

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MATERI DRAMA
DENGAN PERANGKAT LUNAK *FILMORA* UNTUK
PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP**

(Tesis)

Oleh
ARI LESTARI



**MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEGURUANAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2023**

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MATERI DRAMA
DENGAN PERANGKAT LUNAK *FILMORA* UNTUK
PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP**

Oleh

ARI LESTARI
NPM 1923041011

Tesis

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN**

pada

**Program Pascasarjana Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



**MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN KEBUDAYAAN LAMPUNG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MATERI DRAMA DENGAN PERANGKAT LUNAK *FILMORA* UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP

Oleh

ARI LESTARI

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk video pembelajaran drama dengan perangkat lunak *Filmora*, mendeskripsikan kelayakannya, dan mendeskripsikan efektivitas video pembelajaran drama dengan perangkat lunak *Filmora*. Penelitian ini mengadaptasi tujuh dari sepuluh langkah penelitian pengembangan Borg dan Gall. Instrumen penelitian menggunakan skala *likert* dan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) berhasil dikembangkan video pembelajaran drama dengan perangkat lunak *Filmora* di Kelas VIII SMP yang telah divalidasi. (2) Kelayakan video pembelajaran pada uji coba skala luas meliputi tiga aspek yaitu aspek kemenarikan, kemudahan penggunaan, dan kemanfaatan diperoleh nilai kelayakan sebesar 81.40 dengan kriteria “sangat layak”. (3) Berdasarkan uji coba video pembelajaran drama dengan perangkat lunak *Filmora* yang telah dilaksanakan pada Kelas VIII 2 SMPN 1 Ambarawa, VIII 1 MTs Yasmida Ambarawa, dan VIII 1 SMPN 26 Pesawaran, didapatkan hasil *N-Gain* sebesar 0,517. Hasil tersebut menunjukkan bahwa efektivitas produk video pembelajaran drama dengan perangkat lunak *Filmora* untuk Kelas VIII SMP dalam uji ini termasuk ke dalam kategori sedang.

Kata kunci: video pembelajaran, drama, *Filmora*, efektivitas.

ABSTRACT

THE DEVELOPMENT OF DRAMA MATERIAL LEARNING VIDEOS WITH FILMORA SOFTWARE FOR CLASS VIII IN JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS

by

ARI LESTARI

This study aims to produce a drama learning video product with *Filmora* software, describe its feasibility, and describe the effectiveness of drama learning video using *Filmora* software. This study adapts seven of the ten steps of Borg and Gall's development research. The research instrument used a Likert scale and a questionnaire. The results showed that (1) a drama learning video was successfully developed using the *Filmora* software in Class VIII of SMP which had been validated. (2) The feasibility of learning videos on a wide-scale trial includes three aspects, namely aspects of attractiveness, ease of use, and usefulness, a feasibility value of 81.40 is obtained with the "very feasible" criteria. (3) Based on the trial of drama learning videos using *Filmora* software that was carried out in Class VIII 2 SMPN 1 Ambarawa, VIII 1 MTs Yasmida Ambarawa, and VIII 1 SMPN 26 Pesawaran, the N-Gain result was 0.517. These results indicate that the effectiveness of the drama learning video product with *Filmora* software for Class VIII SMP in this test is in the medium category.

Keywords: learning video, drama, *Filmora*, effectiveness.

Judul Tesis : **PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN
MATERI DRAMA DENGAN PERANGKAT LUNAK
FILMORA UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VIII
SMP**

Nama Mahasiswa : **Ari Lestari**

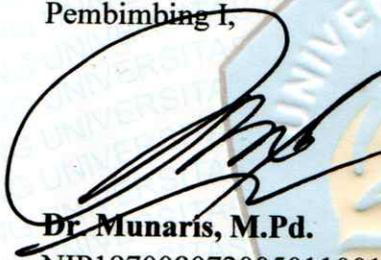
NPM : **1923041011**

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

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

Pembimbing I,



Dr. Munaris, M.Pd.

NIP197008072005011001

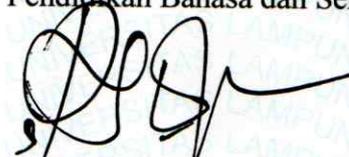
Pembimbing II,



Dr. Sumarti, M.Hum.

NIP197003181994032002

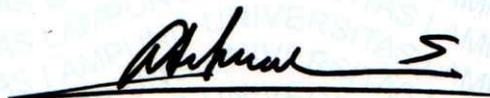
Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa dan Seni



Dr. Sumarti, M.Hum.

NIP197003181994032002

Ketua Program Studi Magister
Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia



Dr. Siti Samhati, M.Pd.

NIP196208291988032001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Munaris, M.Pd.**

Sekretaris : **Dr. Sumarti, M.Hum.**

Penguji Anggota : **I. Dr. Nurlaksana Eko R., M.Pd.**

II. Dr. Siti Samhati, M.Pd.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 196512301991111001

3. Direktur Program Pascasarjana

Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si.
NIP 196403261989021001

4. Tanggal Lulus Ujian Tesis: **25 Mei 2023**

SURAT PERNYATAAN

Sebagai civitas akademik Universitas Lampung, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

NPM : 1923041011
nama : Ari Lestari
judul tesis : Pengembangan Video Pembelajaran Materi Drama dengan Perangkat Lunak *Filmora* untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP
program studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik;
2. dalam karya tulis ini terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
3. saya menyerahkan hak milik saya atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung, dan oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku; dan
4. pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandarlampung, 30 Mei 2023




Ari Lestari
NPM 1923041011

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Ambarawa, 4 Februari 1987. Penulis menyelesaikan pendidikan di SD Muhammadiyah pada tahun 2000. Kemudian, penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 1 Ambarawa dan lulus pada tahun 2003. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan di SMAN 2 Pringsewu dan lulus pada tahun 2007.

Penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di STKIP Muhammadiyah Pringsewu Lampung pada tahun 2007 dan lulus pada tahun 2011. Pada tahun 2019, penulis melanjutkan pendidikan pascasarjana pada Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Penulis saat ini bekerja sebagai direktur CV Zulfa Info Jaya.

MOTO

"Jangan engkau bersedih, sesungguhnya Allah bersama kita."
QS At Taubah: 40

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah Swt. yang telah memberikanku kekuatan, ilmu dan cinta. Berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga tesis yang sederhana ini dapat terselesaikan. Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang kukasihi dan kusayangi.

1. Suami dan Anak-Anakku

Terima kasih suamiku, Catur Hendra Wahyudi, S.Kom. dan anak, Zulfa Azizah Farhatul Qolbi yang telah menjadi semangatku.

2. Keluarga besarku yang telah mendukung dan memotivasi penulis.
3. Almamater tercinta Universitas Lampung.

SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah Swt. karena atas limpahan nikmat dan karunia-Nya sehingga tesis ini dapat diselesaikan. Tesis ini berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Materi Drama dengan Perangkat Lunak *Filmora* untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP”.

Tesis ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar *Magister Pendidikan* pada Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tesis ini tidak terlepas dari peranan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku Rektor Universitas Lampung;
2. Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si., selaku Direktur Pascasarjana Universitas Lampung;
3. Prof. Dr. Sunyono, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung, beserta para stafnya;
4. Dr. Sumarti, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni sekaligus Pembimbing 2 yang telah memberika kritik, saran, pengetahuan, dan bimbingan yang sangat bermanfaat bagi penulis;
5. Dr. Siti Samhati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang senantiasa memberikan dukungan,

nasihat, bantuan, dan saran kepada penulis selama menempuh studi di Universitas Lampung;

6. Dr. Munaris, M.Pd., selaku Pembimbing 1 yang telah memberikan kritik, saran, pengetahuan, dan bimbingan yang sangat bermanfaat bagi penulis;
7. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd. selaku dosen pembahas yang telah memberikan kritik, saran, pengetahuan, dan bimbingan yang sangat bermanfaat bagi penulis;
8. Dosen Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis;
9. Andi Widiono, M.Pd., selaku validator untuk video pembelajaran dari unsur materi yang telah membantu penulis selama penelitian;
10. Joko Setyo Nugroho, M.Pd., selaku validator untuk video pembelajaran dari unsur kebahasaan yang telah membantu penulis selama penelitian;
11. Destu Kurniawan, M.Pd., selaku validator untuk bahan ajar dari unsur desain yang telah membantu penulis selama penelitian.
12. Kepala SMPN 1 Ambarawa, MTs Yasmida Ambarawa, dan SMPN 26 Pesawaran yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk meneliti di sekolah;
13. Guru Bahasa Indonesia SMPN 1 Ambarawa, MTs Yasmida Ambarawa, dan SMPN 26 Pesawaran yang telah membantu penulis selama proses penelitian;
14. Bapak dan Ibu guru SMPN 1 Ambarawa, MTs Yasmida Ambarawa, dan SMPN 26 Pesawaran beserta staf yang telah memberikan bimbingan dan ilmu serta murid-murid yang telah membantu penelitian;

15. Keluarga besarku yang senantiasa mendukung dan memotivasi penulis;
16. Teman-teman Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2019, terima kasih atas persahabatan, doa, serta kebersamaan yang telah kalian berikan;
17. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu penulis menyelesaikan tesis ini.

Semoga Allah Swt. senantiasa memberikan yang lebih besar untuk Bapak, Ibu, dan rekan sekalian. Hanya ucapan doa dan terima kasih yang bisa penulis berikan. Kritik dan saran selalu terbuka bagi berbagai pihak untuk kesempurnaan di masa yang akan datang. Semoga tesis ini dapat bermanfaat dan berkontribusi pada kemajuan pendidikan, khususnya Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Amin.

