test, evaluation, and revision. Data of this reseach based on information of students and teacher perception about this media, and validator perception about quality of this media. Data resource of this research are student and teacher of Balung Junior High School, and lecture of Indonesia language programe. This reaseach shows that categories of media is good and students respons about this media are positive.

Keywords : media development, flash animation, drama appreciation, acting

Pendahuluan

Drama sebagai salah satu bagian dari pembelajaran sastra memiliki peranan penting dalam membentuk watak peserta didik yang berkarakter. Peranan penting tersebut muncul karena drama merupakan wujud penggambaran kehidupan yang dapat memberikan contoh secara langsung pada para siswa untuk diaplikasikan. Akan tetapi, peranan tersebut tidak dapat dilihat hasilnya secara optimal karena pembelajaran drama yang diterapkan di sekolah lebih mengarah pada teori. Pembelajaran teori yang dimaksudkan adalah pembelajaran drama hanya difokuskan pada kegiatan pengenalan unsur-unsur drama dan menulis naskah, namun tidak sampai pada pengembangan pembelajaran pementasan drama yang maksimal. Padahal pada hakikatnya pembelajaran drama tidak hanya berkaitan dengan naskah, namun juga pementasan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Santoso (2013:4) yang menjelaskan bahwa “pembelajaran apresiasi drama di sekolah dapat diklasifikasikan ke dalam dua golongan yaitu (1) pembelajaran teks drama yang termasuk sastra, dan (2) pementasan drama yang termasuk teater.” Oleh karenanya, penggunaan media pembelajaran penting untuk menunjang pembelajaran apresiasi drama.

Berdasarkan pengamatan di lapangan, diperoleh informasi bahwa siswa mengalami banyak kesulitan jika sudah sampai pada materi pembelajaran apresiasi drama. Kesulitan siswa secara umum dipengaruhi beberapa faktor, diantaranya adalah rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran apresiasi drama, serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik oleh guru. Selain itu, rendahnya rasa percaya diri dalam siswa juga merupakan salah satu faktor yang menyebabkan siswa kurang berminat dalam pembelajaran apresiasi drama.

Selain berupaya untuk mengurangi problematika pembelajaran apresiasi drama di sekolah melalui pengembangan media pembelajaran, terdapat alasan lain mengapa penelitian ini penting untuk dilakukan. Alasan tersebut adalah upaya memanfaatkan perkembangan teknologi informasi guna menghasilkan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran berbasis teknologi informasi atau yang biasa dikenal media pembelajaran berbasis IT (*Information Technology*) merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan *software* yang tersedia dalam teknologi komputer. Salah satu *software* animasi yang dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran adalah *animasi flash*. *Animasi flash* adalah salah satu *software* yang di dalamnya mampu memuat gabungan antara informasi tulis dan juga lisan yang terangkum dalam sebuah video ataupun rekaman.

Seperti yang diketahui, apresiasi drama terdiri atas banyak unsur yang tidak mungkin dapat dibahas secara tuntas dalam satu atau dua kali pertemuan di kelas. Oleh karena itu, akting sebagai salah satu unsur penting dalam drama dipilih sebagai bahan materi yang akan dikembangkan dalam pembelajaran pementasan drama. Menurut Putra (2012:56) akting adalah seni berperan di atas pentas atau

di film. Pemilihan materi ini juga didasarkan pada fenomena pembelajaran apresiasi drama di sekolah yang menunjukkan kesulitan utama siswa dalam pembelajaran drama lebih mengarah pada kurangnya rasa percaya diri siswa dalam berakting untuk memerankan tokoh tertentu. Dengan demikian, materi melatih keterampilan akting seperti latihan tubuh, latihan suara, latihan konsentrasi, serta latihan mimik atau ekspresi wajahlah, yang nantinya akan dikemas dalam bentuk media pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, pengembangan media pembelajaran apresiasi drama sangat penting dilakukan agar dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran drama di seluruh Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VIII. Mengingat pentingnya hasil penelitian untuk segera terwujud, penyusunan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Flash Pada Apresiasi Drama Siswa Kelas VIII SMP”, perlu dilakukan

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan.

