

**PEMANFAATAN APLIKASI *FILMORAGO* DALAM PEMBELAJARAN  
DRAMA DI KELAS XI SMA**

**(Tesis)**

**Oleh**

**ANDIKA PUTRI**



**MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA  
PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2021**

## ABSTRAK

### PEMANFAATAN APLIKASI *FILMORAGO* DALAM PEMBELAJARAN DRAMA DI KELAS XI SMA

Oleh

**Andika Putri**

Tujuan dari penelitian ini ialah mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi *FilmoraGo* sebagai media pembelajaran serta kelayakannya yang akan digunakan pada pembelajaran drama di kelas XI. Penelitian ini menggunakan metode eksploratif dengan memanfaatkan model *Assure*. Prosedurnya terdiri atas enam langkah prosedur penelitian. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada dua sekolah di Kota Bandar Lampung, yaitu SMA N 15 dan SMA S Taman Siswa pada tahun pelajaran 2019/2020. Pengambilan data pada penelitian ini dilakukan dengan teknik dokumentasi, observasi, angket, dan wawancara. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa (1) aplikasi *filmoraGo* dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran drama di SMAN 15 Bandar Lampung dan SMAS Taman Siswa; (2) aplikasi *filmoraGo* sangat efektif serta praktis apabila dijadikan media penunjang dalam pembelajaran drama; (2) aplikasi *filmoraGo* layak digunakan untuk membantu guru dalam melakukan pembelajaran drama di kelas XI SMA dengan nilai kelayakan dari dua guru pada dua sekolah penelitian 84% dan 60 peserta didik dari dua sekolah 93%.

**Kata Kunci:** media, pembelajaran drama, dan *filmoraGo*.

## **ABSTRACT**

### **UTILIZATION OF THE *FILMORAGO* APPLICATION IN DRAMA LEARNING IN CLASS XI SMA**

**By**

**AndikaPutri**

The purpose of this study is to describe the use of the *filmoraGo* application as a learning medium and its feasibility to be used in drama learning in class XI. This research uses exploratory method by utilizing the assure model. The procedure consists of a six step research procedure. The implementation of this research was carried out at two schools in the city of Bandar Lampung, namely SMA N 15 Bandar Lampung and SMA S Taman Siswa in the academic year 2019/2020. Data collection in this study was carried out by means of documentation, observation, questionnaires, and interviews. The results in this study indicate that (1) the *filmoraGo* application is very effective and practical when used as a supporting media in drama learning; (2) the results of the feasibility of using the *filmoraGo* application are suitable to be used to assist teachers in conducting drama learning in class XI high school with a feasibility score of two teachers at two research schools 84% and 60 students from two schools 93%.

**Keywords:** media, drama learning, and *filmoraGo*.

**PEMANFAATAN APLIKASI *FILMORAGO* DALAM PEMBELAJARAN  
DRAMA DI KELAS XI SMA**

**Oleh**

**ANDIKA PUTRI**

**(Tesis)**

**Diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar  
MAGISTER PENDIDIKAN**

**Pada**

**Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Pendidikan Bahasa Dan Seni  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Lampung**



**MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2021**

Judul Tesis : **PEMANFAATAN APLIKASI *FILMORAGO* DALAM  
PEMBELAJARAN DRAMA DI KELAS XI SMA**

Nama Mahasiswa : **ANDIKA PUTRI**

No. Pokok Mahasiswa : **1723041015**

Program Studi : **Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**





**MENYETUJUI**

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

Pembimbing II,


  
**Dr. Edi Suyanto, M.Pd.**  
NIP 196307131993111001


  
**Dr. Siti Samhati, M.Pd.**  
NIP 196208291980032001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan  
Pendidikan Bahasa dan Seni

Ketua Program Pascasarjana  
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

  
**Dr. Nurlaksana Eko R., M.Pd.**  
NIP 196401061988031001

  
**Dr. Siti Samhati, M.Pd.**  
NIP 196208291980032001

## MENGESAHKAN

### 1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Edi Suyanto, M.Pd.**



Sekretaris : **Dr. Siti Samhati, M.Pd.**



Penguji Anggota : I. **Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.**



II. **Dr. Nurlaksana Eko R., M.Pd.**



### 2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**Prof. Dr. Fatuan Raja, M.Pd.**

NIP 196208041989051001

### 3. Tanggal Lulus Ujian: 26 Oktober 2021

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini Saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. tesis berjudul “Pemanfaatan Aplikasi *FilmoraGo* dalam Pembelajaran Drama di Kelas XI SMA” adalah karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan kaidah dan etika yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut plagiarism;
2. hak intelektual atas karya ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran saya bersedia bertanggung jawab dan menanggung sanksi yang diberikan kepada saya. Saya bersedia dan sanggup menanggung hukum yang berlaku.

Bandarlampung, 26 Oktober 2021  
Pembuat Pernyataan,



ANDIKA PUTRI  
NPM.1723041015

## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis dilahirkan di Talangpadang pada tanggal 05 Agustus 1992. Penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara. Penulis lahir dari pasangan Bapak Ali Bakri, S.Pd.I dan Ibu Masroni, S.Pd.

### **Riwayat Pendidikan**

Penulis pertama kali menyelesaikan pendidikan tingkat taman kanak-kanak pada tahun 1997 di TK Aisyiah Talangpadang Tanggamus. Selanjutnya, penulis menyelesaikan pendidikan tingkat sekolah dasarnya di SD N 1 Banding Agung Talangpadang Tanggamus dan selesai pada tahun 2004. Selanjutnya, penulis melanjutkan sekolah dan menyelesaikan pendidikan tingkat sekolah menengah pertama di MTs N Model Tanggamus dan selesai pada tahun 2007. Lalu berlanjut pada tahun 2010 penulis menyelesaikan pendidikan tingkat sekolah menengah atas di MAN 1 Model Bandar Lampung. Kemudian pada tahun 2015 penulis menyelesaikan pendidikan S-1 di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah Universitas Lampung dengan gelar Sarjana Pendidikan. Pada tahun 2017 penulis kembali terdaftar di Universitas Lampung sebagai mahasiswa magister pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.



## MOTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ﴿٧﴾ وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ ﴿٨﴾

*Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari satu urusan) kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya Tuhan-mulah hendaknya kamu berharap.*

*(Quran Surat Ash-Syarh: 6-8)*

*Berusaha, berdoa, dan beruntung adalah kunci kesuksesan.*

*Semua ada harganya, tidak ada satupun hal yang tidak ada balasannya.*

## **PERSEMBAHAN**

Dengan penuh rasa syukur atas nikmat pendidikan yang telah Allah berikan kepada saya, kupersembahkan karya ini kepada berbagai pihak berikut.

1. Almamater Universitas Lampung
2. Kedua orangtuaku, Bapak Ali Bakri dan Ibu Masroni yang selalu memberikan dukungan serta doa dalam setiap langkah hidupku.
3. Kakak dan adikku Zikri dan Yuhib yang tidak pernah bosan untuk selalu membantuku untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Teman diskusi dan berbagi ideku, Rezza Dede Saputra.

## SANWACANA

Puji syukur kuhaturkan pada Ilahi Rabbi atas nikmat sehat, semangat, kesempatan, kekuatan, dan petunjuk sehingga tugas akhir yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi FilmoraGo dalam Pembelajaran Drama di Kelas XI SMA” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pascasarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Lampung dapat terselesaikan. Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan tugas akhir ini, banyak pihak yang telah membantu, mendukung, membimbing, dan mendoakan penulis. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada

1. Prof. Karomani, M.SI., selaku Rektor Universitas Lampung;
2. Prof. Dr. Ir. Ahmad Saudi Samosir, S.T., M.T., selaku Direktur Pascasarjana Universitas Lampung;
3. Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
4. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
5. Dr. Siti Samhati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Lampung sekaligus sebagai dosen

- pembimbing II yang telah memberikan nasihat, arahan, motivasi, saran dan kritik serta dukungan dalam penyelesaian tesis ini;
6. Dr. Edi Suyanto, M.Pd., selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, motivasi, saran secara terus menerus dan dukungan sehingga memacu semangat penulis untuk segera menyelesaikan tesis ini;
  7. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku dosen pembahas yang telah memberikan saran serta dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan tesis ini;
  8. Semua Mahaguruku di Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan ilmu-ilmunya kepada penulis sehingga penulis bisa mencapai tingkatan ini;
  9. Teman-teman di Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2017, terima kasih atas dukungan, persahabatan, kebersamaannya selama perkuliahan hingga penyelesaian tesis ini;
  10. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu menyelesaikan tesis ini.

Semoga Allah Subhanahu Wataala membalas semua kebaikan pihak yang telah membantu penulis. Akhir kata, penulis menyadari bahwa tesis ini belum sempurna. Untuk itu, penulis berharap adanya kritik dan saran agar tesis ini lebih sempurna dan semoga tesis ini bermanfaat bagi kita semua.

Bandarlampung, November 2021  
Penulis,

ANDIKA PUTRI  
NPM.1723041015

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	iii
<b>PERSETUJUAN</b> .....	iv
<b>PENGESAHAN</b> .....	v
<b>PERNYATAAN</b> .....	vi
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	vii
<b>MOTO</b> .....	viii
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	ix
<b>SANWACANA</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xii
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
1.1 LatarBelakang .....	1
1.2 RumusanMasalah .....	9
1.3 TujuanPenelitian .....	10
1.4 Kegunaan Penelitian .....	16
1.4 Pembatasan Penelitian .....	16
<b>II. LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Pembelajaran Drama .....	12
2.1.1 Pengertian Drama.....	13
2.1.2 Jenis-jenis Drama.....	14
2.1.3 Struktur Drama.....	16
2.1.4 Pemilihan Naskah Drama.....	20
2.2 Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan... 21	
2.2.1 Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran.....	22
2.2.2 Penggunaan Media Komunikasi dan Teknologi dalam Pendidikan ...	23
2.3 Pengertian Media .....	24
2.3.1 Kegunaan Media .....	25
2.3.2 Nilai Media Pembelajaran.....	28
2.3.3 Penggunaan dan Pemilihan Media Pembelajaran .....	29
2.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	32
2.4.1 Media Berbasis Audio Visual (Video).....	32
2.4.2 Kelebihan Media Video .....	33
2.4.3 Kelemahan Media Video .....	35
2.5 Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran .....	36
2.6 Media dalam Pembelajaran Drama .....	38
2.7 <i>FilmoraGo</i> .....	41

**III. METODE PENELITIAN**

3.1 Jenis Penelitian.....	43
3.2 Prosedur Penelitian .....	45
3.3 Subjek Penelitian .....	49
3.3 Sumber Data, InstrumendanSubjekPenelitian.....	49

**IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1 Hasil dan Pembahasan Penelitian .....	53
4.1.1 Proses Pemanfaatan Media Pembelajaran dengan Apk FilmoraGo....	53
4.1.2 Kelayakan Pemanfaatan Aplikasi FilmoraGo oleh Guru dan Peserta Didik dalam Pembelajaran Drama di Dua Sekolah .....	87

**V. SIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Simpulan .....	90
5.2 Saran .....	91

**DAFTAR PUSTAKA****LAMPIRAN**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Salah satu komponen penting dalam pembelajaran adalah media. Media terbagi menjadi dua, yakni media alami/asli atau langsung dan media tiruan. Media alami/asli atau langsung pada umumnya apabila benda yang dijadikan media pembelajaran bersifat ringan, kecil, praktis, mudah disediakan, atau mudah dijangkau oleh guru. Akan tetapi, apabila benda yang dijadikan media pembelajaran bersifat luas, berat, mahal, dan sulit disediakan maka guru dapat menggunakan benda tiruannya sebagai media karena sifatnya yang lebih praktis. Beberapa contoh media tiruan, seperti: foto, slide, produk, atau film. Oleh sebab itu, media yang bersifat tiruan inilah yang umum digunakan guru pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.