Bandarlampung, 30 Mei 2023
Penulis,

Ari Lestari

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTO	ix
PERSEMBAHAN	x
SANWACANA	xi
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian	7
1.3.1 Tujuan Penelitian	7
1.3.2 Kegunaan Penelitian.....	7
1.4 Ruang Lingkup Penelitian.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Video Pembelajaran	10
2.1.1 Pengertian Video Pembelajaran	10
2.1.2 Kelebihan dan Kekurangan Video Pembelajaran	11
2.1.3 Karakteristik Video Pembelajaran	14
2.1.4 Tujuan Penggunaan Video Pembelajaran	17
2.2 Aplikasi <i>Fillmora</i>	19
2.2.1 Pengertian Aplikasi <i>Fillmora</i>	19
2.2.2 Langkah Pembuatan <i>Video Pembelajaran Aplikasi Fillmora</i> ..	20
2.3 Drama	23
2.3.1 Pengertian Drama.....	23
2.3.2 Unsur-unsur Drama	24
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Rancangan Penelitian	35
3.2 Data dan Sumber Data	36
3.2.1 Sumber Data.....	36
3.2.2 Variabel Penelitian	36

3.3 Tahap Perancangan Produk	38
3.4 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	41
3.4.1 Teknik Pengumpulan Data	41
3.4.2 Instrumen Pengembangan Produk	42

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	54
4.1.1 Studi Pendahuluan.....	54
4.1.2 Pengembangan Produk Awal	63
4.1.3 Evaluasi dan Revisi	66
4.1.3.1 Hasil Uji Para Ahli	67
4.1.3.2 Hasil Uji Teman Sejawat/Praktisi	78
4.1.4 Uji Coba Produk.....	80
4.1.4.1 Uji Coba Produk Skala Kecil	81
4.1.4.2 Uji Coba Produk Skala Luas	82
4.2 Pembahasan Hasil Produk.....	90
4.2.1 Spesifikasi Produk.....	90
4.2.1.1 Aspek Isi	91
4.2.1.2 Aspek Kebahasaan	93
4.2.1.3 Aspek Desain	94
4.3 Uji Efektifitas Video Pembelajaran	94

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan	109
5.2 Saran.....	110

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Permohonan Menjadi Tim Uji Ahli Kebahasaan.....	115
2. Surat Permohonan Menjadi Tim Uji Ahli Materi	116
3. Surat Permohonan Menjadi Tim Uji Ahli Desain.....	117
4. Lembar Angket Validasi Ahli Aspek Kebahasaan.....	118
5. Lembar Angket Validasi Ahli Aspek Materi	119
6. Lembar Angket Validasi Ahli Aspek Desain.....	121
7. Surat Izin Penelitian	123
8. Surat Balasan Penelitian.....	126
9. Lembar Angket Praktisi 1	129
10. Lembar Angket Praktisi 2	131
11. Lembar Angket Praktisi 3	133
12. Dokumentasi	134
13. Angket Respon Siswa Kelas VIII 1 SMPN 26 Pesawaran	137
14. Angket Respon Siswa Kelas VIII 2 SMPN 1 Ambarawa	143
15. Angket Respon Siswa Kelas VIII 1 MTs Yasmida Ambarawa	144

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Penilaian Kelayakan Pengembangan Video Pembelajaran.....	40
Tabel 3.2 Konversi Penilaian Pengembangan Video Pembelajaran	40
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Wawancara Guru Kebutuhan Video Pemb.	42
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Wawancara Siswa Kebutuhan Video Pemb.	43
Tabel 3.5 Instrumen Validasi Materi	44
Tabel 3.6 Instrumen Validasi Desain	45
Tabel 3.7 Instrumen Validasi Kebahasaan	45
Tabel 3.8 Instrumen Penilaian Teman Sejawat/Praktisi	46
Tabel 3.9 Instrumen Uji Coba Video Pemb. pada Siswa	47
Tabel 3.10 Pedman Penilaian Postes.....	49
Tabel 3.11 Kunci Jawaban dan Pedman Penskoran.....	49
Tabel 4.1 Hasil Wawancara Guru terhadap Kebutuhan Video Pemb.	56
Tabel 4.2 Hasil Wawancara Siswa terhadap Kebutuhan Video Pemb.....	60
Tabel 4.3 Hasil Evaluasi Validasi Materi	67
Tabel 4.4 Hasil Evaluasi Validasi Bahasa.....	72
Tabel 4.5 Hasil Evaluasi Validasi Desain	73
Tabel 4.6 Hasil Evaluasi Teman Sejawat.....	78
Tabel 4.7 Konversi Penilaian Pengembangan Video Pemb.....	80
Tabel 4.8 Hasil Uji Video Pembelajaran Skala Kecil	81
Tabel 4.9 Hasil Uji Skala Luas VIII 2 SMPN 1 Ambarawa	83
Tabel 4.10 Hasil Uji Skala Luas VIII 1 MTs Yasmida Ambarawa	85
Tabel 4.11 Hasil Uji Skala Luas VIII 1 SMPN 26 Pesawaran.....	86
Tabel 4.12 Hasil Uji Penggunaan Video Pembelajaran Skala Luas	89
Tabel 4.13 Perbandingan Nilai Hasil Prates dan Pascates	96
Tabel 4.14 Uji Efektifitas Kelas VIII 2 SMPN 1 Ambarawa	97
Tabel 4.15 Uji Efektifitas Kelas VIII 1 MTs Yasmida Ambarawa.....	101
Tabel 4.16 Uji Efektifitas Kelas VIII 1 SMPN 26 Pesawaran.....	104

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah jalan yang harus dilalui oleh individu ketika menuntut ilmu di sekolah yang mampu merubah individu dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan serta pemahaman, meningkatkan cara berpikir, mengubah pola perilaku menjadi baik dan memberikan pengalaman yang dapat meningkatkan kemampuan individu menghadapi realita dunia. Menurut undang-undang sistem pendidikan nasional No. 20 tahun 2003 bab 2 pasal 3 tentang:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar mampu memecahkan masalah yang berkaitan dalam kehidupan sehari-hari baik di sekolah maupun diluar sekolah”

Dunia pendidikan yang terdapat proses belajar serta pengalaman belajar secara cukup dapat dilihat dari adanya peralihan tingkah laku peserta didik yang menjadi ukuran pencapaian yang akan berhasil bila peserta didik dapat menerima pengalaman belajar secara optimal. Pada pengalaman belajar pemakaian teknologi berkedudukan penting dalam dunia pendidikan (Tirtahardja dan Sulo, 2012: 41). Pendidikan tidak dapat dijauhkan dari teknologi pada masa modern ini dan telah menjadi ukuran kemajuan pendidikan.

Pendidikan yang baik ialah pendidikan yang dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan mengikuti perkembangan zaman, terbuka, dan fleksibel. Indonesia dituntut untuk menerapkan pendidikan revolusi industri 4.0 yang diharapkan dapat

melahirkan generasi bangsa yang inovatif di tengah pandemi *Covid-19*. Saat ini Indonesia bahkan seluruh dunia sedang terwabah virus Corona yang memaksa segala aktivitas kehidupan manusia dilakukan secara *online* termasuk dengan pembelajaran daring (dalam jaringan). Kedua situasi tersebut seolah mendukung untuk terlaksananya Pendidikan Revolusi Industri 4.0 di tengah wabah *Covid-19*.

Ahli teori pendidikan sering menyebut Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0 untuk menggambarkan berbagai cara mengintegritaskan *teknologi cyber* baik secara fisik maupun non fisik dalam pembelajaran. Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0 adalah fenomena yang merespons kebutuhan revolusi industri dengan penyesuaian kurikulum baru sesuai situasi saat ini. Kurikulum tersebut mampu membuka jendela dunia melalui genggaman contohnya memanfaatkan *internet of things* (IOT). Di sisi lain pengajar juga memperoleh lebih banyak referensi dan metode pengajaran.

Tentu penyesuaian diperlukan dalam menerapkan Pendidikan Era Revolusi 4.0. Akan tetapi tidak dapat dipungkiri adanya wabah *Covid-19* menjadi salah satu pendorong penerapan sistem ini. Hadirnya wabah *Covid-19* membuat guru mau tidak mau harus menyesuaikan diri dengan kondisi tersebut. Penyesuaian diri tersebut pada akhirnya membuat guru benar-benar menerapkan pembelajaran yang sejalan dengan Pendidikan Era Revolusi 4.0. Tidak hanya dituntut memahami teknologi dan informasi, tetapi guru juga dituntut paham cara mengimplementasikannya.

Selain itu, guru dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dan memanfaatkan Pendidikan Era Revolusi 4.0 dengan menerapkan *internet of things* (IOT),

sehingga dapat mengembangkan kreativitas dan inovasinya melalui tugas bersama (kolaborasi), tugas individu maupun *project* tertentu yang bermanfaat di tengah situasi wabah ini. Di sinilah peran pendidik yang sangat dibutuhkan, pendidik harus cermat memilih perangkat pembelajaran yang sesuai dengan keadaan saat ini. Pendidik dituntut untuk kreatif, inovatif dengan tetap memperhitungkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran penting dan wajib bagi peserta didik di tingkat dasar hingga perguruan tinggi.

Pengimplementasian Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0 dapat terlihat melalui penggunaan media pembelajarannya. Media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya (Arsyad, 2014). Media dalam proses belajar mengajar juga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk memperhatikan dan memahami materi pelajaran yang di sampaikan oleh pendidik sehingga dapat tercapainya tujuan belajar. Tujuan penggunaan media belajar dalam proses belajar mengajar bukan sekedar untuk melengkapi proses belajar mengajar dan untuk menarik perhatian peserta didik saja, akan tetapi penggunaan media dalam proses belajar mengajar itu bertujuan untuk memfasilitasi dan mempermudah proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar dan tercapainya tujuan belajar.

Terdapat berbagai media pembelajaran yang dapat diimplementasikan pada pendidikan Era Revolusi Industri 4.0, seperti media visual, media audio, maupun

media audiovisual. Media visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indera penglihatan. Sementara itu, media audio adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indera pendengaran. Media audiovisual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indera pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar. Tiap media dapat dimanfaatkan berdasarkan kebutuhan dalam pembelajaran.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terdapat pembelajaran drama. Tentu dalam pembelajaran drama membutuhkan sebuah media guna menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Media yang dianggap sesuai dengan pembelajaran drama ialah media audiovisual. Hal ini didukung oleh penelitian yang telah dilaksanakan oleh M. Zulham (2017) bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran drama berbasis audiovisual berada pada kategori praktis dan efektif.