Desain Penelitian Pengembangan

Desain pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Plomp. Model pengembangan Plomp terdiri atas lima tahap, namun dalam penelitian ini dimodifikasi menjadi empat tahap. Hal ini dilakukan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Keempat tahap tersebut yaitu : (1) investigasi awal, (2) desain, (3) realisasi dan konstruksi, dan (4) tes, evaluasi, dan revisi.

Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah SMP Negeri 3 Balung. Waktu pelaksanaan penelitian pada tanggal 29 April 2014.

Data dan Sumber Data

Data dalam penelitian ini adalah tuturan yang memuat informasi tentang persepsi siswa terhadap media pembelajaran berbasis *animasi flash* dan persepsi guru serta persepsi validator mengenai kualitas penggunaan media pembelajaran pada materi apresiasi drama. Sumber data penelitian ini adalah guru dan siswa SMP Negeri 3 Balung dan validator media pembelajaran.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah interview (wawancara) dan observasi (pengamatan)

Analisis Data

Dalam penelitian pengembangan ini, analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Data yang dianalisis pada penelitian ini yaitu: (1) kualitas media pembelajaran, (2) lembar observasi rancangan pelaksanaan pembelajaran, dan (3) angket repon siswa.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini memaparkan beberapa hal yang berkaitan dengan (1) proses perancangan media pembelajaran, (2) wujud media pembelajaran, (3) kualitas media pembelajaran.

Proses Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Flash

Proses perancangan media pembelajaran terdiri atas dua tahap, yaitu (1) tahap perancangan materi pembelajaran dan (2) tahap perancangan media pembelajaran.

1. Perancangan Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran yang dipilih untuk dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran adalah materi akting. Pemilihan materi akting dikarenakan materi tersebut merupakan bagian yang cukup penting dari materi pembelajaran apresiasi drama. Apresiasi drama yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah kegiatan menikmati suatu drama melalui menyimak atau menyaksikan pementasan drama, sekaligus memainkan drama melalui akting sederhana. Akting pada penelitian ini ditekankan pada kegiatan memperagakan suatu peran tertentu dengan memperhatikan unsur-unsur akting. Pemilihan materi ini juga disesuaikan dengan standar kompetensi yang hendak dicapai, mengungkapkan pikiran dan perasaan dengan bermain peran. Berkaitan dengan akting, Putra (2012:56) mengemukakan gagasannya bahwa "Akting adalah seni berperan di atas pentas atau di film". Seorang pemain harus melatih kemampuan akting. Untuk memperoleh kemampuan akting, pemain drama harus melakukan berbagai latihan, yaitu (1) latihan tubuh, (2) latihan suara, (3) latihan ekspresi, dan (3) latihan konsentrasi.

2. Perancangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dibuat dalam penelitian ini adalah media pembelajaran apresiasi drama berbasis animasi flash. Untuk membuat media pembelajaran tersebut, diperlukan aplikasi *adobe flash player* sebagai syarat menampilkan dan menjalankan animasi flash. Selain itu, juga perlu dipersiapkan terlebih dahulu *file-file* yang akan dijadikan bahan materi dalam media pembelajaran. *File-file* yang dimaksud dapat berupa materi tulis, gambar, audio, ataupun video yang berkaitan dengan pembelajaran apresiasi drama.

Selanjutnya, perangkat lunak pengembangan media ini menggunakan *SWiSH Max4*. *SWiSH Max4* adalah *software* yang digunakan untuk merancang atau membuat media sehingga menghasilkan media pembelajaran berbasis animasi flash. Bagian-bagian yang akan dibuat dalam media pembelajaran ini adalah halaman awal, halaman utama, tampilan standar kompetensi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, tampilan halaman materi mementaskan drama dan mengevaluasi pementasan drama, tampilan halaman materi teknik akting dan evaluasi akting, tampilan halaman unsur-unsur akting, tampilan gambar, tampilan video, serta tampilan halaman latihan.