Sesuai dengan sifatnya, media pada dasarnya berfungsi sebagai alat bantu bagi guru dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang dirumuskan sebelumnya. Selain itu, pemanfaatan media dalam konteks pembelajaran di kelas juga sangat membantu supaya terciptanya pembelajaran yang lebih efektif dan menarik minat belajar siswa.

Seiring dengan perkembangan zaman, pemanfaatan teknologi menjadi penting untuk dikembangkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Melalui teknologi,

pengelolaan pembelajaran akan menjadi praktis dan berterima. Dalam konteks pendidikan, pemanfaatan teknologi bertujuan agar proses pembelajaran menjadi bermakna untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya. Dalam hal ini, upaya guru dalam pemanfaatan teknologi seyogyanya terus berlanjut dengan tujuan agar penyajian materi pembelajaran menjadi bervariasi, menarik, dan lebih bermakna.

Pemilihan dan pemanfaatan teknologi yang tepat dalam proses pembelajaran sangat membantu guru dalam menjalankan proses pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas. Hal ini antara lain bermaksud untuk membantu meningkatkan prestasi belajar siswa. Septi Dwi Putri dan Desy Eka Citra (2019:49) mengungkapkan terdapat beberapa permasalahan dalam menggunakan media pembelajaran, yakni masalah dalam perencanaan (membuat media pembelajaran), masalah dalam menggunakan media (keterampilan menggunakan media pembelajaran), dan masalah dalam memilih media pembelajaran khususnya yang cocok dengan materi dan metode pembelajaran. Permasalahan terkait media tersebut menunjukkan bahwa pemahaman dan kemampuan memanfaatkan media sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Akan tetapi, pada kenyataannya tidak semua guru piawai menyediakan atau memanfaatkan suatu media dalam konteks pembelajaran. Kecenderungan guru mengelola pembelajaran tanpa media menunjukkan lemahnya kemampuan guru sehingga kurang menarik dan cenderung bersifat monoton. Oleh sebab itu, untuk mengatasi kelemahan tersebut, ketersediaan media dalam konteks pembelajaran cukup penting dengan tujuan agar proses pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan.



Menurut hasil wawancara penulis terhadap peserta didik pada saat penelitian pendahuluan, penulis mendapati bahwa peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan lebih mudah memahami materi apabila guru/ pendidik memanfaatkan media dengan baik dan menarik. Media pembelajaran yang sedang diminati oleh peserta didik saat ini adalah media yang berbasis multimedia dan media yang memanfaatkan jaringan internet. Media tersebut dianggap peserta didik dapat memberikan nuansa baru dalam pembelajaran sehingga pembelajaran tidak monoton.

Hal ini didukung pula oleh penelitian yang ditulis oleh Noviyanti dkk (2014) yang menyatakan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan atas penggunaan media pembelajaran terhadap hasil mata pelajaran Teknologi Informasi di SMKN 3 Surakarta. Selain itu, penelitian tersebut juga secara tegas menyatakan bahwa media pembelajaran memberikan sumbangan relatif terhadap hasil belajar Teknologi Informasi sebanyak 50,05%. Oleh karena itu, peneliti memilih salah satu aplikasi yakni FilmoraGo sebagai media yang akan diteliti untuk menunjang pembelajaran drama di SMA.

Alasan peneliti memilih aplikasi FilmoraGo sebagai media dalam pembelajaran drama karena aplikasi tersebut berukuran sangat ringan, sehingga tidak memberatkan siswa untuk mengunduh ke dalam smartphone yang mereka miliki. Di sisi lain, aplikasi FilmoraGo memberikan tampilan yang menarik dan beragam pilihan fitur-fitur yang tersedia di menunya sehingga secara mandiri siswa dapat mempelajari, membuat, dan mengedit video bermain drama secara mandiri.

Aplikasi FilmoraGo merupakan sebuah aplikasi atau program yang dirancang untuk membuat proses pengeditan video dengan mudah dan sederhana tapi memiliki kualitas yang cukup *powerful*. Proses pengeditan melalui FilmoraGo dapat memberi solusi bagi siswa pada saat pembelajaran drama berlangsung dalam waktu yang cepat dan mudah. Selain programnya yang ringan jika dibandingkan dengan aplikasi yang lain, tampilan kerja FilmoraGo juga sangat sederhana dan mudah dipelajari. Meskipun tampilannya sederhana, proses pengeditan dalam FilmoraGo tidak mengesampingkan fitur sehingga hasilnya tetap menarik dibandingkan dengan aplikasi video lainnya.

Aplikasi FilmoraGo juga tersedia untuk perangkat desktop maupun ponsel sehingga praktis digunakan oleh guru dan siswa di kelas. Dalam hal ini, ada beberapa kelebihan aplikasi FilmoraGo, yakni (1) aplikasinya ringan sehingga tidak membebankan apabila memori smartphone yang berukuran kecil, (2) pengoperasiannya sangat mudah, (3) proses pengeditan video bisa lebih cepat sehingga tidak memakan waktu yang lama, (4) banyak efek yang tersedia sehingga dapat menampilkan video yang menarik, dan (5) full editing suite atau durasi waktu tidak dibatasi. Disamping terdapat kelebihan aplikasi FilmoraGo juga terdapat kekurangan (Menurut Asiah dalam Muhamad, 2018: 19), yakni tidak leluasnya dalam mengedit sesuai yang diinginkan, seperti mengedit menggunakan Adobe Premiere. Selain itu, aplikasi FilmoraGo memiliki ukuran programnya kecil, maka perlu mengunduh terlebih dahulu fitur efek yang diinginkan. Meskipun terdapat kekurangan, aplikasi FilmoraGo sudah cukup dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Penelitian perihal Software Wondershare Filmora dan pemanfaatan Software Wondershare Filmora guna media pembelajaran telah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu. Orina Isnaeni Al'aliyah (2017) melakukan penelitian dengan mengembangkan media video slide berbasis audio visual berupa Software Wondershare Filmora dalam Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa adalah 84,6 dalam kategori "sangat baik". Selain itu, Erwan Santosa dan Kiswoyo juga memanfaatkan Filmora untuk mengembangkan media pembelajaran dengan berbasis kearifan lokal untuk keterampilan kompetensi guru dan menulis deskripsi siswa SD kelas 3. Penelitian menghasilkan media yang baik dengan acuan nilai peserta didik rata-rata 53 "tuntas" dengan N-Gain 0,3 "sedang".

Penelitian dengan memanfaatkan aplikasi Filmora juga dilakukan oleh M. Yusuf dan Vina Amilia Suganda. Penelitian berupa penelitian pengembangan dengan memanfaatkan Wondershare Filmora yang berbasis PMRI dengan tujuan untuk mendukung mental calculation siswa dalam permasalahan aritmatika sosial SMP. Hasil penelitian menunjukkan tingkat efektivitas N-gain sebesar skor 0,35 dan hasil peserta didik mengalami peningkatan rata-rata sebesar 67,73 yang berarti memiliki dampak yang potensial yang baik terhadap hasil belajar dan sikap peserta didik dalam proses pembelajaran. Data tersebut menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan valid dan mencapai tujuan yang diharapkan. Kemudian, aplikasi Filmora juga dimanfaatkan untuk penelitian pengembangan media pembelajaran oleh Fama Gala Tea (2019) pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Dwi Pulsha (2020) yakni *e-modul* Membaca Teks Eksposisi melalui Pendekatan SQ3R menggunakan aplikasi android. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan produk bahan ajar multimedia interaktif berupa modul elektronik (*e-modul*) dengan hasil *N-Gain* sebesar (0,68), (0,67), dan (0,67) yang termasuk dalam kategori “cukup efektif” dijadikan sebagai media pembelajaran di tingkat SMA.

Kekosongan penelitian dengan pemanfaatan Wondershare Filmora dalam ranah pembelajaran drama membuat penelitian ini penting untuk dilakukan. Hal ini karena pembelajaran drama merupakan pembelajaran yang penting dan mengharuskan audio dan visual yang prima. Selain itu saat ini terdapat perbaruan generasi dari Wondershare Filmora menjadi Wondershare FilmoraGo. Fitur-fitur dalam aplikasi Wondershare FilmoraGo lebih banyak, lengkap, dan terbaru. Hal ini tentu baik untuk kelancaran dan pemanfaatannya dalam pembelajaran.

Berkaitan dengan pemanfaatan aplikasi FilmoraGo, konteks dan fokus materi yang menjadi target pembelajaran adalah bermain drama. Pembelajaran bermain drama termuat dalam Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018, yakni Kompetensi Dasar 3.19 menganalisis isi dan kebahasaan drama yang dibaca atau ditonton dan KD 4.19 mendemonstrasikan sebuah naskah drama dengan memerhatikan isi dan kebahasaan. Drama merupakan salah satu bentuk karya sastra. Sebagai sebuah karya sastra, drama memiliki peranan yang sangat penting dalam mencapai aspek tujuan pendidikan, seperti aspek pendidikan susila, sosial, sikap, penilaian dan keagamaan. Selain itu, pembelajaran drama merupakan pembelajaran yang penting dilakukan karena mengasah kemampuan dan

keterampilan peserta didik dalam berdrama/mengembangkan bakatnya.