Salah satu media audiovisual yang dapat dimanfaatkan dan dikembangkan dalam pembelajaran drama ialah pemanfaatan aplikasi *Filmora*. Pemilihan media pembelajaran berbentuk video dengan perangkat lunak *Filmora* mempertimbangkan berbagai kelebihan video *filmora* dibanding media ajar cetak dan media audio lainnya. Video termasuk dalam kategori media ajar audiovisual atau media ajar pandang dengar. Media ajar audiovisual adalah media ajar yang mengkombinasikan dua materi, yaitu materi visual dan materi auditif. Materi

auditif ditunjukkan untuk merangsang indra pendengaran, sedangkan materi visual untuk merangsang indra penglihatan. Dengan kombinasi dua materi ini, pendidik dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih berkualitas, karena komunikasi berlangsung secara lebih efektif (Prastowo, 2012:301).

Video dengan memanfaatkan aplikasi *filmora* pun sangat selaras dengan pembelajaran teks drama. Melalui video dengan memanfaatkan aplikasi *filmora*, materi pembelajaran drama terasa lebih aktual tersampaikan kepada peserta didik. Menurut KBBI drama adalah komposisi syair atau prosa yang diharapkan dapat menggambarkan kehidupan dan watak melalui tingkah laku (peran) atau dialog yang dipentaskan; salah satu karya sastra berupa cerita atau kisah, terutama melibatkan konflik atau emosi, yang khusus disusun untuk pertunjukan teater. Biasanya pembelajaran drama memuat pesan atau amanat yang dapat diambil oleh pembaca atau penontonnya.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbentuk video dengan aplikasi *filmora* untuk pembelajaran drama di kelas VIII SMP.

Pembelajaran teks drama di kelas VIII SMP berdasarkan pada Kompetensi Dasar (KD) Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018, yaitu sebagai berikut.

- 3.15 Mengidentifikasi unsur-unsur drama (tradisional dan modern) yang disajikan dalam bentuk pentas atau naskah.
- 4.15 Menginterpretasikan drama (tradisional dan modern) yang dibaca dan ditonton atau didengar.

Berdasarkan data-data yang dihimpun oleh peneliti bahwa beberapa SMP di Bandar Lampung belum memiliki produk media ajar yang bervariasi. Seperti di

SMP Negeri 1 Ambarawa Pringsewu belum memiliki media ajar yang bervariasi dan terlalu monoton terhadap kompetensi dasar drama. Sekolah tersebut hanya memiliki sumber belajar berupa buku teks Kemendikbud revisi 2017, Marbi dan media salindia pada KD tertentu saja. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Video Pembelajaran Materi Drama dengan Perangkat Lunak Filmora untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP”**.

Terdapat penelitian yang relevan dengan penelitian peneliti, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Merisa Selly Saputri (2019) yang berjudul “Pengembangan Media Animasi 2 Dimensi dengan Bantuan Aplikasi *Wondershare Filmora* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Kelas II”. Penelitian yang relevan selanjutnya, yaitu penelitian oleh Sari Purnama (2018) yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Padangsidimpuan”. Kedua penelitian tersebut peneliti amati karena sebagai pembandingan terhadap penelitian yang peneliti lakukan.

Belum ditemukan penelitian yang sama dengan penelitian ini, yaitu Pengembangan Video Pembelajaran Materi Drama dengan Perangkat Lunak Filmora untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP . Alasan tersebut pula yang mendorong penulis untuk meneliti dan mendeskripsikan secara langsung proses dan kelayakan produk media ajar berbentuk video dengan aplikasi *filmora* terhadap pembelajaran drama. Penelitian ini dilakukan dengan menyandingkan keseluruhan keterampilan berbahasa dengan materi drama yang tentunya sesuai dan berpedoman pada KD dalam Kurikulum 2013. Peneliti mengemas

keterampilan berbahasa terhadap materi drama secara bertahap dari yang mudah ke yang sulit.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka masalah yang akan dibahas dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan video pembelajaran materi drama dengan perangkat lunak *filmora* untuk peserta didik kelas VIII SMP?
2. Bagaimana hasil kelayakan video pembelajaran materi drama dengan perangkat lunak *filmora* untuk peserta didik kelas VIII SMP?
3. Bagaimana hasil efektifitas video pembelajaran materi drama dengan perangkat lunak *filmora* untuk peserta didik kelas VIII SMP?

1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Mengembangkan video pembelajaran materi drama dengan perangkat lunak *filmora* untuk peserta didik kelas VIII SMP.
2. Mengetahui hasil kelayakan video pembelajaran materi drama dengan perangkat lunak *filmora* untuk peserta didik kelas VIII SMP.
3. Mengetahui hasil efektifitas video pembelajaran materi drama dengan perangkat lunak *filmora* untuk peserta didik kelas VIII SMP.

1.3.2 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna secara teoretis dan secara praktis.

a. Kegunaan Teoretis Penelitian

Secara teoretis penelitian ini berguna untuk memberi pilihan media ajar baru yang umumnya belum pernah digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VIII SMP. Secara umum, penelitian ini telah memberi gambaran konsep dan juga langkah-langkah penelitian dan pengembangan media ajar video *filmora*. Penelitian ini juga bermanfaat untuk menggambarkan bagaimana sistematika keilmuan drama. Penelitian ini mengungkapkan salah satu konsep tentang drama dalam kaitannya dengan pendekatan berbasis teks/genre yang diterapkan dalam Kurikulum 2013.

b. Kegunaan Praktis Penelitian

Kegunaan praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik, modul ini dapat digunakan peserta didik untuk belajar secara mandiri sekaligus melakukan penilaian terhadap hasil belajarnya sendiri. Selain itu, memudahkan dalam memahami materi yang berkenaan langsung dengan kehidupan di sekitar.
2. Bagi pendidik penelitian ini berguna sebagai tambahan atau referensi media ajar yang dapat digunakan untuk mendorong terselenggaranya pembelajaran yang aktif, kreatif, dan berpusat pada peserta didik.
3. Bagi sekolah penelitian ini bermanfaat sebagai bahan informasi dan bahan pertimbangan untuk lebih mengembangkan media ajar yang beragam.
4. Bagi peneliti penelitian ini berguna untuk menambah pengetahuan dan wawasan sehubungan dengan diterapkannya pengembangan media ajar yang modern.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang Lingkup Ilmu

Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup ilmu pendidikan khususnya Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia karena pendidik seharusnya memberikan pelayanan pendidikan melebihi Standar Pelayanan Minimal (SPM) penyelenggaraan pendidikan sekolah untuk memenuhi kewajiban sebagai warga Negara.

2. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah mengembangkan video *filmora* terhadap pembelajaran drama kelas VIII di SMP Negeri 1 Ambarawa Pringsewu, MTs Yasmida Ambarawa, dan SMPN 26 Pesawaran.

3. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah pendidik serta peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Negeri 1 Ambarawa Pringsewu, MTs Yasmida Ambarawa, dan SMPN 26 Pesawaran.

4. Ruang Lingkup Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan surat izin penelitian dari Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yaitu dari tanggal (Studi atau Penelitian Pendahuluan) sampai dengan tanggal yang telah disetujui.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Video Pembelajaran

2.1.1 Pengertian *Video* Pembelajaran

Istilah video berasal dari bahasa latin yaitu dari kata *vidi* atau *visum* yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan. Dalam Kamus Bahasa Indonesia video adalah teknologi pengiriman sinyal elektronik dari suatu gambar bergerak. *Video* adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik.

Menurut Daryanto (2010: 88) video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Program *video* dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa, selain itu juga program *video* dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu.

Video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk suatu kesatuan yang dirangkai menjadi alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk (Arsyad dalam Rusman, 2011: 218).

Video pembelajaran menurut Cheppy Riyana (2007) adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. *Video* pembelajaran merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak. *Video* yaitu bahan pembelajaran yang dikemas melalui pita video dan dapat dilihat melalui *video/VCD player* yang dihubungkan ke monitor.

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa *video* pembelajaran adalah suatu media pembelajaran untuk mentransfer pengetahuan dan dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik mencemarti materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik.

2.1.2 Kelebihan dan Kekurangan *Video* Pembelajaran

a. Kelebihan *Video* Pembelajaran

Video pembelajaran memiliki kelebihan, antara lain:

- 1) memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa;
- 2) sangat bagus untuk menerangkan suatu proses;
- 3) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu;
- 4) lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan; dan

- 5) memberikan kesan yang mendalam, yang dapat memengaruhi sikap siswa (Rusman,dkk, 2012: 220).

Kelebihan dari video yang dimaksud adalah sebagai berikut.

- 1) Video bisa menarik perhatian untuk periode yang singkat dari rangsangan lainnya.
- 2) Dengan alat perekam pita video, sebagian besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli atau spesialis.
- 3) Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya. Sehingga dalam waktu mengajar guru dapat memusatkan perhatian dan penyajiannya.
- 4) Video bisa menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang.
- 5) Keras dan lemah suara dapat diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar.
- 6) Guru dapat mengatur penghentian gerakan gambar. Maksudnya kontrol sepenuhnya di tangan guru.
- 7) Saat penyajian, ruangan tidak perlu digelapkan (Wati, 2016: 29).