Wujud Media Pembelajaran

Wujud media pembelajaran ini berupa tampilan audio, visual dan audio-visual yang dihasilkan dari program animasi flash menggunakan *software* SwiSH Max4. Tampilan ini terdiri atas beberapa bagian, bagian-bagian tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Tampilan Halaman Awal
2. Tampilan Halaman Utama
3. Tampilan Halaman SK dan KD
4. Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran
5. Tampilan Halaman Materi
6. Tampilan Halaman Gambar
7. Tampilan Halaman Video
8. Tampilan Halaman Latihan

Kualitas Media Pembelajaran

Kualitas media pembelajaran dapat dikatakan berkualitas ditinjau dari hasil uji validasi yang dilakukan oleh validator. Uji validasi adalah kegiatan penilaian terhadap produk media yang telah dihasilkan. Uji validasi dilakukan oleh tiga orang validator yang ahli di bidang media pembelajaran, ahli dibidang pembelajaran drama, dan pakar pendidikan khususnya desain pembelajaran drama. Adapun ketiganya terdiri atas dua dosen program studi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia, serta seorang guru mata pelajaran bahasa Indonesia. Selain dari hasil uji validasi, kualitas media pembelajaran juga dapat dilihat melalui angket uji keterbacaan dan uji kesukaran yang diisi oleh siswa. Melalui kegiatan ini, produk yang dihasilkan di revisi dengan memperhatikan kritik dan saran yang diberikan oleh validator. Selama proses validasi, dilakukan revisi terhadap komponen media pembelajaran sesuai dengan tanggapan, saran dan kritik dari validator. Proses revisi dilakukan karena masih ada kekurangan atau kesalahan yang perlu diperbaiki pada tiap bagian media pembelajaran yang dikembangkan guna mendapatkan produk kategori sangat baik.

Pada validasi media pembelajaran apresiasi drama, validator 1 menyarankan agar warna background yang terdapat dalam tampilan media lebih dikontraskan, sehingga semua tulisan yang terdapat di dalamnya dapat terlihat secara jelas. Validator pertama juga menyarankan agar penyampaian materi tulis langsung dihubungkan pada materi praktik. Hampir sama dengan pendapat validator 1, validator 2 juga menyarankan agar materi tulis dipadukan secara langsung terhadap video pembelajaran yang berisi contoh-contoh peragaan akting. Sedangkan validator 3 menyarankan agar video pada tiap-tiap materi harus lebih bervariasi. Bervariasi yang dimaksudkan adalah video yang ditampilkan berisi beberapa pementasan dengan tema yang berbeda. Baik yang bertema komedi, percintaan, perjuangan, atau pendidikan. Yang terpenting adalah setiap video tidak hanya bertujuan menghibur akan tetapi juga mendidik. Kekurangan atau kesalahan tersebut selanjutnya diperbaiki sesuai dengan tanggapan, saran, dan kritik yang diberikan validator sehingga dapat dihasilkan media pembelajaran apresiasi

sastra drama yang layak untuk diujicobakan pada siswa. Berdasarkan hasil analisis data validator 1, media pembelajaran apresiasi drama yang dihasilkan dinyatakan berkategori sangat baik dan layak untuk diujicobakan pada siswa. Ujicoba dilakukan sebanyak satu kali pertemuan pada dua kelas yang berbeda. Pada tiap proses pembelajaran dilakukan pengamatan berkaitan dengan keterlaksanaan pembelajaran oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII SMP Negeri 3 Balung selaku observer. Keterlaksanaan pembelajaran diamati oleh guru bidang studi karena lebih berpengalaman dalam proses pembelajaran. Hal ini dilakukan guna mengetahui kekurangan yang dilakukan peneliti selama pembelajaran.

Respon siswa terhadap media pembelajaran apresiasi drama yang dikembangkan tergolong positif, 97,7% siswa merasa senang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran apresiasi sastra berbasis *animasi flash* karena merupakan suatu hal yang baru dalam proses pembelajaran. Selain itu, penjelasan materi menggunakan media pembelajaran berbantuan *animasi flash* dapat mempermudah siswa memahami materi, mempermudah menimbulkan imajinasi dan menimbulkan motivasi belajar siswa serta menarik minat siswa dalam belajar apresiasi drama khususnya materi berlatih akting dan evaluasi akting. Dari rekapitulasi data respon siswa pada ujicoba diperoleh gambaran tentang pendapat siswa terhadap media pembelajaran apresiasi drama berbantuan animasi flash tergolong positif.

Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh pada tahap pengembangan serta analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1) Proses Perancangan Media Pembelajaran

Proses perancangan media terdiri atas perancangan materi pembelajaran dan proses perancangan media. Pemaparannya adalah sebagai berikut:

a) Perancangan Materi

Materi pembelajaran yang dipilih untuk dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran adalah materi apresiasi drama khususnya teknik akting.

b) Perancangan Media

Pada tahap ini, dilakukan kegiatan perancangan kerangka media yang akan dibuat menjadi suatu media pembelajaran berbasis animasi flash.

2) Wujud Media Pembelajaran.

Wujud media pembelajaran apresiasi drama untuk siswa kelas VIII pokok bahasan pementasan drama dapat dilihat pada bab hasil dan pembahasan. Berikut pemaparannya:

a. Halaman awal merupakan halaman yang memuat tombol-tombol awal penentu materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran.

b. Halaman utama merupakan halaman yang memuat beberapa bagian menu yang apabila di-klik oleh pengguna (*user*) maka akan menuju ke halaman standar kompetensi, kompetensi dasar, tujuan, materi, latihan, gambar, lagu, dan video.

c. Halaman materi pementasan drama merupakan halaman yang memuat menu-menu materi pengertian drama, akting, unsur-unsur akting, dan latihan-latihan akting.

d. Halaman gambar merupakan halaman yang berisikan kumpulan gambar yang bertemakan keindahan alam. Pengguna (*user*) dapat menampilkan atau memilih dengan bebas gambar mana yang ingin ditampilkan. Gambar juga dapat ditampilkan secara otomatis (*slide show*). Berbeda dengan halaman materi, halaman gambar ini disertai lagu latar (*back sound*) untuk menambah daya imajinasi siswa.

e. Halaman lagu merupakan halaman yang berisi kumpulan lagu-lagu instrumen untuk menumbuhkan imajinasi siswa pada saat pembelajaran berlangsung atau pada saat mengerjakan soal latihan.

f. Halaman video merupakan halaman yang berisikan kumpulan video menarik minat dan imajinasi siswa tentang keindahan alam. Pengguna (*user*) bisa memilih video yang ingin ditampilkannya secara bebas.

g. Halaman standar kompetensi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan latihan.

2) Kualitas Media Pembelajaran Apresiasi Drama

Berdasarkan hasil uji validasi yang diberikan oleh tiga validator mengenai media pembelajaran apresiasi drama berbasis animasi flash disimpulkan bahwa kualitas media pembelajaran dinilai dari aspek rekayasa perangkat lunak aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual berkategori baik. Begitu juga ditinjau dari hasil uji keterbacaan dan uji kesulitan yang diisi oleh siswa kelas VIII A dan VIII D menunjukkan bahwa media pembelajaran apresiasi drama dapat dipahami dengan baik. Berdasarkan hasil tahap pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran apresiasi drama memiliki kualitas baik dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran di SMP Negeri 3 Balung

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang dapat diberikan: 1) peneliti berikutnya, sebaiknya penelitian pengembangan ini juga dilakukan pada materi yang lain karena banyak materi kebahasaan maupun sastra yang dapat dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran berbasis animasi flash, (2) guru bahasa Indonesia, sebaiknya mempersiapkan menambah keterampilan dan pengetahuan dalam memilih serta membuat media pembelajaran yang menarik untuk pembelajaran. (3) Mempersiapkan peralatan pendukung dengan sebaik-baiknya agar pada saat penggunaan media apresiasi drama berbasis animasi flash agar tidak terjadi hal-hal yang dapat mengganggu pelaksanaan.

Daftar Pustaka

- [1] Putra, Bintang Angkasa. 2012. *Drama (Teori dan Pementasan)*. Yogyakarta: Citra Aji Parama.
- [2] Santoso, Bambang. Pengembangan Bahan Pembelajaran Apresiasi Drama Konteks Multicultural Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi Siswa SMP. <http://bambangantoso.wordpress.com/2013/05/12/pengembangan-bahan-pembelajaran-apresiasi-drama-konteks-multikultural-untuk-meningkatkan-kecerdasan-emosi-siswa-smp/>. [22 Januari 2013].