Pembelajaran drama walaupun yang sangat penting dalam mencapai aspek tujuan Pendidikan, tetapi masih dianggap sulit dan ada yang berasumsi bahwa pembelajaran drama memakan waktu yang banyak. Akibatnya drama sering kurang mendapat perhatian oleh peserta didik bahkan guru pun merasa menghindar dan kurang tertarik untuk membelajarkan drama. Selain itu, pembelajaran drama masih dianggap materi yang sulit untuk diajarkan kepada siswa karena membutuhkan skill berdrama sementara sebagian besar guru tidak memiliki pengalaman dalam bermain drama.

Prastowo (2015:14) menyatakan bahwa para pendidik tampaknya kurang mengembangkan kreativitas mereka untuk merencanakan, menyiapkan, dan membuat bahan ajar secara matang dan kaya inovasi sehingga menarik bagi siswa. Para guru pada umumnya hanya menyediakan dan menggunakan bahan ajar maupun media yang monoton atau sudah tersedia sehingga pada akhirnya siswa akan bosan selama proses pembelajaran, yang mengakibatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Kemudian, (Ameliah, 2018: 4) menyatakan bahwa minimnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru merupakan salah satu masalah yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Keadaan ini terlepas dari kurang dikembangkannya media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru seyogyanya bersikap inovatif dan kreatif seiring dengan perkembangan zaman yang terus berubah terutama dalam hal penyediaan media.

Pemanfaatan aplikasi FilmoraGo dalam pembelajaran drama ini diharapkan dapat membantu dan mengatasi masalah pembelajaran drama di sekolah, terutama untuk mengatasi alokasi waktu dalam pembelajaran drama di sekolah yang sangat minim. Oleh sebab itu, pemanfaatan teknologi dalam dalam proses pembelajaran merupakan prasyarat utama terutama adanya kecepatan dan kemenarikan. Selain itu, hal terpenting yang harus tertanam dalam jiwa guru antara lain adanya perubahan pola pikir dan wawasan guru berhadapan dengan perubahan zaman yang sangat pesat.

Perubahan pola pikir dan wawasan guru untuk terus berinovasi sangat penting karena wawasan guru merupakan pilar utama bagi keberhasilan belajar. Sejalan dengan pemikiran Rosenberg (dalam Mukarom dan Rusdiana, 2017: 15) bahwa perkembangan teknologi dan informasi sudah sewajarnya diikuti oleh guru dalam dunia pendidikan. Hal ini ditandai dengan adanya perkembangan budaya manusia dalam menghasilkan suatu karya cipta. Menurut berkembangnya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan terjadinya lima pergeseran dalam proses pembelajaran. Kelima pergeseran itu tersebut yaitu (1) dari pelatihan ke penampilan, (2) dari ruang kelas ke tempat lain dan tidak hanya selama jam pelajaran berlangsung, (3) dari kertas ke komputer online atau saluran, (4) dari fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja, dan (5) dari waktu siklus ke waktu nyata. Berdasarkan pada lima pergeseran ini, maka sudah tentu guru harus melakukan penyesuaian, terutama dalam hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran di kelas.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukan media yang berkualitas,

bermanfaat, dan menarik. Kemenarikan media pembelajaran sangat penting karena dapat menumbuhkembangkan apresiasi dan daya imaji siswa pada saat proses belajar berlangsung. Untuk itu, salah satu pemanfaatan media dalam pembelajaran adalah aplikasi FilmoraGo berbasis Android dalam pembelajaran drama di SMA. Selain itu, kekosongan penelitian dengan pemanfaatan aplikasi *FilmoraGo* dalam ranah pembelajaran drama membuat penelitian ini penting untuk dilakukan guna mencapai tujuan pembelajaran Kompetensi Dasar 3.19 menganalisis isi dan kebahasaan drama yang dibaca atau ditonton dan KD 4.19 mendemonstrasikan sebuah naskah drama dengan memerhatikan isi dan kebahasaan. Alasan inilah yang menjadikan penulis memilih sekolah tingkat SMA sebagai lokasi penelitian. Oleh sebab itu, peneliti merasa perlu melakukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi FilmoraGo dalam Pembelajaran Drama di Kelas XI SMA”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis merumuskan masalah dalam karya tulis ilmiah ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pemanfaatan aplikasi FilmoraGo dalam pembelajaran drama di kelas XI SMA?
2. Bagaimanakah kelayakan aplikasi FilmoraGo untuk pembelajaran drama di kelas XI SMA?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi FilmoraGo dalam pembelajaran drama di kelas XI SMA.
2. Mendeskripsikan hasil kelayakan aplikasi FilmoraGo untuk pembelajaran drama di kelas XI SMA.

### **1.4 Kegunaan Penelitian**

Kegunaan yang dapat diperoleh dari pemanfaatan aplikasi FilmoraGo dalam pembelajaran drama ini adalah sebagai berikut.

1. Dapat dijadikan acuan dalam memanfaatkan suatu aplikasi sebagai media pembelajaran drama di SMA. Dapat memberikan tambahan dukungan empiris terhadap kajian tentang manfaat media ajar pembelajaran sastra.
2. Dapat dijadikan referensi lanjutan bagi kegiatan penelitian pemanfaatan media ajar terutama dalam pembelajaran sastra berupa media yang sifatnya multimedia.
3. Dapat memberikan informasi kepada pihak sekolah tentang penggunaan media pembelajaran sastra berbasis aplikasi FilmoraGo, yang dapat dijadikan masukan serta pertimbangan untuk merumuskan strategi pembelajaran selanjutnya.

### **1.5 Pembatasan Penelitian Pemanfaatan**

Agar mencapai tujuan penelitian yang diharapkan, maka pada proses pelaksanaannya penulis membatasi penelitian pemanfaatan ini pada beberapa hal berikut.



1. Penelitian ini dilakukan di jenjang SMA.
2. Penelitian ini hanya melingkupi pemanfaatan aplikasi filmoraGo sebagai media pembelajaran drama.
3. Pembelajaran drama dibatasi hanya pada kompetensi dasar 4.19 yaitu mendemonstrasikan sebuah naskah drama dengan memperhatikan isi dan kebahasaan.
4. Model untuk mendesain pembelajaran yang digunakan penulis dalam pemanfaatan aplikasi sebagai media pembelajaran drama ini yakni model desain pembelajaran Assure dari Sharon Smaldino, Michael Molenda, Robert Heinich, dan James Russel yang terdapat pada buku Benny A. Pribadi dengan judul buku “Model Assure untuk Mendesain Pembelajaran Sukses”
5. Model Assure yang digunakan diadaptasi menjadi enam langkah.
6. Penelitian ini hanya dibatasi pada tiga sekolah SMA.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Pembelajaran Drama**

Pembelajaran pada Kurikulum 2013 dilakukan dengan menggunakan pendekatan sintifik (ilmiah). Pembelajaran dengan pendekatan ilmiah dapat didefinisikan sebagai pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan peran peserta didik secara aktif dalam mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan, dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang “ditemukan” (Kemendikbud 2013 dalam Priyatni, 2014: 96).

Pembelajaran tidak terlepas dari perangkat pembelajaran yang harus dibuat oleh guru, seperti silabus, RPP, dan bahan ajar. Hosnan, Dipl. Ed., (2014: 100) menjelaskan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran memuat beberapa komponen yang terdiri atas: (1) identitas sekolah, (2) identitas mata pelajaran, (3) kelas/ semester, (4) materi pokok, (5) alokasi waktu yang ditentukan sesuai dengan keperluan untuk mencapai KD dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai, (6) tujuan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan KD

dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan, (7) kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi, (8) materi pembelajaran memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi, (9) metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai KD yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan KD yang akan dicapai, (10) media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran, (11) sumber belajar, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar yang relevan, (12) langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup, (13) penilaian hasil pembelajaran.

Penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran untuk pembelajaran drama di SMA. Pembelajaran tersebut sesuai dengan Kompetensi Dasar 3.19 menganalisis isi dan kebahasaan drama yang dibaca atau ditonton dan KD 4.19 mendemonstrasikan sebuah naskah drama dengan memerhatikan isi dan kebahasaan.

### **2.1.1 Pengertian Drama**

Drama adalah salah satu bentuk seni yang bercerita melalui percakapan dan *action* tokoh-tokohnya. Percakapan atau dialog itu sendiri bisa diartikan sebagai *action*. Sebuah drama pada hakikatnya hanya terdiri atas dialog. Dalam drama ada petunjuk pementasan, namun petunjuk pementasan ini sebenarnya hanya dijadikan pedoman oleh sutradara dan para pemain. Oleh karena itu, dialog para

tokoh dalam drama disebut sebagai teks utama (*haupttext*) dan petunjuk lakuannya disebut teks sampingan (*nebentext*) (Soemanto dalam Priyatni, 2012: 182).

Menurut Ahmadi (dalam Endraswara, 2011: 11) drama berasal dari bahasa Greek (Yunani Kuno) *drau* yang berarti melakukan (*action*) atau berbuat sesuatu.

Dalam bahasa Perancis drama disebut *drame* yang artinya lakon serius (Soemanto dalam Endraswara, 2011: 11). Menurut Endraswara (2011: 11) drama adalah seni cerita dalam percakapan dan akting tokoh. Dikatakan serius, artinya drama butuh penggarapan tokoh yang mendalam dan penuh pertimbangan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa drama adalah suatu yang menggambarkan kisah dan dilakonkan. Kemudian, dialog menjadi hal yang paling terpenting dalam sebuah drama.

### **2.1.2 Jenis-jenis Drama**

Ada beberapa jenis drama bergantung dasar yang digunakannya. Dalam pembagian jenis drama, biasanya digunakan tiga dasar, yakni: berdasarkan penyajian lakon drama, berdasarkan sarana, dan berdasarkan keberadaan naskah drama. Berdasarkan penyajian lakon, drama dapat dibedakan menjadi delapan jenis sebagai berikut.

- 1) Tragedi yaitu drama yang penuh dengan kesedihan.
- 2) Komedi yaitu drama penggeli hati yang penuh dengan kelucuan.
- 3) Tragekomedi yaitu perpaduan antara drama tragedi dan komedi.
- 4) Opera yaitu drama yang dialognya dinyanyikan dengan diiringi musik.

- 5) Melodrama yaitu drama yang dialognya diucapkan dengan diiringi melodi/musik.
- 6) Farce yaitu drama yang menyerupai dagelan, tetapi tidak sepenuhnya dagelan.
- 7) Tablo yaitu jenis drama yang mengutamakan gerak, para pemainnya tidak mengucapkan dialog, tetapi hanya melakukan gerakan-gerakan.
- 8) Sendratari yaitu gabungan antara seni drama dan seni tari.

Berdasarkan sarana pementasannya, pembagian jenis drama dibagi antara lain sebagai berikut.