Kelebihan video pembelajaran sebagai media pendidikan menurut Maswan & Muslimin (2017: 152), sebagai berikut:

- 1) dapat menarik perhatian untuk periode-periode singkat dari rangsangan luar lainnya;
- 2) dengan alat perekam video sejumlah penonton dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli/spesialis;
- 3) demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya;
- 4) menghemat waktu dan dapat diputar berulang-ulang; dan

- 5) kamera TV lebih dekat dapat mengamati objek yang sedang bergerak atau objek yang berbahaya.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan video pembelajaran adalah mengatasi jarak dan waktu sehingga guru tetap bisa menyampaikan penjelasan materi sesuai dengan materi yang akan diajarkan sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan dan dapat diputar secara berulang-ulang kali oleh siswa dan menjadi pilihan alternatif dimasa pembelajaran daring saat ini.

b. Kekurangan Video Pembelajaran

Video juga memiliki beberapa kelemahan yang perlu diketahui. Menurut Arsyad (2006: 50) terdapat keterbatasan dari film dan video. Keterbatasan tersebut diuraikan di bawah ini.

- 1) Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang banyak.
- 2) Pada saat film dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.
- 3) Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan; kecuali film dan video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Menurut Sanaky (2013: 124) terdapat kelemahan *video* dan VCD. Kelemahan tersebut meliputi:

- 1) pengadaannya memerlukan biaya mahal;
- 2) bergantung pada energi listrik, sehingga tidak dapat dihidupkan disegala tempat; dan
- 3) sifat komunikasi searah, sehingga tidak dapat memberi peluang untuk terjadinya umpan balik.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kekurangan video pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Sebagaimana media audio-visual yang lain, *video* terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangan materi tersebut.
- 2) Pemanfaatan media ini juga terkesan memakan biaya yang tidak murah.
- 3) Penayangannya juga terkait peralatan lainnya seperti video player, layar bagi kelas besar beserta LCDnya, dan lain-lain.

2.1.3 Karakteristik *Video* Pembelajaran

Menurut Cheppy Riyana (2007:8-11) untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaannya maka pengembangan *video* pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya.

Karakteristik *video* pembelajaran yaitu:

- a. *Clarity of Message* (kejelasan pesan)

Dengan video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat retensi.

b. *Stand Alone* (berdiri sendiri)

Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.

c. *User Friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakainya)

Video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

d. Representasi Isi

Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi *video*.

e. Visualisasi dengan Media

Materi dikemas secara multimedia terdapat di dalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakuratan tinggi.

f. Menggunakan Kualitas Resolusi yang Tinggi

Tampilan berupa grafis video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi support untuk setiap speech sistem komputer.

g. Dapat Digunakan secara Klasikal atau Individual

Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam setting sekolah, tetapi juga di rumah, sedangkan karakteristik video pembelajaran lainnya menurut Cheppy Riyana (2007:7) adalah sebagai berikut.

- a. Televisi/video mampu membesarkan objek yang kecil terlalu kecil bahkan tidak dapat dilihat secara kasat mata/mata telanjang.
- b. Dengan teknik editing objek yang dihasilkan dengan pengambilan gambar oleh kamera dapat diperbanyak (*cloning*).
- c. Televisi/video juga mampu memanipulasi tampilan gambar, sesekali objek perlu diberikan manipulasi tertentu sesuai dengan tuntutan pesan yang ingin disampaikan sebagai contoh objek-objek yang terjadi pada masa lampau dapat dimanipulasi digabungkan dengan masa sekarang.
- d. Televisi/video mampu membuat objek menjadi still picture artinya gambar/objek yang ditampilkan dapat disimpan dalam durasi tertentu dalam keadaan diam.
- e. Daya tarik yang luar biasa televisi/video mampu mempertahankan perhatian siswa/audience yang melihat televisi/video dengan baik dibandingkan dengan mendengarkan saja yang hanya mampu bertahan dalam waktu 25-30 menit saja.
- f. Televisi/video mampu menampilkan objek gambar dan informasi yang paling baru, hangat dan actual (*immediacy*) atau kekinian.

Sementara itu, karakteristik video pembelajaran menurut Azhar Arsyad (2004: 37-52) meliputi

- a. dapat disimpan dan digunakan berulang kali;

- b. harus memiliki teknik khusus, untuk pengaturan urutan baik dalam hal penyajian maupun penyimpanan;
- c. pengoperasiannya relatif mudah; dan
- d. dapat menyajikan peristiwa masa lalu atau peristiwa di tempat lain.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa karekteristik *video* pembelajaran yaitu suatu *video* pembelajaran yang dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam setting sekolah, tetapi juga di rumah, dapat disimpan dan digunakan berulang-ulang kali sehingga proses pembelajaran secara *daring* dapat berjalan dengan baik sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

2.1.4 Tujuan Penggunaan *Video* dalam Pembelajaran

Ronal Anderson (1987) mengemukakan tentang beberapa tujuandari pembelajaran menggunakan video yaitu mencakup tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

Ketiga tujuan ini dijelaskan di bawah ini.

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

b. Tujuan Afektif

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

c. Tujuan Psikomotori

- 1) Video merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak. Dengan alat ini diperjelas baik dengan cara memperlambat ataupun mempercepat gerakan yang ditampilkan.
- 2) Melalui video siswa langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka sehingga mampu mencoba keterampilan yang menyangkut gerakan tadi.

Berdasarkan beberapa tujuan yang dipaparkan di atas, dapat disimpulkan dengan sangatlah jelas peran video dalam pembelajaran. Video juga bisa dimanfaatkan untuk hampir semua topik, model-model pembelajaran, dan setiap ranah: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada ranah kognitif, siswa dapat mengobservasi rekreasi dramatis dari kejadian sejarah masa lalu dan rekaman aktual dari peristiwa terkini, karena unsur warna, suara dan gerak di sini mampu membuat karakter berasa lebih hidup. Selain itu dengan melihat *video*, setelah atau sebelum membaca, dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi ajar. Pada ranah afektif, *video* dapat memperkuat siswa dalam merasakan unsur emosi dan penyikapan dari pembelajaran yang efektif. Pada ranah psikomotorik, *video* memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja, *video* pembelajaran yang merekam kegiatan motorik/gerak dapat memberikan

kesempatan pada siswa untuk mengamati dan mengevaluasi kembali kegiatan tersebut.

Sebagai bahan ajar non cetak, *video* kaya akan informasi untuk diinformasikan dalam proses pembelajaran karena pembelajaran dapat sampai ke peserta didik secara langsung. Selain itu, *video* menambah dimensi baru dalam pembelajaran, peserta didik tidak hanya melihat gambar dari bahan ajar cetak dan suara dari program audio, tetapi di dalam *video*, peserta didik bisa memperoleh keduanya, yaitu gambar bergerak beserta suara yang menyertainya.

2.2 Aplikasi *Filmora*

2.2.1 Pengertian Aplikasi *Filmora*

Kata *Aplikasi* menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah penerapan, penggunaan. Sedangkan *Filmora* atau lengkapnya *Wondershare Filmora Video Editor* adalah sebuah aplikasi atau program yang dikeluarkan oleh *Wondershare* yang dirancang untuk memproses atau mengedit *video* dan proses pengeditan *video* dengan *Filmora* relatif cukup mudah dan sederhana tapi memiliki kualitas yang cukup powerful.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Filmora* adalah suatu program untuk memproses atau mengedit suatu *video* yang dibuat agar proses pengeditannya lebih cepat dengan hasil yang maksimal, *Filmora* ini selain programnya yang ringan jika dibandingkan *editor video* lainnya, tampilan *Filmora* juga sangat sederhana dan mudah dipelajari.

Aplikasi *Filmora* sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran peserta didik secara daring. Pemanfaatan *video* pembelajaran dengan Aplikasi *Filmora*

menjadikan pembelajaran daring tidak hanya dengan membaca materi, tetapi juga dapat menuntun peserta didik dalam melakukan kegiatan seperti melakukan pengamatan, percobaan, mengidentifikasi, membuat revisi serta mencatat hasil menyimak video pembelajaran. Video pembelajaran berbantu aplikasi *Filmora* ini juga sangat mudah untuk dipelajari guru untuk memberikan penjelasan materi selama menghadapi wabah *Covid-19* dan menerapkan Pendidikan Era Revolusi 4.0.

2.2.2 Langkah-Langkah Pembuatan Video Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Filmora*

Proses pembuatan video pembelajaran harus berkesinambungan dengan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pembuatan video pembelajaran pun membutuhkan tahapan dalam pembuatannya. Adapun tahapannya terbagi dalam 3 kategori besar yaitu:



Gambar 1. Langkah-langkah proses pembuatan *video* pembelajaran

1. Pra Produksi (sebelum pembuatan)

Dalam pra produksi ini seorang pembuat *video* pembelajaran harus memahami dan mengerti apa yang akan dilakukan sebelum pembuatan/produksi, karena untuk menghindari kesalahan serta untuk mempersiapkan kebutuhan yang digunakan dalam proses produksi. Pra Produksi ini terbagi dalam tahapan sebagai berikut :

a. Telaah Kurikulum

Dalam mengembangkan *video* untuk menunjang pembelajaran, semestinya mengacu pada kurikulum. Kurikulum dijadikan sebagai acuan utama, dalam menentukan kompetensi yang akan dimuat untuk diajarkan kepada siswa melalui *video* pembelajaran. Sehingga *video* pembelajaran yang dibuat sesuai dengan tujuan :

- 1) standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, dan materi pembelajaran, serta alokasi waktu
- 2) Menganalisis silabus dan memilih alternatif kegiatan belajar yang paling sesuai dengan hasil analisis SK, KD, dan indikator.
- 3) Menganalisis RPP dan menentukan langkah-langkah kegiatan belajar.
- 4) Pemilihan materi/informasi yang akan disajikan

Guru pembuat *video* pembelajaran harus tahu dan mengerti materi yang akan disajikan. Sehingga ketika ada pertanyaan terhadap materi maka harus bisa mempertanggungjawabkannya. Dan harus memberikan batasan terhadap materi/informasi yang akan disajikan.

b. Menganalisa Target / Sasaran dari *Video* yang Dibuat

Video pembelajaran yang dibuat nantinya akan ditampilkan / dipresentasikan kepada khalayak ramai. Oleh karena itu, seorang pembuat *video* pembelajaran harus mengetahui sasaran atau targetnya, apakah untuk siswa SMP, SMA ataupun untuk anak-anak bahkan untuk orang tua sekalipun. Sehingga materi/informasi dapat disampaikan dengan baik dan benar.