- 1) Drama Panggung yaitu drama yang dimainkan oleh para aktor dipanggung.
- 2) Drama Radio yaitu drama radio tidak bisa dilihat dan diraba, tetapi hanya bisa didengarkan oleh penikmat.
- 3) Drama Televisi yaitu hampir sama dengan drama panggung, hanya bedanya drama televisi tak dapat diraba.
- 4) Drama Film yaitu drama film menggunakan layar lebar dan biasanya dipertunjukkan di bioskop.
- 5) Drama Wayang yaitu drama yang diiringi pegelaran wayang.
- 6) Drama Boneka yaitu para tokoh drama digambarkan dengan boneka yang dimainkan oleh beberapa orang.

Jenis drama selanjutnya berdasarkan ada atau tidaknya naskah drama. Pembagian jenis drama berdasarkan ini, antara lain sebagai berikut.

- 1) Drama Tradisional yaitu tontonan drama yang tidak menggunakan naskah.
- 2) Drama Modern yaitu tontonan drama menggunakan naskah.

### 2.1.3 Struktur Drama

Selanjutnya, Priyatni (2012: 185) mengemukakan bahwa unsur-unsur pembangun drama terbagi menjadi beberapa unsur seperti berikut.

#### 1. Judul

Ketika menyaksikan pementasan drama atau membaca naskah drama, aspek pertama yang selalu ingin kita temukan pertama kali adalah judul. Hampir tidak pernah ditemukan drama yang tanpa judul. Setiap drama memiliki judul. Hal ini berarti bahwa judul adalah unsur esensial drama. Judul bukan sekedar pelengkap drama karena judul inilah secara eksplisit kita akan mengetahui drama itu berbicara tentang apa dan mengekspresikan atau menyuarakan apa. Judul drama yang baik adalah judul yang bisa menggambarkan keseluruhan isi drama. Ini berarti bahwa judul dan isi memiliki kesatuan atau keutuhan makna.

#### 2. Dialog

Dialog adalah bagian dari naskah drama yang berupa percakapan antara satu tokoh dengan tokoh yang lain. Dialog dalam drama harus memenuhi dua hal, yakni (1) harus dapat mempertinggi nilai gerak, menarik, dan membuatnya baik dan wajar. Dialog harus mencerminkan apa yang telah terjadi dan pikiran serta perasaan tokoh; (2) harus baik dan bernilai tinggi. Maksudnya harus terarah dan teratur daripada percakapan sehari-hari. Tidak boleh ada kata-kata yang tidak perlu, harus berbicara jelas, terang, dan menuju sasaran (*to the point*).

Fungsi dialog dalam drama adalah sebagai berikut.

- a. Merupakan wadah penyampaian informasi kepada penonton.

- b. Menjelaskan fakta atau ide-ide.
- c. Menjelaskan watak dan perasaan pemain. Dengan adanya dialog akan tergambar bagaimana watak/ sikap, atau perasaan pemain.
- d. Memberikan tuntutan alur kepada penonton.
- e. Menggambarkan tema dan gagasan pengarang.
- f. Mengatur suasana dan tempo pemain.

Cara penulisan dialog yang lazim adalah sebagai berikut.

- a. Diawali dengan menuliskan nama tokoh.
- b. Diikuti titik dua.
- c. Ujaran tokoh berupa kalimat utuh.
- d. Tidak ada tanda petik dalam ujaran.
- e. Jika ada perhentian sejenak, ditandai dengan tanda hubung.

### 3. Alur

Alur dalam drama sama dengan yang ada pada bentuk sastra lain, maka harus bergerak maju dari permulaan (*beginning*), pertengahan (*middle*), dan menuju akhir (*ending*). Dalam drama istilah tersebut dikenal dengan nama eksposisi, komplikasi, dan resolusi. Eksposisi mendasari dan mengatur gerak dalam masalah-masalah waktu dan tempat. Eksposisi memperkenalkan pelaku, yang akan dikembangkan dalam bagian utama lakon itu, dan memberikan suatu indikasi resolusi.

Komplikasi bertugas mengembangkan konflik. Pelaku utama mengalami gangguan, penghalang dalam mencapai tujuannya, membuat kekeliruan, yang akhirnya kita dapat meneliti tipe manusia bagaimanakah sang tokoh itu.

Resolusi harus berlangsung secara logis dan memiliki hubungan yang wajar dengan apa yang mendahuluinya, yang terdapat dalam komplikasi. Butir yang memisahkan komplikasi dari resolusi disebut dengan klimaks atau *turning point*. Akhir pertunjukan mungkin berupa *happy end*, mungkin sebaliknya *unhappy-end*.

Secara garis besar drama memiliki alur sebagai berikut.

- 1) Klasifikasi atau introduksi. Bagian ini memberikan kesempatan kepada penonton untuk mengetahui tokoh-tokoh utama serta peran yang dibawakan mereka, serta memberi pengenalan terhadap permulaan problem atau konflik.
- 2) Konflik. Pelaku cerita mulai terlibat dalam suatu problem pokok. Di sini mulai terjadi insiden.
- 3) Komplikasi. Terjadilah persoalan baru dalam cerita, atau disebut juga *rising action*. Beberapa watak mulai memperlihatkan pertentangan saling memengaruhi, dan berkeinginan membawa kebenaran ke pihak masing-masing sehingga terjadilah krisis demi krisis. Setiap krisis kecenderungan melampaui yang lain, namun satu krisis lahir disebabkan oleh yang lain. Itulah sebabnya dinamakan komplikasi.
- 4) Penyelesaian (*denouement*). Setiap segi pertentangan diadakan penyelesaian dan dicarikan jalan keluar. Penyelesaian bisa sedih bisa juga menggembirakan.



#### 4. Tokoh

Dalam drama terdapat tokoh sentral, bawahan, dan tokoh latar. Selain itu dijumpai juga tokoh antagonis dan protagonis yang karakternya dijumpai melalui dialog dan lakuan para tokoh.

#### 5. Babak dan Adegan

Kebanyakan naskah drama dibagi dalam beberapa babak. Pembagian ke dalam babak-babak itu dilakukan dengan seksama oleh pengarang, atas pertimbangan yang matang, yakni didorong oleh kebutuhan nyata. Kebutuhan berhubungan dengan pementasan, karena peristiwa yang dilukiskan tidak selamanya terjadi di satu tempat dan waktu. Jadi, satu babak dalam naskah drama adalah bagian dari naskah drama itu yang merangkum semua peristiwa yang terjadi di suatu tempat dan pada waktu tertentu.

Satu babak dibagi lagi dalam beberapa bagian, yaitu bagian dari babak yang batasnya ditentukan oleh perubahan peristiwa berhubung datangnya atau perginya seorang atau lebih tokoh cerita ke atas pentas.

#### 6. Petunjuk Lakuan

Bagian lain yang ada dalam naskah drama adalah petunjuk lakuan, yaitu bagian yang memberikan penjelasan kepada pembaca atau kru pementasan mengenai keadaan, suasana, peristiwa, perbuatan dan sifat tokoh. Ada di dalam kurung, dan tercetak miring, serta ditulis dengan kapital adalah petunjuk lakuan.

Bagian naskah lainnya sebagai berikut.

a) Monolog

Monolog merupakan adegan sandiwara dengan pelaku tunggal yang membawakan percakapan seorang diri. Monolog dalam pengertian awalnya berarti berbicara sendiri, lawan dari dialog. Berdoa kepada Tuhan dan puisi lirik pun dapat disebut monolog. Monolog membutuhkan perubahan berbagai karakter.

b) Prolog

Prolog yaitu bagian naskah yang ditulis pengarang pada bagian awal, yang merupakan pengantar naskah yang dapat berisi satu atau beberapa keterangan atau pendapat pengarang tentang cerita yang akan disajikan. Keterangan itu dapat mengenai masalah, gagasan, pesan, jalan cerita, latar belakang cerita, tokoh cerita, dan lain-lain yang diharapkan dapat membantu pembaca memahami, menghayati, dan menikmati cerita.

c) Epilog

Epilog berisi kesimpulan pengarang mengenai cerita. Jadi ada di belakang. Baik prolog maupun epilog dalam naskah drama sekarang sudah jarang sekali disertakan oleh pengarang. Pengarang masa kini lebih memberi kebebasan pembaca atau penonton sehingga mereka merasa tak perlu menyertakan pendapat, sikap, kesimpulan pengarang tentang karyanya.

#### **2.1.4 Pemilihan Naskah Drama**

Naskah drama adalah kesatuan teks yang membuat kisah. Naskah atau teks drama dapat digolongkan menjadi dua, yaitu: (1) *part text*, artinya yang ditulis dalam teks hanya sebagian saja, berupa garis besar cerita, (2) *full text*, adalah teks drama dengan penggarapan komplet, meliputi dialog, monolog, karakter, iringan, dan

sebagainya (Endraswara, 2011: 37). Naskah drama memuat lakon yang akan didramakan. Dalam sebuah pentas drama ada beberapa kategori naskah drama, diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Naskah yasan, artinya teks drama yang sengaja diciptakan sejak awal sudah berupa naskah drama. Naskah tersebut biasanya ditulis oleh sutradara, aktor, atau spesialis drama.
2. Naskah drama garapan, artinya teks drama yang berasal dari olahan cerita prosa atau puisi, diubah ke dunia drama. Biasanya, penggarap naskah terikat oleh jalan cerita sebelumnya, hingga bagian kecil saja yang dirubah.
3. Naskah terjemahan, artinya drama yang berasal dari bahasa lain, diperlukan adopsi dan penyesuaian dengan budayanya.

## **2.2 Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan**

Dalam bidang pendidikan, teknologi informasi dan komunikasi memiliki banyak peranan. Teknologi informasi menjadi pengalihfungsian penyajian informasi sehingga perkembangannya menyebabkan ilmu pengetahuan menjadi semakin berkembang (Mukarom dan Rusdiana, 2017: 15). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Menurut Rosenberg (dalam Mukarom dan Rusdiana, 2017: 15), berkembangnya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan terjadinya lima pergeseran dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

- (1) Dari pelatihan ke penampilan.
- (2) Dari ruang kelas ke tempat lain dan tidak hanya selama jam pelajaran berlangsung.

- (3) Dari kertas ke komputer on line atau saluran.
- (4) Dari fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja.
- (5) Dari waktu siklus ke waktu nyata.

Teknologi informasi dan komunikasi sebagai bagian dari ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), secara umum berhubungan dengan pengambilan, pengolahan serta penyajian dalam bentuk informasi. Hal tersebut mencakup semua piranti perangkat keras, perangkat lunak, dan infrastruktur komputer ataupun (tele) komunikasi.

### **2.2.1 Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran**

Kemajuan teknologi kini semakin berkembang pesat. Secara tidak langsung telah memengaruhi segala aspek kehidupan manusia, baik dalam bidang politik, ekonomi, budaya dan bahkan dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan TIK dalam pendidikan di Indonesia telah berkembang hingga saat ini. Hal ini merupakan wujud dari kesadaran untuk mengoptimalkan pendayagunaan teknologi dan informasi dalam membantu proses pembelajaran masyarakat.

Pembelajaran berbasis internet memungkinkan terjadinya pembelajaran secara sinkron dengan keunggulan utama bahwa pembelajar ataupun fasilitator tidak harus berada di satu tempat yang sama (Mukarom dan Rusdiana, 2017: 16).

Pemanfaatan teknologi *video conference* yang dijalankan berdasarkan teknologi internet memungkinkan pembelajar berada di mana saja selama ia terhubung pada jaringan internet. Selain itu juga, beberapa peluang lainnya yakni terdapat aplikasi yang sederhana dan ditawarkan lebih murah untuk dapat diakses. Hal tersebut

dapat dimanfaatkan serta dikembangkan untuk memudahkan pembelajar menyajikan suatu informasi kepada peserta didik.

### **2.2.2 Penggunaan Media Komunikasi dan Teknologi Informasi dalam Pendidikan**

Pentingnya pendekatan teknologi dalam pengelolaan pendidikan dan pembelajaran dimaksudkan untuk membantu proses pendidikan dalam mencapai tujuan pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, diperlukan guru berkualitas yang dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan baik. Salah satu komponen yang harus diperhatikan dalam perencanaan pembelajaran adalah pemilihan media komunikasi dan informasi dalam pendidikan. Hal ini disebabkan fungsi media sangat strategis dalam pelaksanaan proses pendidikan. Proses pendidikan akan menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik jika guru merancang media secara cermat dan dapat menggunakan sesuai dengan fungsinya (Mukarom dan Rusdiana, 2017: 147).

Pemilihan media yang tepat sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran sangat membantu praktisi pendidikan dalam menjalankan proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Hal tersebut bermaksud untuk membantu meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Akan tetapi, pada kenyataannya tidak semua guru memanfaatkannya bahkan cenderung masih menggunakan metode ceramah. Keterbatasan media pembelajaran dan lemahnya kemampuan guru menyajikan media pembelajaran yang menarik menyebabkan penerapan metode ceramah semakin menjamur hingga saat ini.

### 2.3 Pengertian Media

Kata *media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Meddë* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar (Gagne dalam Sadiman dkk, 2014 : 6). Sementara itu media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar (Briggs dalam Sadiman dkk, 2014 : 6).

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap (Gerlach dan Ely dalam Arsyad, 2015 : 3).

Media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju (Hamidjojo dalam Arsyad, 2015 : 4). Dari berbagai pendapat tersebut penulis mengacu pada media adalah alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar. Penulis mengacu pada pendapat tersebut karena pendapat tersebut mudah dipahami. Dari pendapat tersebut dapat diketahui bahwa alat fisik, misalnya *smartphone*, radio, kartu gambar, papan tulis, tabel, dan lain-lain yang mampu merangsang peserta didik dalam belajar, semuanya itu disebut sebagai media.

Berdasarkan pendapat di atas penulis juga dapat menarik kesimpulan bahwa media dalam pendidikan adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat

digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didiknya dalam proses pembelajaran. Selanjutnya di bawah ini akan penulis sajikan kegunaan dari media serta penggunaan dan pemilihan media pembelajaran.

### **2.3.1 Kegunaan Media**

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran pada saat itu. Selain itu membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi (Hamalik dalam Arsyad, 2015 : 20).

Secara umum menurut Sadiman dkk (2014 : 17) media mempunyai kegunaan kegunaan sebagai berikut.

- (1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- (2) Mengatasi keterbelakangan ruang, waktu, dan daya indera, seperti berikut.
  - a. Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model.
  - b. Objek yang kecil, bisa dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.

- c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau highspeed photography.
  - d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
  - e. Objek yang terlalu kompleks (misal mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lainnya.
  - f. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, semesta bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, bingkai, gambar, dan lain-lain.
- (3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Oleh sebab itu, media pendidikan dapat berguna sebagai berikut.
- a. Menimbulkan kegairahan mengajar.
  - b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
  - c. Memungkinkan anak didik belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- (4) Dengan sifat yang unik pada tiap peserta didik ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap peserta didik, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan peserta didik juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya sebagai berikut.
- a. Memberikan perangsang yang sama.



- b. Mempersamakan pengalaman.
- c. Menimbulkan persepsi yang sama.

Selain pendapat Sadiman di atas, diungkapkan juga kegunaan media pembelajaran menurut Encyclopedia of Educational dalam Arsyad (2015 : 28) adalah sebagai berikut.

1. Meletakkan dasar yang konkret untuk berfikir.
2. Memperbesar perhatian para peserta didik.
3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar.
4. Memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan belajar yang mandiri di kalangan peserta didik.
5. Penumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu.
6. Membantu menumbuhkan pengertian.
7. Memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu efisiensi yang mendalam serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Berdasarkan penjelasan mengenai kegunaan media pembelajaran di atas, dapat terasa sekali perannya dalam proses pembelajaran terutama kegunaan media yang terdapat pada point keempat, yaitu memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan belajar yang mandiri di kalangan peserta didik. Dengan penggunaan media pembelajaran yaitu media video, peserta didik dapat mendapatkan pengalaman secara langsung terhadap pembelajaran yang ditayangkan melalui video dan bahkan mereka mendapatkan pengalaman membuat video secara mandiri.

### 2.3.2 Nilai Media Pembelajaran

Rusman, dkk (2015: 177) mengemukakan nilai dari media pembelajaran memiliki dampak yang cukup positif terhadap pembelajaran. Media pembelajaran bukan hanya sebagai alat tetapi harus memiliki nilai-nilai yang dapat mengembangkan kemampuan *soft skill* maupun *hard skill* siswa. Seutuhnya media pembelajaran akan memiliki nilai sebagai berikut.

- a. Menjadikan konsep yang abstrak menjadi konkret.
- b. Tidak membawa objek yang berbahaya.
- c. Memperjelas objek pesan.
- d. Berintegrasi dengan lingkungan.
- e. Menimbulkan motivasi, kreativitas, dan inovatif siswa.
- f. Seragam pengamatan dan fokus pesan.
- g. Mengontrol arah dan kecepatan belajar siswa.

Kemp and Dayton dalam (Rusman, dkk. 2015: 177) menyatakan bahwa media pembelajaran juga memiliki kontribusi terhadap pengembangan dan peningkatan pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat efisien.
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun diperlukan.

- 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru berubah ke arah positif.

### **2.3.3 Penggunaan dan Pemilihan Media Pembelajaran**

Pemilihan media pembelajaran menurut Sadiman dkk (2014 : 84) antara lain adalah a) bermaksud mendemonstrasikannya seperti halnya pada kuliah tentang media, b) merasa sudah akrab dengan media tersebut, misalnya seorang dosen yang sudah terbiasa menggunakan proyektor transparansi, c) ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkret, dan d) merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukan, misalnya untuk menarik minat atau gairah belajar peserta didik.

Selain pendapat Sadiman dkk di atas, ada kriteria dari pendapat pakar lain yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran menurut Arsyad (2015:70) adalah sebagai berikut.

- a. Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan/atau audio).
- b. Kemampuan mengakomodasikan respon peserta didik yang tepat (tertulis, audio, dan kegiatan fisik).
- c. Kemampuan mengakomodasikan umpan balik.
- d. Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama).

- e. Tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektifan biaya.

Selanjutnya, Sanjaya (2014 : 75) juga menyatakan bahwa terdapat sejumlah prinsip yang harus diperhatikan dalam penggunaan media dalam komunikasi pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah peserta didik belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. Dengan demikian, penggunaan media harus dipandang dari sudut kepentingan guru.
- b. Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tidak dipakai sebagai alat hiburan, atau tidak semata-mata dimanfaatkan untuk mempermudah guru menyampaikan materi, akan tetapi benar-benar untuk membantu peserta didik belajar dengan tujuan yang akan dicapai.
- c. Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap materi pembelajaran memiliki kekhasan dan kekompleksan. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan kompleksitas materi pembelajaran. Contohnya untuk membelajarkan peserta didik memahami pertumbuhan jumlah penduduk di Indonesia. Maka guru perlu mempersiapkan semacam grafik yang mencerminkan pertumbuhan penduduk.
- d. Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi peserta didik. Peserta didik yang memiliki kemampuan mendengar yang kurang baik, akan sulit memahami pelajaran manakala digunakan media yang bersifat auditif. Demikian pula sebaliknya, peserta didik yang memiliki

kemampuan pengelihatannya yang kurang, akan sulit menangkap bahan pembelajaran yang disajikan melalui media visual.

- e. Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisiensi.

Media yang memerlukan peralatan yang mahal belum tentu efektif untuk mencapai tujuan tertentu. Demikian juga media yang sangat murah belum tentu tidak memiliki nilai. Setiap media yang dirancang guru perlu memerhatikan efektivitas penggunaannya.

- f. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Sering media yang kompleks terutama media-media mutakhir seperti media komputer, LCD, dan media elektronik lainnya memiliki kemampuan khusus dalam mengoperasikannya.

Berdasarkan tiga pendapat di atas, penulis lebih mengacu kepada prinsip pemilihan media menurut Sanjaya. Pemilihan ini penulis dasarkan pada pertimbangan bahwa pemilihan media sangat penting. Pemilihan media harus dipertimbangkan sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik untuk memahami materi kemudian pemilihan media pun harus efektif supaya dapat memberikan kemudahan untuk guru dan peserta didik dalam mengoperasikannya.

Ketepatan dalam pemilihan media berpotensi menghasilkan pemahaman yang baik oleh peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Sehingga dapat meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu untuk sebaiknya memiliki kesiapan dalam pemilihan media pembelajaran.

## **2.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berikut ini akan diuraikan prinsip penggunaan dan pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang akan dibahas tersebut mengikuti taksonomi Leshin, dan kawan-kawan (1992) sebagaimana dinyatakan Arsyad (2015 : 79) yang mengklasifikasikan media ke dalam beberapa basis, yaitu sebagai berikut.

- a. Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, dan lain lain).
- b. Media berbasis cetakan (buku, penuntun, buku kerja/latihan, dan lembaran lepas).
- c. Media berbasis visual (buku, charts, grafik, peta, figur/gambar, transparansi, film bingkai atau slide).
- d. Media berbasis audio-visual (video, film, slide bersama tape, televisi).
- e. Media berbasis komputer (pengajaran menggunakan komputer dan video interaktif).