c. Menganalisa dan Mempersiapkan Perlengkapan yang Dibutuhkan

Dalam proses produksi pasti membutuhkan alat-alat dan perlengkapan lainnya yang dibutuhkan. Seorang pembuat *video* pembelajaran harus mengerti perlengkapan yang digunakan dalam proses pembuatannya, antara lain computer/laptop, kamera digital, kertas, pensil/pulpen, papan tulis, spidol, penghapus, dan aplikasi yang dipilih.

d. Mencari dan Mengumpulkan Referensi Terkait

Sebelum memulai pembuatan, sebaiknya mencari sebanyak-banyaknya referensi baik dari materi maupun contoh interaktif. Dengan adanya referensi ini seorang pembuat *video* pembelajaran dapat mengolah kreatifitasnya dengan memperhatikan dan melihat referensi yang didapat. Referensi dapat dicari di Internet, Majalah, koran, televisi dan sebagainya.

e. Membuat Jadwal/*Schedule* Produksi

Hal yang penting adalah ketepatan waktu dalam proses produksi, karena berkaitan dengan *client/audience*. Jadwal sangat menentukan apakah proses produksi molor atau tidak. Jika tidak memiliki jadwal produksi maka dapat dipastikan proses produksi akan berjalan secara amburadul atau acak-acakan, yang menyebabkan konsistensi dari pembuat *video*

2. Proses produksi

Dalam proses produksi ini, pembuatan *video* pembelajaran dilakukan secara urut karena dalam prosesnya telah dibantu dengan adanya konsep serta jadwal yang telah tertata sebelumnya yaitu pada pra produksi.

3. Pasca Produksi

Tahapan terakhir dalam pembuatan *video* pembelajaran adalah pasca produksi, yaitu tahapan dimana *video* pembelajaran siap untuk dipublikasikan. Tahapan ini meliputi, publikasi *video* dalam bentuk *file*.

2.3 Drama

2.3.1 Pengertian Drama

Drama adalah bentuk karya sastra yang bertujuan menggambarkan kehidupan dengan menyampaikan pertikaian dan emosi melalui lakuan dan dialog. Lakuan dan dialog dalam drama tidak jauh berbeda dengan lakuan dan dialog yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Drama merupakan penciptaan kembali kehidupan nyata atau menurut istilah Aristoteles adalah peniruan gerak yang memanfaatkan unsur-unsur aktivitas nyata. (E. Kosasih 2008: 81).

Secara etimologi drama berasal dari bahasa Yunani yaitu *dram* yang berarti gerak (Usul Wiyanto, 2002:1). Pengertian drama adalah: (1) karya tulis untuk teater; (2) setiap situasi yang mempunyai konflik dan penyelesaian cerita (resolution); (3) jenis sastra berbentuk dialog, yang biasa untuk dipertunjukkan di atas pentas (Yuldi, 2010: 4).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) drama memiliki beberapa pengertian. Pertama, drama diartikan sebagai komposisi syair atau prosa yang diharapkan dapat menggambarkan kehidupan dan watak melalui tingkah laku (akting) atau dialog yang dipentaskan. Kedua, cerita atau kisah terutama yang melibatkan konflik atau emosi, yang khusus disusun untuk pertunjukan teater.

Dari pengertian drama di atas dapat disimpulkan bahwa drama adalah kisah kehidupan manusia yang dikemukakan di pentas berdasarkan naskah, menggunakan percakapan, gerak laku, unsur-unsur pembantu (dekor, kostum, rias, lampu, musik), serta disaksikan oleh penonton.

2.3.2 Unsur-unsur Drama

Ketika akan membicarakan unsur-unsur naskah drama, maka akan dibahas dua hal, yaitu unsur intrinsik drama dan unsur ekstrinsik drama. Drama merupakan salah satu karya sastra sehingga memiliki unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik drama adalah unsur-unsur pembangunan struktur yang ada di dalam drama itu sendiri. Lea Lina (2010:12-17) mengemukakan masing-masing unsur-unsur drama sebagai berikut :

1. Unsur Intrinsik Drama

- a. Alur (Plot), alur (plot) adalah rangkaian peristiwa yang memiliki hubungan sebab akibat sehingga menjadi satu kesatuan yang padu bulat dan utuh. Alur terdiri atas beberapa bagian, yakni
 - 1) awal, yaitu pengarang mulai memperkenalkan tokoh-tokohnya;
 - 2) tikaian, yaitu terjadi konflik di antara tokoh-tokoh pelaku;
 - 3) gawatan atau rumitan, yaitu konflik tokoh-tokoh semakin seru;

- 4) puncak, yaitu saat puncak konflik di antara tokoh-tokohnya;
- 5) leraian, yaitu saat peristiwa konflik semakin reda; dan
- 6) akhir, yaitu seluruh peristiwa atau konflik telah terselesaikan.

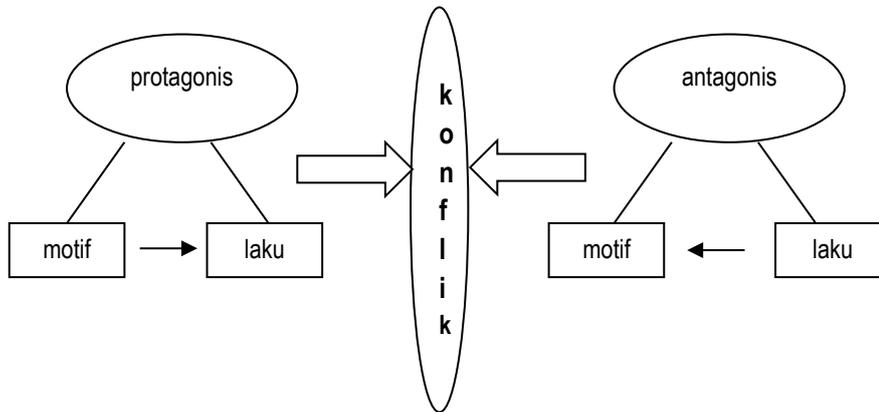
Pengaluran, yaitu teknik atau cara-cara menampilkan alur. Menurut kualitasnya, pengaluran dibedakan menjadi dua, yaitu alur erat dan alur longgar. Alur erat ialah alur yang tidak memungkinkan adanya pencabangan cerita. Alur longgar adalah alur yang memungkinkan adanya pencabangan cerita.

Menurut kualitasnya, pengaluran dibedakan menjadi dua, yaitu alur tunggal dan alur ganda. Alur tunggal ialah alur yang hanya satu dalam karya sastra. Alur ganda ialah alur yang lebih dari satu dalam karya sastra.

Menurut urutan waktu, pengaluran dibedakan menjadi dua, yaitu alur lurus dan tidak lurus. Alur lurus ialah alur yang melukiskan peristiwa-peristiwa berurutan dari awal sampai akhir cerita. Alur tidak lurus ialah alur yang melukiskan tidak urut dari awal sampai akhir cerita. Alur tidak lurus bisa menggunakan gerak balik (*backtracking*), sorot balik (*flashback*), atau campuran keduanya.

Drama yang baik selalu mengandung konflik sebab roh dari drama adalah konflik. Drama selalu menggambarkan perbenturan-perbenturan antara dua kehendak atau dua nilai yang berbeda. Perbenturan itu bisa saja terjadi antara manusia dan manusia lain, antara dua pribadi yang berlainan, antara manusia dengan keadaannya, antara kemauan yang saling berlawanan, perbenturan antara perasaan, minat, atau kekuatan lain diluar manusia, melawan nasib dan takdir. Kekuatan yang saling bertentangan ini kemudian saling berbenturan sehingga

membentuk serentetan peristiwa yang yang membentuk yang membentuk lakon atau cerita drama. Hubungan unsur-unsur kunci dalam pengembangan plot yakni motif, laku, dan konflik dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.
Hubungan unsur-unsur pengembangan plot
(sumber : Harry D Fauzi :2007:28)

Gambaran di atas menunjukkan hubungan unsur-unsur kunci dalam pengembangan plot naskah drama, pada tokoh protagonis pengembangan plot dimulai dengan adanya motif yang mengarah pada laku. dan pada tokoh antagonis pengembangan plot dimulai dengan adanya laku yang mengarah kepada motif. Dari kedua perbedaan inilah timbulnya konflik yang menjadikan drama menjadi hidup.

Dari uraian mengenai alur di atas dapat penulis simpulkan bahwa alur dapat dibedakan menurut kualitasnya yaitu alur erat dan alur longgar. Alur erat ialah alur yang tidak memungkinkan adanya pencabangan cerita. Alur longgar adalah alur yang memungkinkan adanya pencabangan cerita. Selanjutnya jika digolongkan menurut kualitasnya, pengaluran dibedakan menjadi dua, yaitu alur tunggal dan alur ganda. Alur tunggal ialah alur yang hanya satu dalam karya

sastra. Alur ganda ialah alur yang lebih dari satu dalam karya sastra. Sedangkan jika menurut urutan waktu, pengaluran dibedakan menjadi dua, yaitu alur lurus dan tidak lurus. Alur lurus ialah alur yang melukiskan peristiwa-peristiwa berurutan dari awal sampai akhir cerita. Alur tidak lurus ialah alur yang melukiskan tidak urut dari awal sampai akhir cerita. Pengembangan plot dimulai dengan adanya laku yang mengarah kepada motif. Dari kedua perbedaan inilah timbulnya konflik yang menjadikan drama menjadi hidup.

b. Amanat

Amanat adalah pesan yang disampaikan oleh pengarang melalui lakon dramanya, dan bagaimana jalan keluar yang diberikan pengarang terhadap permasalahan yang dipaparkannya. Menurut Akhmad Saliman (dalam Lea Lina, 2010: 13), amanat adalah segala sesuatu yang ingin disampaikan pengarang, yang ingin ditanamkannya secara tidak langsung ke dalam benak para penonton dramanya. Menurut Harimurti Kridalaksana (dalam Lea Lina, 2010:13) amanat adalah keseluruhan makna konsep, makna wacana, isi konsep, makna wacana, dan perasaan yang hendak disampaikan untuk dimengerti dan diterima orang lain yang digagas atau ditujunya.