### **2.4.1 Media Berbasis Audio Visual (Video)**

Salah satu bentuk dari media audio visual adalah video pembelajaran. Arsyad dalam (Rusman, dkk 2015: 218) mengemukakan video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media.

Pancaran gambar yang bercahaya dari sebuah tampilan video ternyata tersusun dari titik-titik yang sangat rapat dan ditampilkan pada sebuah layar. Seperti halnya film, berbagai *frame* video tersebut pada dasarnya adalah gambar diam. Hanya saja, pergantian setiap *frame* ke *frame* selanjutnya itu berlangsung sangat cepat, sehingga berbagai *frame* tersebut terlihat sebagai gambar yang bergerak. Hal ini berlangsung secara terus menerus hingga mampu menciptakan daya lihat yang menakjubkan dari tampilan video dibuat dengan cara direkam secara magnetik pada sebuah pita video seperti halnya perekaman audio (Rusman,dkk., 2015: 219).

Sehubungan dengan beberapa pendapat pakar di atas, penelitian ini menggunakan media pembelajaran berupa video yang direkam menggunakan *smartphone* kemudian video yang telah direkam diedit menggunakan aplikasi *FilmoraGo* dan akan menghasilkan suatu video yang lebih menarik minat belajar siswa.

#### **2.4.2 Kelebihan Media Video**

Rusman, (2015: 220) menyatakan media video memiliki beberapa kelebihan, sebagai berikut.

- a. Memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa.
- b. Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses.
- c. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- d. Lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan.
- e. Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat memengaruhi sikap siswa.

Menurut Pramono dalam (Rusman, dkk., 2015: 220) media video memiliki banyak kelebihan, sebagai berikut.

- a. Memaparkan keadaan real dari suatu proses, fenomena atau kejadian.

- b. Sebagai bagian terintegrasi dengan media lain, seperti teks atau gambar, video dapat memperkaya pemaparan.
- c. Pengguna dapat melakukan replay pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus.
- d. Sangat cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku.
- e. Kombinasi video dan audio dapat lebih efektif dan lebih cepat menyampaikan pesan dibandingkan dengan media teks.

Kelebihan video lainnya juga dikemukakan oleh Heinich, dkk (dalam Rusman, 2015: 221) sebagai berikut.

- a. Bergerak, sifat-sifat yang nyata pada video dalam proses pembelajaran adalah kemampuannya untuk memperlihatkan gerakan-gerakan. Hal ini membuat video lebih menguntungkan dari media lain.
- b. Proses, video dapat menyajikan suatu proses dengan lebih tepat guna (efektif) dibanding dengan media lain.
- c. Pengamatan yang baik, video memungkinkan adanya pengamatan yang baik terhadap suatu keadaan/ peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung, dapat dilihat/ diamati secara baik dan meyakinkan.
- d. Kemampuan belajar, menurut hasil penelitian terbukti bahwa video sangat berguna untuk mengajarkan keterampilan, karena kemungkinan adanya pengulangan sehingga suatu keterampilan bisa dipelajari secara berulang-ulang.
- e. Dramatisasi, kemampuan video untuk mendramatisasi peristiwa-peristiwa dan situasi yang membuatnya cocok bagi pembelajaran dalam bidang ilmu-ilmu sosial dan masalah-masalah kemanusiaan.



- f. Domain efektif, karena memiliki dampak emosional yang tinggi/ besar, video sangat cocok untuk mengajarkan masalah-masalah yang menyangkut domain efektif.
- g. Memecahkan masalah (*problem solving*), suatu episode video dapat digunakan secara tepat guna dalam situasi pembelajaran yang menekankan pada proses pemecahan masalah.
- h. Pemahaman yang sama, dengan mengamati program video atau film secara bersama dalam suatu kelompok yang berlainan dapat membangun suatu basis bersama untuk mendiskusikan suatu masalah dengan kecenderungan yang sama.

Pernyataan mengenai kelebihan media video di atas, peneliti mengacu pada pendapat Rusman yang menyatakan salah satu kelebihan media video dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Pembelajaran drama selama ini mendapatkan perhatian yang kurang karena pada kenyataannya pembelajaran drama membutuhkan banyak waktu, sedangkan porsi waktu untuk pembelajaran sastra di sekolah sangat minim. Mengatasi hal tersebut peneliti memilih media video berupa video yang telah diedit menggunakan aplikasi kemudian dijadikan sebagai media pembelajaran drama untuk siswa. Jadi, media video benar-benar memiliki kelebihan untuk mengatasi permasalahan kekurangan waktu dalam proses pembelajaran drama yang dialami oleh guru dan siswa.

### **2.4.3 Kelemahan Media Video**

Rusman, (2015: 221) menyatakan media video juga memiliki beberapa kelemahan, diantaranya sebagai berikut.

- a. Sifat komunikasinya satu arah.
- b. Kadangkala terjadi distorsi gambar dan warna akibat kerusakan atau gangguan magnetik.
- c. Jangkauannya terbatas.

## **2.5 Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Melalui media pembelajaran guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi ajar dan peserta didik akan lebih terbantu dan mudah belajar. Media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi antara sumber dan penerima. Media pembelajaran atau materi pembelajaran secara garisbesar terdiri dari pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dipelajari olehpeserta didik dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan (Depdiknas, 2006 : 4).

Media pembelajaran disusun dengan tujuan sebagai berikut.

- 1) Menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, yakni media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan setting atau lingkungan sosial peserta didik.
- 2) Membantu peserta didik dalam memperoleh alternatif bahan ajar di samping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh.
- 3) Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Selain tujuan media pembelajaran di atas, ada juga prinsip-prinsip dalam pemilihan materi pembelajaran. Prinsip pemilihan materi pembelajaran tersebut

adalah sebagai berikut.

- (a) Prinsip relevansi.
- (b) Konsistensi.
- (c) Kecukupan.

Prinsip relevansi artinya materi pembelajaran hendaknya relevan memiliki keterkaitan dengan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar. Prinsip konsistensi artinya adanya keajegan antara bahan ajar dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik. Prinsip kecukupan artinya materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu peserta didik menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit, dan tidak boleh terlalu banyak. Jika terlalu sedikit akan kurang membantu mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Sebaliknya, jika terlalu banyak akan membuang-buang waktu dan tenaga yang tidak perlu untuk mempelajarinya (Sudrajat, 2008: 34).

Setelah prinsip-prinsip pemilihan materi dipahami, ada beberapa prosedur yang harus diikuti dalam penyusunannya menjadi media pembelajaran. Prosedur itu meliputi sepuluh hal berikut.

- (1) Memahami standar isi dan standar kompetensi lulusan, silabus, program semester, dan rencana pelaksanaan pembelajaran.
- (2) Mengidentifikasi jenis materi pembelajaran berdasarkan pemahaman terhadap poin 1.
- (3) Melakukan pemetaan materi.
- (4) Menetapkan bentuk penyajian.

- (5) Menyusun struktur (kerangka) penyajian.
- (6) Membaca buku sumber.
- (7) Mendraf (memburam) bahan ajar.
- (8) Merevisi (menyunting) bahan ajar.
- (9) Mengujicobakan bahan ajar.
- (10) Merevisi dan menulis akhir (finalisasi) (Idirana, 2009 : 12-13).

## **2.6 Media dalam Pembelajaran Drama**

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran drama salah satunya dapat menggunakan salah satu aplikasi yang terdapat dalam *Smartphone*. *Smartphone* (ponsel cerdas) merupakan salah satu wujud dari realisasi *mobile computing* yang proses komputasinya terintegrasi lewat berbagai aktivitas keseharian yang berkaitan manusia tanpa dibatasi scope area. Sistem operasi pada *smartphone* paling banyak dipergunakan sekarang ini adalah Android dibangun berdasarkan kernel di sistem operasi linux.

*Linux kernel* adalah inti dari sebuah OS (operasi sistem) mempunyai penghubung antara software dan hardware, lewat linux kernel inilah menangani Power Management, Driver, dan lain-lain. Aplikasi *Android* pada awalnya yang dikembangkan Android, Inc., dan dibeli oleh google di tahun 2000. Pendiri Android inc bernama Andy Rubin, Nick Sears, Rich Miner, dan Chris White kemudian bergabung menjadi '*google's teams*'. Aplikasi *Android* dirilis resmi di tahun 2007, bersamaan didirikannya *Open Handset Alliance* dari beberapa perusahaan perangkat lunak, perangkat keras, serta telekomunikasi yang mempunyai tujuan untuk memajukan standar terbuka dari perangkat seluler.

Aplikasi *Android* merupakan *software platform* yang *open source* untuk *mobile device*. Aplikasi *Android* selalu berisi mengenai sistem operasi dan basis OS aplikasi *Android* dikenal dengan nama kernel linux yang kini sudah dimodifikasi untuk sebuah *mobile device*. Aplikasi *Android* untuk pertama kali dikeluarkan pada 23 September 2008 dengan Versi 1.1 yang juga pertama kali digunakan untuk mobile phone disusul Versi 1.5 (Cupcake) selanjutnya Versi 1.6 (Donut) dan seterusnya hingga Versi Aplikasi *Android* yang terakhir adalah 4.4 (kit-kat). Aplikasi *Android* dikembangkan dilengkapi dengan bahasa pemrograman Java, namun bukan dalam platform J2ME yang mempunyai banyak keterbatasan. Platform yang dipergunakan dalam aplikasi *Android* setara dengan J2SE dan ini adalah kelebihan utama dari sebuah aplikasi *Android* (Imamah, 2016: 2).

Senada dengan pendapat sebelumnya, menurut Yudhanto (2018: 1) juga memaparkan bahwa aplikasi *Android* adalah sebuah sistem operasi yang berbasis Linux dirancang untuk perangkat yang bergerak layar sentuh misalnya komputer tablet dan telepon pintar (*smartphone*). Aplikasi *Android* ini pada awalnya dikembangkan perusahaan yang bernama Android, Inc., dan dengan didukung finansial dari perusahaan raksasa dunia ‘google’ yang dibelinya di tahun 2005. Sistem operasi ini resmi dirilis tahun 2007 bersamaan dengan didirikannya Open Handset Alliance (perusahaan telekomunikasi, perangkat keras, dan juga perangkat lunak) bertujuan memajukan perangkat seluler. Pada bulan Oktober 2008, ponsel Android untuk pertama kali mulai dijual bebas ke seluruh negara di dunia.

Kelebihan yang sering kali tidak menyadarkan bagi pengguna *smartphone* berbasis aplikasi *Android* adalah komunikasi antarmuka sesama pengguna aplikasi

*Android* umumnya berupa manipulasi secara langsung, biasanya menggunakan gerakan sentuh serupa dengan tindakan yang nyata. Misalnya saja ketika menggeser, mengetuk, hingga mencubit guna memanipulasi objek yang tepat berada pada layar, dan juga papan ketik yang virtual guna menulis teks untuk varian aplikasi *Android* sudah tak asing lagi bagi pengguna smartphone dan komputer jinjing (laptop). Aplikasi *Android* kini juga menyediakan arsitektur development yang makin kaya, penggunaannya dimanjakan dengan komponen arsitektur Android untuk itu perlu diketahui yang tersedia dalam sistem yang digunakan untuk aplikasi *Android*.

Hampir semua pengguna smartphone sebagai perangkat mobile dari 'google' tentu saja pasti memilih sistem operasi pada aplikasi *Android* untuk memenuhi keseharian mereka sebab google menjamin pasti akan mengembangkan secara terus-menerus dan yang paling menarik adalah bagi para pembuat program (*developer*) juga dapat secara bebas membuat aplikasi berbasis *Android*.

*Developer* dapat menjualnya sebagai jasa, produk, atau sebagai solusi dari permasalahan bagi para penggunanya.

Salah satu aplikasi *developer* yakni aplikasi FilmoraGo. Aplikasi FilmoraGo merupakan sebuah aplikasi atau program yang dirancang untuk membuat proses pengeditan video dengan mudah dan sederhana tapi memiliki kualitas yang cukup *powerful*. Wondershare FilmoraGo video *editing* memberi solusi bagi yang ingin belajar video *editing* dengan waktu yang cepat, karena selain programnya yang ringan jika dibandingkan editor video lainnya, tampilan kerja FilmoraGo juga sangat sederhana dan mudah dipelajari. Meskipun tampilannya sederhana, FilmoraGo editor video tidak mengesampingkan fitur sehingga hasilnya tidak

kalah menarik dengan aplikasi video *editing* lainnya. FilmoraGo juga tersedia untuk perangkat dekstop maupun *ponsel*.

## **2.7 FilmoraGo**

Salah satu aplikasi *developer* yakni aplikasi *FilmoraGo*. Aplikasi *FilmoraGo* merupakan sebuah aplikasi atau program yang dirancang untuk membuat proses pengeditan video dengan mudah dan sederhana tapi memiliki kualitas yang cukup *powerful*. Menurut Asiah (dalam Muhamad, 2018: 19) *Filmora* atau lengkapnya *Wondershare FilmoraGo* Video Editor adalah sebuah aplikasi atau program yang dirancang untuk membuat proses pengeditan video dengan mudah dan sederhana tapi memiliki kualitas yang cukup *powerful*. *Wondershare Filmora* Video Editing memberi solusi bagi yang ingin belajar video editing dengan waktu yang cepat, karena selain programnya yang ringan jika dibandingkan editor video lainnya, tampilan kerja *filmora* juga sangat sederhana dan mudah dipelajari. Meskipun tampilannya sederhana, *filmora* editor video tidak mengesampingkan fitur, sehingga tidak perlu khawatir dengan kualitas hasil editannya. *Wondershare Filmora* Video Editor adalah sebuah *software* atau program yang dibuat khusus untuk memproses pengeditan video dengan mudah dan sederhana akan tetapi *software* ini memiliki kualitas dan hasil edit yang cukup baik.

*Filmora (Wondershare Filmora)* mempunyai kemampuan untuk membuat animasi gambar, suara, dll sehingga sangat cocok digunakan dalam mengembangkan produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif (Laily, 2020: 3). *Wondershare FilmoraGo* video *editing* memberi solusi bagi yang ingin belajar video *editing* dengan waktu yang cepat. Meskipun tampilannya sederhana, *FilmoraGo* editor video tidak mengesampingkan fitur sehingga

hasilnya tidak kalah menarik dengan aplikasi video *editing* lainnya. *FilmoraGo* juga tersedia untuk perangkat dekstop maupun *ponsel*.

Terdapat kelebihan dan kekurangan aplikasi *Wondershare FilmoraGo*. Adapun kelebihan dari aplikasi *wondershare filmora* yaitu sebagai berikut:

- a. Aplikasinya ringan sehingga tidak membebankan apabila memori *handphone* yang berukuran kecil.
- b. Pengoperasiannya sangat mudah.
- c. Proses editing bias lebih cepat sehingga tidak memakan waktu yang lama.
- d. Banyak efek yang tersedia sehingga dapat menampilkan video yang menarik.
- e. *Full Editing Suite*-durasi panjang tidak dibatasi bebas sebebas-bebasnya.

Sementara itu, terdapat juga kekurangan dari aplikasi *Wondershare FilmoraGo*.

Kekurangan dari aplikasi *Wondershare FilmoraGo* yaitu sebagai berikut.

- a. Tidak leluasa mengedit sesuai yang diinginkan, seperti mengedit menggunakan *Adobe Premiere*.
- b. Karena ukuran programnya kecil, maka perlu mengunduh terlebih dahulu fitur efek yang diinginkan.

Alasan peneliti memilih aplikasi *FilmoraGo* sebagai media dalam pembelajaran drama karena aplikasi tersebut sangat ringan sehingga tidak memberatkan siswa untuk mengunduh ke dalam *smartphone* yang mereka miliki. Selain itu juga, aplikasi tersebut memberikan tampilan yang menarik dan peneliti mengharapkan



dengan adanya aplikasi untuk mengedit video bermain drama tersebut peserta didik akan lebih tertarik dan semangat dalam mempelajari drama secara mandiri.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **3.1 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan tataran analisis eksploratif. Penelitian kualitatif bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami subjek penelitian misalnya pelaku, persepsi, motivasi, tindakan dan dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong :2008).

Metode penelitian eksploratif pada tesis ini menggunakan model ASSURE yang dikembangkan oleh Sharon Smaldino, Robert Henich, James Russell dan Michael Molenda (2005) dalam buku “*Instructional Technology and Media for Learning*”. Model desain pembelajaran ini merupakan singkatan dari komponen atau langkah penting yang terdapat di dalamnya yaitu: menganalisis karakteristik siswa (*analyze learner characteristics*); menetapkan tujuan pembelajaran (*state performance objectives*); memilih metode, media dan bahan pelajaran (*select methods, media, and materials, utilize materials*); mengaktifkan keterlibatan siswa (*requires learner participation*); evaluasi dan revisi (*evaluation and revision*) (Pribadi, 2011:29).

Model Assure lebih berorientasi pada pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan proses dan aktivitas pembelajaran yang diinginkan. Pemanfaatan model desain pembelajaran Assure perlu dilakukan tahap demi tahap (sistematik) dan menyeluruh (holistik) agar dapat memberikan hasil yang optimal yaitu tercipta pembelajaran sukses.

Melalui penelitian ini, penulis berusaha untuk menggunakan produk melalui pemanfaatan media berupa aplikasi *FilmoraGo* yang layak digunakan di sekolah. Penulis berusaha untuk memaparkan proses pemanfaatan media berupa produk yang penulis buat. Produk yang dimaksud ini tidak berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, atau alat bantu pembelajaran di kelas lainnya, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*) seperti program video *editing* yang diolah melalui komputer/ *smartphone* .

### **3.2 Prosedur Penelitian**

Berikut ini dikemukakan deskripsi dari setiap komponen yang terdapat dalam model Assure.

#### **1. Menganalisis Karakteristik Siswa (*Analyze Learner Characteristics*)**

Analisis karakter siswa merupakan bagian dari tahap analisis kebutuhan yang dilakukan sebelum aktivitas pembelajaran dimulai. Tujuan dari analisis karakteristik siswa adalah untuk memperoleh informasi tentang profil siswa yang akan mengikuti program pembelajaran. Berikut ini akan dijelaskan tahap pengumpulan informasi yang penulis lakukan.

##### **a. Observasi**

Observasi dilakukan dengan pengamatan secara langsung proses pembelajaran di kelas. Tujuannya untuk mengetahui karakteristik peserta didik, untuk mengetahui permasalahan pada pemanfaatan media pembelajaran praktik bermain drama di kelas, untuk mengetahui perilaku peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, dan untuk memperoleh deskripsi kegiatan guru dalam melaksanakan pembelajaran dari awal hingga akhir.

b. Penyebaran Lembar Daftar Pertanyaan

Penyebaran lembar daftar pertanyaan dilakukan kepada guru dan peserta didik. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan deskripsi objektif tentang kondisi pembelajaran praktik bermain drama dan media ajar yang digunakan dalam pembelajaran.

c. Wawancara

Wawancara dan diskusi dilakukan dengan guru dan peserta didik untuk mengetahui secara langsung kondisi pembelajaran yang telah dilakukan berkaitan dengan metode/ pendekatan yang digunakan dan mengetahui secara langsung motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

d. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan menelaah dokumen-dokumen yang berkaitan dengan media ajar drama. Dokumentasi dilakukan pada perangkat pembelajaran berupa silabus, RPP, media ajar, bahan ajar, kondisi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

Fokus yang penting dalam menganalisis karakter siswa merupakan bagian dari tahap analisis kebutuhan tentang media ajar. Dasar deskripsi kebutuhan ini adalah hasil penyebaran daftar pernyataan kebutuhan tentang perlunya media ajar dalam pembelajaran bermain drama. Daftar pertanyaan kebutuhan guru ditujukan kepada dua guru mapel Bahasa Indonesia yang mengajar di jenjang kelas XI yang berasal dari dua sekolah SMA. Kedua sekolah SMA yang dimaksud yaitu SMA N 15 Bandar Lampung, SMAS Taman Siswa Bandar Lampung.

## **2. Menetapkan Tujuan Pembelajaran (*State Performance Objectives*)**

Langkah selanjutnya dari model desain sistem pembelajaran assure adalah menetapkan tujuan pembelajaran yang bersifat spesifik. Tujuan pembelajaran dapat diperoleh dari silabus atau kurikulum, informasi yang tercatat dalam *buku teks*, atau dirumuskan sendiri oleh perancang atau instruktur setelah melalui proses penilaian kebutuhan belajar atau *learning need assessment*. Tujuan pembelajaran merupakan rumusan atau pernyataan yang mendeskripsikan tentang kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang akan dimiliki siswa setelah menempuh proses pembelajaran.