Selanjutnya dalam (www.pengertianahli.com/2015/02.html) amanat adalah pesan moral yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca berupa nilai-nilai luhur yang dapat dijadikan contoh. Amanat di dalam drama ada yang langsung tersurat (ekspilisit), tetapi pada umumnya sengaja disembunyikan secara tersirat (implisit) oleh penulis naskah drama yang bersangkutan. Hanya penonton yang profesional saja yang mampu menemukan amanat implisit tersebut.

Dari pengertian amanat di atas dapat penulis simpulkan bahwa amanat adalah keseluruhan konsep atau gagasan yang mendasari suatu karya sastra yang didalamnya mengandung pesan moral dari seorang penulis kepada pembaca atau penikmatnya yang disampaikan secara langsung tersurat (ekspilisit) atau disembunyikan secara tersirat (implisit) oleh penulis naskah drama yang bersangkutan.

c. Bahasa

Naskah drama diwujudkan dari bahan dasar bahasa. Dalam wujudnya yang nyata, menggunakan bahasa itu menyampaikan kalimat-kalimat. Kalimat terdiri dari kata-kata. Kata-kata inilah yang mengungkapkan pikiran dan perasaan karena kata mewakili makna. Bahasa yang digunakan dalam drama sengaja dipilih pengarang dengan titik berat fungsinya sebagai sarana komunikasi.

Setiap penulis drama mempunyai gaya sendiri dalam mengolah kosa kata sebagai sarana untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya. Selain berkaitan dengan pemilihan kosa kata, bahasa juga berkaitan dengan pemilihan gaya bahasa (*style*) Akhmad Saliman (dalam Lea Lina, 2010: 13).

Bahasa yang dipilih penulis untuk kemudian dipakai dalam naskah drama tulisannya pada umumnya adalah bahasa yang mudah dimengerti (bersifat komunikatif), yakni ragam bahasa yang dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa yang berkaitan dengan situasi lingkungan, sosial budaya, dan pendidikan. Bahasa yang dipakai dipilih sedemikian rupa dengan tujuan untuk menghidupkan cerita drama, dan menghidupkan dialog-dialog yang terjadi di antara para tokoh

ceritanya. Demi pertimbangan komunikatif ini seorang penulis drama tidak jarang sengaja mengabaikan aturan-aturan yang ada dalam tata bahasa baku.

Selanjutnya dalam ([http://www.kelasindonesia.com/2015/05/ unsur-unsur-drama-instrinsik-dan-ekstrinsik-lengkap](http://www.kelasindonesia.com/2015/05/unsur-unsur-drama-instrinsik-dan-ekstrinsik-lengkap)) Bahasa yang digunakan dalam drama memiliki ke khasan yang mengacu pada budaya, kehidupan sehari-hari, sosial budaya, serta pendidikan. Bahasa digunakan untuk menghidupkan cerita, agar cerita senantiasa komunikatif.

Dari uraian mengenai bahasa di atas penulis menyimpulkan bahwa dalam menulis drama diperlukan pengetahuan tentang bahasa dan keterampilan menggunakannya menjadi syarat utama bagi penulis naskah drama, bahasa yang digunakan dalam drama harus sengaja dipilih pengarang dengan titik berat fungsinya sebagai sarana komunikasi.

d. Dialog

Jalan cerita drama diwujudkan melalui dialog (dan gerak) yang dilakukan para pemain. Dialog dalam drama memiliki dua tujuan, yaitu sebagai sarana pengembangan cerita dan penjelasan karakter atau sifat para pelakunya (Harry D Fauzi, 2007: 29). Menurut Akhmad Saliman (dalam Lea Lina, 2010: 14), dialog adalah mimetik (tiruan) dari kehidupan keseharian. Dialog drama ada yang realistis komunikatif, tetapi ada juga yang tidak realistis (estetik, filosofis, dan simbolik). Diksi dialog disesuaikan dengan karakter tokoh cerita. Selanjutnya menurut Yuldi (2010: 8) dialog merupakan ucapan tokoh tertentu yang kemudian

disusul oleh ucapan tokoh yang lain. Melalui pergiliran ucapan tokoh-tokoh itulah segala informasi diutarakan perlahan-lahan dari awal sampai akhir drama.

Dari uraian mengenai dialog di atas, dapat penulis simpulkan bahwa dialog merupakan sarana pengembangan cerita dan penjelasan karakter atau sifat para pelakunya sehingga dialog harus meniru dari kehidupan keseharian, bersifat realistis komunikatif, tetapi ada juga yang tidak realistis (estetik, filosofis, dan simbolik) dan disesuaikan dengan karakter tokoh cerita.

e. Latar

Dalam drama latar ini dituliskan secara singkat, bahkan hampir tidak terlihat. Sebagaimana watak para pelakunya, latar atau setting drama juga diungkapkan melalui dialog para pelakunya. Bahkan, waktu yang berlangsung dalam drama harus ringkas dan padat sehingga drama tidak bertele-tele (Harry D Fauzi, 2007: 29-30). Menurut Akhmad Saliman (dalam Lea Lina, 2010: 13), latar adalah tempat terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah drama. Latar tidak hanya merujuk kepada tempat, tetapi juga ruang, waktu, alat-alat, benda-benda, pakaian, sistem pekerjaan, dan sistem kehidupan yang berhubungan dengan tempat terjadinya peristiwa yang menjadi latar ceritanya.

Dari pengertian latar di atas, dapat penulis simpulkan bahwa latar atau *setting* dalam drama adalah tempat, waktu dan suasana terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah drama, akan tetapi latar tidak hanya merujuk kepada tempat, tetapi juga ruang, waktu, alat-alat, benda-benda, pakaian, sistem

pekerjaan, dan sistem kehidupan yang berhubungan dengan tempat terjadinya peristiwa yang menjadi latar ceritanya.

f. Petunjuk Teknis

Petunjuk teknis adalah rambu-rambu yang sengaja dicantumkan oleh seorang penulis naskah drama sebagai penuntun penafsiran bagi siapa saja yang ingin mementaskannya. Petunjuk teknis dalam naskah drama bisa berupa paparan tentang adegan demi adegan, profil tokoh cerita, latar cerita (tempat adegan) tata lampu, tata usik, tata panggung, dan daftar properti yang harus disiapkan Lea Lina (2010: 15).

g. Tema

Menurut Yuldi (2010: 42) tema adalah gagasan inti. Tema adalah sebuah ide pokok atau pikiran utama sebuah drama. Tema juga dapat dijadikan titik tolak rangkaian cerita. Tema biasanya adalah masalah kehidupan, komentar pengarang mengenai kehidupan atau pandangan hidup si pengarang.

Tema merupakan bentuk ungkapan khas, umum, objektif, dapat dipahami semua orang, serta lugas. Tema dapat terdiri atas satu kata, satu frasa, atau bahkan sebuah kalimat (Harry D Fauzi, 2007: 31). Selanjutnya menurut WJS Poerwadarminta (dalam Lea Lina, 2010: 15) tema adalah pokok pikiran. Mursal Esten berpendapat tema adalah sesuatu yang menjadi pikiran atau sesuatu yang menjadi persoalan.

Dari pengertian tema di atas dapat disimpulkan pengertian tema adalah gagasan besar atau hal yang menjadi pikiran dan persoalan yang melandasi cerita atau

dengan kata lain tema adalah inti persoalan yang menjadi jiwa atau dasar dari suatu drama yang didalamnya terkandung pandangan tentang suatu masalah.

h. Tokoh

Tokoh dalam drama disebut tokoh rekaan yang berfungsi sebagai pemegang peran watak tokoh. Itulah sebabnya istilah tokoh juga disebut karakter atau watak.

Istilah penokohan juga sering disamakan dengan istilah perwatakan atau karakterisasi (tidak sama dengan karakteristik) (Saliman, 1996: 32 dalam Lea Lina, 2010: 15). Menurut Akhmad Saliman (dalam Lea Lina, 2010: 15)

berdasarkan peranannya di dalam alur cerita tokoh dapat diklasifikasikan menjadi 3 macam, yaitu: antagonis, tokoh utama berperilaku jahat, protagonis, tokoh utama berperilaku baik, Tritagonis, tokoh yang berperanan sebagai tokoh pembantu.

Berdasarkan fungsinya di dalam alur cerita, tokoh dapat diklasifikasikan menjadi 3 macam juga, yaitu: tokoh sentral, tokoh yang berfungsi sebagai penentu gerakan alur cerita. Tokoh utama, tokoh yang berfungsi sebagai pendukung tokoh antagonis atau protagonis. Tokoh pembantu, tokoh yang berfungsi sebagai pelengkap penderita dalam alur cerita.

Masih berkaitan dengan tokoh ini, ada istilah yang biasa digunakan yakni penokohan dan teknik penokohan. Penokohan merujuk kepada proses penampilan tokoh yang berfungsi sebagai pembawa peran watak tokoh cerita dalam drama.

Sedangkan teknik penokohan adalah teknik yang digunakan penulis naskah drama, sutradara, atau pemain dalam penampilan atau penempatan tokoh-tokoh wataknya dalam drama.

Menurut Lae Lina (2010:16) Teknik penokohan dilakukan dalam rangka menciptakan citra tokoh cerita yang hidup dan berkarakter. Watak tokoh cerita dapat diungkapkan melalui salah satu 5 teknik berikut: Apa yang dipikirkan, dirasakan, atau dikehendaki tentang dirinya atau tentang diri orang lain, Lakuan, tindakan, Cakapan, ucapan, ujaran, Kehendak, perasaan, pikiran, Penampilan fisik.