## **3. *Select Methods, Media, and Materials***

Langkah berikutnya yang perlu dilakukan setelah menempuh langkah merumuskan tujuan pembelajaran adalah memilih metode, media, dan bahan ajar yang akan digunakan. Ketiga komponen ini berperan sangat penting untuk digunakan dalam membantu siswa dalam mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

#### **4. *Utilize Materials***

Setelah memilih metode, media, dan bahan ajar, maka langkah selanjutnya adalah menggunakan ketiganya dalam kegiatan pembelajaran. Sebelum menggunakan metode, media, dan bahan ajar, instruktur atau perancang terlebih dahulu perlu melakukan uji coba untuk memastikan bahwa ketiga komponen tersebut dapat berfungsi efektif dan efisien untuk digunakan dalam situasi atau *setting* yang sebenarnya.

#### **5. *Requires Learner Participation***

Pembelajaran yang efektif dan efisien diperlukan adanya keterlibatan mental siswa secara aktif dengan materi atau substansi yang sedang dipelajari.

Pemberian latihan merupakan contoh bagaimana melibatkan aktivitas mental siswa dengan materi yang sedang dipelajari.

Siswa yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran pada umumnya akan dengan mudah mempelajari materi pembelajaran. Setelah aktif melakukan proses pembelajaran, pemberian umpan balik yang berupa pengetahuan tentang hasil belajar akan memotivasi siswa untuk mencapai prestasi belajar yang lebih tinggi.

#### **6. *Evaluate and Revise***

Setelah mendesain aktivitas pembelajaran, maka langkah selanjutnya yang perlu dilakukan adalah melakukan evaluasi dan revisi. Tahap evaluasi dan revisi dalam model desain Assure ini dilakukan untuk menilai efektivitas dan efisiensi program pembelajaran dan juga menilai pencapaian hasil belajar siswa.

### **3.3 Subjek Penelitian**

Subjek penelitian dilakukan pada Guru bidang studi Bahasa Indonesia serta peserta didik yang ada di dua sekolah yakni SMA N 15 Bandar Lampung dan SMAS Taman Siswa Bandar Lampung.

### **3.4 Sumber Data dan Instrumen**

#### **3.4.1 Sumber Data**

Data penelitian ini berupa data kualitatif . Data kualitatif adalah data yang berupa deskriptif. Data deskriptif berupa komentar, kritik, saran, dan koreksi yang diberikan oleh guru dan peserta didik terhadap aplikasi yang dimanfaatkan penulis untuk pembelajaran drama.

Instrumen pengumpulan data yang berkaitan dengan penelitian ini meliputi, (1) instrumen penilaian uji penggunaan aplikasi oleh guru , dan (2) instrumen penilaian uji penggunaan aplikasi oleh peserta didik. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran. Instrumen yang digunakan ini berupa angket. Angket respon terhadap aplikasi tersebut memiliki empat pilihan jawaban. Masing-masing pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang mengartikan tingkat kesesuaian penilaian media bagi pengguna.

Selanjutnya, tahap observasi digunakan peneliti sebagai acuan untuk mengetahui penggunaan media dalam pembelajaran. Kemudian, wawancara digunakan untuk mengetahui tanggapan, komentar maupun saran dari guru dan peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media dalam pembelajaran. Sebelumnya, instrumen yang akan diberikan kepada guru, peserta didik divalidasi terlebih

dahulu secara teoritik, yaitu dikonsultasikan dengan dosen pembimbing. Hasil validasi tersebut merupakan instrumen yang siap digunakan untuk pengumpulan data. Berikut akan disajikan angket-angket yang digunakan peneliti dalam penelitian ini.

**Tabel 3.1 Instrumen Uji Coba Penggunaan Media kepada Guru**

No.	Pernyataan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
1	Kemudahan pemakaian aplikasi <i>FilmoraGo</i> .					
2	Kemudahan mengakses aplikasi <i>FilmoraGo</i> .					
3	Kemenarikan aplikasi <i>FilmoraGo</i> .					
4	Fitur-fitur dalam aplikasi <i>FilmoraGo</i> sangat menarik.					
5	Hasil video <i>editing</i> menggunakan aplikasi <i>FilmoraGo</i> sangat profesional.					
6	Manfaat aplikasi <i>FilmoraGo</i> untuk pembelajaran drama.					
7	Aplikasi <i>FilmoraGo</i> sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran drama.					



8	Melalui media ini Bapak/ Ibu semakin mudah dalam mengajar.					
9	Melalui media ini peserta didik semakin tertarik dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.					
10	Kejelasan cerita dalam drama yang disajikan.					
11	Tidak ada kata/ kalimat yang menyimpang.					
12	Bahasa yang mudah dipahami dan komunikatif.					
13	Durasi tampilan video/ kemenarikan video drama yang ditampilkan.					
14	Kesesuaian media dengan Kompetensi Dasar pembelajaran drama.					
15	Kesesuaian pemilihan drama dengan tingkatan jenjang kelas peserta didik.					
<b>TOTAL SKOR</b>						

Tabel 3.2 Instrumen Uji Coba Penggunaan Media kepada Peserta Didik

No.	Pernyataan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
1	Kemudahan pemakaian aplikasi <i>FilmoraGo</i> .					
2	Kemudahan mengakses aplikasi <i>FilmoraGo</i> .					
3	Kemenarikan aplikasi <i>FilmoraGo</i> .					
4	Fitur-fitur dalam aplikasi <i>FilmoraGo</i> sangat menarik.					
5	Hasil video <i>editing</i> menggunakan aplikasi <i>FilmoraGo</i> sangat profesional.					
6	Manfaat aplikasi <i>FilmoraGo</i> untuk pembelajaran drama.					
7	Aplikasi <i>FilmoraGo</i> sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran drama.					
8	Melalui media ini peserta didik semakin tertarik dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran					

9	Melalui media ini Anda semakin mudah mempelajari materi drama.					
10	Kejelasan cerita dalam drama yang disajikan.					
11	Tidak ada kata/ kalimat yang menyimpang.					
12	Bahasa yang mudah dipahami dan komunikatif.					
13	Durasi tampilan video/ kemenarikan video drama yang ditampilkan.					
14	Kesesuaian media dengan Kompetensi Dasar pembelajaran drama.					
15	Kesesuaian pemilihan drama dengan tingkatan jenjang kelas peserta didik.					
<b>TOTAL SKOR</b>						

Penilaian angket dilakukan menggunakan skala *likert* dengan kriteria K

(Kurang)= 1, C (Cukup)= 2, B (Baik)= 3, SB (Sangat Baik)= 4. Perhitungannya adalah sebagai berikut.

Presentase Kelayakan % =  $\frac{\text{Skor yang diperoleh dari observasi}}{\text{Total Skor}} \times 100\%$

Total Skor

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 SIMPULAN**

Berdasarkan hasil pembahasan pada bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa telah dihasilkan media pembelajaran drama dengan memanfaatkan aplikasi *filmoraGo* yang layak dan cukup efektif untuk digunakan di kelas XI SMA. Simpulan tersebut secara prosedural dapat dirinci sebagai berikut.

1. Pemanfaatan aplikasi *filmoraGo* dilakukan di SMA N 15 Bandar Lampung dan SMA S Taman Siswa Bandar Lampung. Kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi tersebut dilaksanakan selama dua kali pertemuan dan dilakukan sesuai dengan tahapan yang telah dirancang. Pelaksanaanya disesuaikan dengan apa yang ada pada rencana pelaksanaan pembelajaran yang dikembangkan. Kompetensi yang diajarkan adalah menganalisis isi dan kebahasaan drama yang ditonton dan mendemonstrasikan sebuah naskah drama dengan memerhatikan isi dan kebahasaan. Pemanfaatan aplikasi *filmoraGo* dalam pembelajaran drama dilaksanakan dengan melibatkan peserta didik secara langsung. Peserta didik sangat antusias, piawai dalam menggunakan aplikasi tersebut dan video bermain drama yang dihasilkan oleh peserta didikpun sangat menarik.
2. Aplikasi *filmoraGo* yang dimanfaatkan untuk pembelajaran drama di kelas XI SMA dinyatakan layak digunakan. Hasil kelayakan tersebut diperoleh dari

pencapaian kategori “Layak” pada saat uji coba penggunaan aplikasi.

Pencapaian kategori tersebut diperoleh dari penilaian oleh dua guru Bahasa dan Sastra Indonesia yang mengajar di dua sekolah yang dijadikan lokasi uji coba dan 60 peserta didik SMA dari dua sekolah yang dijadikan lokasi uji coba. Perolehan nilai hasil kelayakan aplikasi *filmoraGo* dapat dirinci sebagai berikut.

- a. Rata-rata dua guru Bahasa Indonesia 84% dengan besaran nilai 50 pada sekolah SMA N 15 Bandar Lampung, 52 pada sekolah SMA S Taman Siswa Bandar Lampung.
- b. Rata-rata 60 peserta didik 93% dengan besaran nilai 1417 pada sekolah SMA N 15 Bandar Lampung, 1403 pada sekolah SMA S Taman Siswa Bandar Lampung.

## 5.2 SARAN

Saran yang bisa diberikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi *filmoraGo* dalam penelitian ini memiliki kelayakan untuk dapat digunakan oleh pendidik sebagai alat bantu dalam pembelajaran drama di kelas XI SMA.
2. Media dengan memanfaatkan aplikasi *filmoraGo* dapat digunakan oleh peserta didik di kelas XI SMA sebagai sarana penunjang dalam merekam serta membuat video dengan menarik ketika mendemonstrasikan naskah drama.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. 2014. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Arikunto, Suharsimi. 1992. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto dan Dwicahyono, Aris. 2014. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran (Silabus, RPP, PHB, Bahan Ajar)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Endraswara, Suwardi. 2013. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: CAPS.
- Endraswara, Suwardi. 2014. *Metode Pembelajaran Drama*. Yogyakarta: CAPS.
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model- Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kurniasih dan Berlin,Sani. 2014. *Panduan Membuat Bahan Ajar Buku Teks Pelajaran*. Surabaya: Kata Pena.
- Majid, Abdul. 2013. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pribadi, Benny A. 2011. *Model Assure*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Priyatni, Tri Indah. 2014. *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional. 2008. Bahasa Indonesia Untuk SMK/ MAK Semua Program kejuruan kelas XI.
- Rahmanto, B. 1988. *Metode Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Kanisius.
- Riduan dan Sunarto. 2009. *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.

Rohman, Muhammad dan Sofan Amri. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Yogyakarta: CAPS.

Sugiyono.2015. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*.Bandung: Alfabeta.

Suroto.1989. *Apresiasi Sastra Indonesia*.Jakarta: Erlangga.

Wibowo, Agus. *Pendidikan Karakter*. 2012. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

**Daftar Bacaan:**

Budianta, Melani, dkk. 2006. *Membaca Sastra (Pengantar Memahami Sastra untuk Perguruan Tinggi*. Magelang: Indonesia Tera.