Tokoh watak atau karakter dalam drama adalah bahan baku yang paling aktif dan dinamis sebagai penggerak alur cerita. Para tokoh dalam drama tidak hanya berfungsi sebagai penjamin bergeraknya semua peristiwa cerita, tetapi juga berfungsi sebagai pembentuk, dan pencipta alur cerita. Tokoh demikian disebut tokoh sentra (Saliman, 1996: 33 dalam Lea Lina 2010: 16).

Penokohan, gerak, dan cakapan adalah tiga komponen utama yang menjadi dasar terjadinya konflik (tikaian) dalam drama. Pada hakikatnya, konflik (tikaian) merupakan unsur instrinsik yang harus ada di dalam sebuah drama. Tokoh cerita dalam drama dapat diwujudkan dalam bentuk 3 dimensi, yaitu: dimensi fisiologi, yakni ciri-ciri fisik yang bersifat badani atau ragawi, seperti usia, jenis kelamin, keadaan tubuh, ciri wajah, dan ciri-ciri fisik lainnya. Dimensi psikologi, yakni ciri-ciri jiwani atau rohani, seperti mentalitas, temperamen, cipta, rasa, karsa, IQ, sikap pribadi, dan tingkah laku. Dimensi sosiologis, yakni ciri-ciri kehidupan sosial, seperti status sosial, pekerjaan, jabatan, jenjang pendidikan, kehidupan pribadi, pandangan pribadi, sikap hidup, perilaku masyarakat, agama, ideologi, system kepercayaan, aktivitas sosial, aksi sosial, hobi pribadi, organisasi sosial, suku bangsa, garis keturunan, dan asal usul sosial.

Menurut Yuldi (2010: 8-9) Sebagai naskah yang utuh, drama dibangun oleh beberapa unsur yang saling berkaitan, yaitu dialog, petunjuk pemanggungan, plot, dan karakter. Yuldi mengemukakan unsur-nsur drama tersebut sebagai berikut; (1) dialog merupakan ucapan tokoh

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (RnD)*. Pemilihan pendekatan *Research and Development (RnD)* tepat untuk digunakan dalam penelitian pengembangan video pembelajaran materi drama dengan perangkat lunak *Filmora*. Hal ini karena penelitian *Research and Development (RnD)* merupakan sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh memperbaiki praktik. Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut dapat berupa perangkat keras ataupun perangkat lunak.

Prosedur penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall dalam Sugiyono (2016: 297) yang terdiri atas sepuluh langkah (tahap) dan dapat dilakukan dengan skala kecil yang hanya melibatkan sedikit rancangan pembelajaran yang asli.

Langkah-langkah hasil adaptasi tersebut dibagi menjadi tiga tahapan utama, yaitu

1. hasil penelitian pendahuluan;
2. pengembangan bahan ajar;
3. produk atau hasil bahan ajar.

Tiga tahapan tersebut di dalamnya terdapat tahapan-tahapan, yaitu

1. studi pendahuluan;
2. membuat rancangan desain produk;
3. mengembangkan bentuk produk awal;
4. melakukan uji coba terbatas;
5. melakukan revisi produk hasil uji coba terbatas;
6. melakukan uji coba luas;
7. melakukan revisi produk dari uji coba luas; dan
8. pembuatan produk akhir.

3.2 Sumber Data dan Variabel Penelitian

3.2.1 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian pengembangan ini ialah penilaian dari pengguna video pembelajaran dengan *aplikasi fillmora* materi drama. Penilaian dilakukan oleh peserta didik dan juga guru sebagai pengguna video pembelajaran dengan *aplikasi fillmora* materi drama yang dikembangkan.

3.2.2 Variabel Penelitian

Variabel merupakan karakteristik atau keadaan pada suatu obyek yang mempunyai variasi nilai. Secara umum dapat dinyatakan bahwa variabel adalah operasionalisasi dari konsep. Fungsi variabel dapat dibedakan atas tiga fungsi, yakni variabel sebab, variabel penghubung, dan variabel akibat.

Berdasarkan hubungan antara satu variabel dengan variabel yang lain, variabel penelitian dibedakan menjadi lima. Adapun kelima variabel tersebut adalah variabel independen, variabel dependen, variabel moderator, variabel intervening, dan variabel kontrol. Berikut penjelasan lebih rinci tiap variabel.

1. Variabel independen sering disebut sebagai variabel stimulus, prediktor, *antecedent* serta variabel bebas. Variabel ini merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).
2. Variabel dependen disebut juga variabel *output*, kriteria, konsekuen, serta variabel terikat. Variabel ini merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.
3. Variabel moderator adalah variabel yang mempengaruhi (memperkuat dan melemahkan) hubungan antara variabel independen dengan dependen.
4. Variabel intervening adalah variabel yang secara teoritis mempengaruhi hubungan antara variabel independen dengan dependen menjadi hubungan yang tidak langsung dan tidak dapat diamati dan diukur.
5. Variabel kontrol adalah variabel yang dikendalikan atau dibuat konstan sehingga pengaruh variabel independen terhadap dependen tidak dipengaruhi oleh faktor luar yang tidak diteliti.

Pada umumnya, variabel penelitian dibedakan menjadi dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Dalam penelitian ini, variabel yang digunakan adalah variabel bebas dan variabel terikat dan tidak melibatkan variabel yang lain. Adapun variabel-variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel bebas: video pembelajaran *aplikasi fillmora* yang dilambangkan X dengan indikator pelaksanaan video pembelajaran *aplikasi fillmora* materi drama.

2. Variabel terikat: kreativitas siswa yang dilambangkan Y dengan indikator penguasaan terhadap materi drama, usaha untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan pemenuhan siswa dalam indikator berpikir kreatif yang meliputi unsur-unsur drama.

3.3 Tahap Perancangan Produk

Rancangan produk berupa video pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran drama dengan perangkat lunak *Filmora* di Kelas VIII SMP pada Kompetensi Dasar 3.8 mengidentifikasi, menganalisis, memahami teks sastra sesuai dengan kaidah-kaidahnya serta Kompetensi Dasar 4.8 menanggapi dan mampu mengkreasikan teks sastra sesuai dengan kaidahnya baik secara lisan dan tulisan. Berikut ini tahapannya.

1. Skala kecil

Uji coba terbatas dalam skala kecil guru dan siswa (10 siswa) dilakukan untuk mengetahui respon siswa mengenai kelayakan penggunaan rancangan pembelajaran sastra. Pelaksanaan uji dilakukan pada siswa kelas VIII SMPN 1 Ambarawa, Kabupaten Pringsewu dan dimanfaatkan untuk merevisi rancangan video pembelajaran sebelum diujikan dalam kelompok besar.

2. Skala Luas

Menurut Sugiyono (2015: 117) uji skala luas dilakukan kepada sejumlah siswa secara besar. Uji coba skala luas dilaksanakan di tiga kelas uji dan di sekolah yang berbeda. Adapun kelas dan sekolah yang dituju untuk melaksanakan uji coba skala luas ialah Kelas VIII 2 SMPN 1 Ambarawa, Kelas VIII 1 MTs Yasmida Ambarawa, dan Kelas VIII 1 SMPN 26 Pesawaran. Uji skala luas ini dilakukan

untuk mengetahui kelayakan produk untuk peserta didik dalam pembelajaran sastra di sekolah.

3. Uji Kelayakan

Kelayakan video pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran drama dengan perangkat lunak *Filmora* dilakukan oleh pakar, praktisi, serta siswa melalui hasil belajar dan angket . Data penilaian tersebut yang sudah diubah menjadi nilai kuantitatif dan dirata-rata serta diubah menjadi nilai kualitatif dengan menggunakan pedoman penskoran skala lima menurut Riduwan & Sunarto (2009: 23).

a. Uji Kelayakan Pakar/ Ahli dan Praktisi

Kegiatan analisis data dari hasil angket dilakukan dengan mencari rata-rata skor skala *likert* berdasarkan tiap-tiap aspek atau domain. Penilaian angket dilakukan dengan kriteria sangat baik memperoleh skor 4, baik memperoleh skor 3, cukup baik memperoleh skor 2, dan tidak baik memperoleh skor 1. Hasil rata-rata penilaian angket tersebut kemudian dihitung berdasarkan rumus:

Keterangan:

- = skor rata-rata
- n = jumlah penilaian
- ΣX = jumlah skor

(Sudjana, 2010:109)

Hasil penilaian selanjutnya dirata-ratakan serta dikelompokkan ke dalam tiga kriteria penilaian seperti tersaji dalam tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1 Penilaian Kelayakan Pengembangan Video Pembelajaran

No	Rentang Skor	Kriteria
1	0%— 20%	Sangat Kurang Layak
2	21%— 40%	Kurang Layak
3	41%— 60%	Cukup Layak
4	61%— 80%	Layak
5	81%— 100%	Sangat Layak

(Sumber: Riduwan & Sunarto, 2009:23)

b. Uji Kelayakan Penggunaan Video Pembelajaran

Data kualitatif diperoleh dari sebaran angket untuk mengetahui kelayakan penggunaan video pembelajaran drama dengan memanfaatkan perangkat lunak *Filmora* untuk siswa kelas VIII SMP. Data berupa angket kemenarikan video pembelajaran, kemudahan penggunaan video pembelajaran, dan kemanfaatan video pembelajaran. Setelah diperoleh, lalu dianalisis berdasarkan skor pemberian dari siswa pada uji coba terbatas. Hasil penilaian angket tersebut kemudian dihitung berdasarkan rumus:

$$\text{Nilai daya tarik} = \frac{\sum \text{nilai yang dihasilkan}}{\sum \text{nilai maksimal}} \times 100$$

Nilai yang didapat kemudian dikonversikan dalam kelompok kategori penilaian seperti tersaji dalam tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2 Konversi Penilaian Pengembangan Video Pembelajaran

Kategori Persentase	Kategori
$75 \leq x \leq 100$	Sangat baik
$50 \leq x < 75$	Baik
$25 \leq x < 50$	Cukup baik
$0 \leq x < 25$	Kurang baik

3.4 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

3.4.1 Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diharapkan maka dalam suatu penelitian diperlukan teknik pengumpulan data. Dalam melakukan teknik pengumpulan data harus disesuaikan dengan data yang diperlukan.

Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Observasi

Teknik observasi lapangan dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran di kelas. Teknik observasi bertujuan untuk memperoleh deskripsi kegiatan guru sebelum dan setelah menerapkan video pembelajaran drama dengan perangkat lunak *Filmora* saat pembelajaran.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan menelaah dokumen-dokumen yang berkaitan dengan pembelajaran drama untuk peserta didik SMP. Dokumentasi dilakukan di kelas di beberapa SMP, perangkat pembelajaran berupa silabus, RPP, bahan ajar, media (video pembelajaran), evaluasi, serta kondisi guru dan siswa dalam pembelajaran.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap guru dan siswa untuk mengetahui secara langsung kondisi pembelajaran yang dilakukan berkaitan dengan kebutuhan penggunaan video pembelajaran drama.

4. Angket

Pemberian angket ditujukan kepada ahli/ pakar yang memiliki kompetensi pada

bidang kajian yang relevan, guru-guru pelajaran Bahasa Indonesia SMP dan siswa kelas VIII yang menerima materi menulis puisi. Tujuan penyebaran angket ini adalah untuk mendapatkan deskripsi objektif tentang kelayakan video pembelajaran drama yang dikembangkan dan daya tarik penggunaannya sehingga diharapkan dapat memotivasi siswa untuk belajar.

3.4.2 Instrumen Pengembangan Produk

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diteliti. Penelitian ini menggunakan instrumen sebagai berikut.

1. Lembar wawancara kebutuhan guru dan siswa, untuk mengetahui video pembelajaran yang dibutuhkan.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Wawancara Guru terhadap Kebutuhan Video Pembelajaran

No	Aspek	Pernyataan
1	Ketersediaan video pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah Bapak/Ibu menggunakan video pembelajaran sebagai panduan siswa dalam kegiatan pembelajaran materi drama? 2. Jika ada, apakah video pembelajaran tersebut buatan sendiri? 3. Jika tidak ada, apa panduan pembelajaran materi drama yang biasa digunakan?
2	Kesesuaian dengan standar kompetensi pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah video pembelajaran yang digunakan sudah sesuai dengan KI dan KD pembelajaran materi drama? 2. Jika tidak sesuai, apa kekurangan video pembelajaran tersebut yang masih harus diperbaiki atau dilengkapi?
3	Penyajian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah video pembelajaran yang digunakan memudahkan Bapak/ Ibu dalam mencapai tujuan belajar siswa yaitu mampu memahami unsur-unsur drama yang disajikan? 2. Apakah video pembelajaran memberikan panduan langkah-langkah belajar materi drama? 3. Adakah Bapak/ Ibu mengalami kendala selama memberikan materi drama menggunakan video pembelajaran?

		4. Jika ada, kendala apa yang mendasari kesulitan mengajarkan materi drama?
4	Pengayaan materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah video pembelajaran yang digunakan memberikan pengayaan materi? 2. Jika ada, pengayaan seperti apa yang disajikan dalam materi drama? 3. Jika tidak ada, pengayaan seperti apa yang diinginkan dalam pembelajaran materi drama? 4. Apakah Bapak/ Ibu membutuhkan video pembelajaran untuk membantu membelajarkan materi drama?

Selain pada guru, wawancara juga dilakukan pada siswa untuk mengetahui kebutuhan video pembelajaran sebagai panduan pembelajaran materi drama.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Wawancara Siswa Terhadap Kebutuhan Video Pembelajaran

No	Pernyataan	Jawaban
1	Ketersediaan Video Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah Anda menggunakan video pembelajaran sebagai panduan kegiatan pembelajaran materi drama 2. Jika tidak ada, apa panduan pembelajaran materi drama yang biasa digunakan?
2	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah video pembelajaran panduan sesuai dengan tujuan pembelajaran materi drama? 2. Jika tidak sesuai, apa kekurangan video pembelajaran tersebut yang masih harus diperbaiki atau dilengkapi?
3	Penyajian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah video pembelajaran yang digunakan memudahkan siswa mencapai tujuan belajar siswa yaitu materi drama? 2. Apakah video pembelajaran memberikan panduan materi drama? <ul style="list-style-type: none"> ● Jika ya, apakah video pembelajaran materi drama memaparkan materi drama. Jika ya, apakah video pembelajaran materi drama menelaah unsur-unsur drama? 3. Apakah Anda mengalami kendala dalam memahami materi dan unsur-unsur drama dengan menggunakan panduan yang ada? <ul style="list-style-type: none"> ● Jika ada, kendala apa yang mendasari kesulitan khususnya dalam materi dan unsur-unsur drama?

No	Pernyataan	Jawaban
		4. Apakah Anda membutuhkan video pembelajaran khususnya pada materi drama?
4	Pengayaan materi	1. Apakah panduan video pembelajaran yang Anda gunakan memberikan pengayaan materi? <ul style="list-style-type: none"> • Jika ada, pengayaan seperti apa yang disajikan dalam video pembelajaran drama? • Jika tidak ada, pengayaan seperti apa yang diinginkan dalam materi drama? 2. Apakah Anda membutuhkan video pembelajaran untuk membantu mempelajari materi drama?

2. Validasi pakar/ ahli melalui angket uji pakar/ ahli untuk menilai kelayakan video pembelajaran dengan *aplikasi fillmora* yang dikembangkan.

Tabel 3.5 Instrumen Penilaian Media Video Pembelajaran oleh Ahli Materi

No.	Indikator	Penilaian				Keterangan
		SB	B	CB	TB	
1.	Tingkat relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku					
2.	Bahasa yang digunakan dalam uraian pembelajaran					
3.	Kemudahan Bahasa yang dipahami					
4.	Kesesuaian antara isi latihan dengan tujuan pembelajaran					
5.	Kesesuaian antara isi rangkuman dengan poin-poin inti isi pembelajaran					
6.	Kesesuaian komponen sebagai media pembelajaran					
7.	Kejelasan uraian materi					
8.	Kemenarikan pengemasan media pembelajaran					
9.	Keluasan dan kedalaman isi media pembelajaran					
10.	Keruntutan penyajian materi					
Jumlah						

Keterangan:

SB = Sangat Baik, jika seluruhnya sesuai dengan indikator.

B = Baik, jika sebagian besar sesuai dengan indikator.

CB = Cukup Baik, jika 50% sesuai dengan indikator.

TB = Tidak Baik, jika tidak sesuai dengan indikator.

**Tabel 3.6 Instrumen Penilaian Media Video Pembelajaran
oleh Ahli Desain**

No.	Indikator	Penilaian				Keterangan
		SB	B	CB	TB	
1.	Kemenarikan tampilan media pembelajaran					
2.	Kejelasan tujuan pembelajaran					
3.	Ketepatan pemakaian jenis huruf					
4.	Kemenarikan penggunaan warna yang digunakan dalam mendesain media pembelajaran					
5.	Kesesuaian penggunaan variasi, jenis, ukuran, dan bentuk huruf dalam media pembelajaran					
6.	Kejelasan tulisan atau pengetikan					
7.	Kemenarikan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran					
8.	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran					
9.	Kesesuaian gambar dengan materi					
10.	Ketepatan penataan paragraf uraian materi pembelajaran					
Jumlah						

Keterangan:

SB = Sangat Baik, jika seluruhnya sesuai dengan indikator.

B = Baik, jika sebagian besar sesuai dengan indikator.

CB = Cukup Baik, jika 50% sesuai dengan indikator.

TB = Tidak Baik, jika tidak sesuai dengan indikator.

**Tabel 3.7 Instrumen Penilaian Video Pembelajaran
oleh Ahli Kebahasaan**

No.	Indikator	Penilaian				Keterangan
		SB	B	CB	TB	
1.	Kesesuaian bahasa (diksi) dalam media pembelajaran berbasis video					
2.	Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran mudah dimengerti					
3.	Kabakuan struktur kalimat dalam video pembelajaran					
Jumlah						

Keterangan:

SB = Sangat Baik, jika seluruhnya sesuai dengan indikator.

B = Baik, jika sebagian besar sesuai dengan indikator.

- CB** = Cukup Baik, jika 50% sesuai dengan indikator.
TB = Tidak Baik, jika tidak sesuai dengan indikator.

3. Angket penilaian teman sejawat/ praktisi untuk menilai kelayakan penggunaan video pembelajaran dengan *aplikasi fillmora* yang dikembangkan dalam pembelajaran.

Tabel 3.8 Instrumen Penilaian Video Pembelajaran oleh Praktisi

No.	Indikator	Penilaian				Keterangan
		SB	B	CB	TB	
1.	Tingkat relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku					
2.	Membantu guru dalam menyampaikan materi					
3.	Membuat siswa aktif saat pembelajaran berlangsung					
4.	Kesesuaian antara isi materi dengan KD					
5.	Kesesuaian antara isi latihan dengan tujuan pembelajaran					
6.	Kejelasan uraian materi					
7.	Kemenarikan pengemasan media pembelajaran					
8.	Kejelasan soal evaluasi dengan media pembelajaran					
9.	Memenuhi kriteria media pembelajaran					
10.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran					
Jumlah						

Penilaian oleh teman sejawat/praktisi yaitu guru Bahasa Indonesia yang dilakukan dengan memberi tanda centang (√) pada kolom yang paling sesuai berdasarkan kriteria SB = Sangat Baik, B = Baik, CB = Cukup Baik, TB = Tidak Baik. Selain penilaian, guru sebagai pengguna video pembelajaran juga memberikan saran perbaikan sehingga video pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan.

4. Angket uji coba produk video pembelajaran sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran drama juga diberikan kepada siswa. Angket diberikan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap video pembelajaran yang telah dikembangkan melalui dua tahap, yaitu uji skala kecil dan uji skala luas atau kelas pembelajaran sebenarnya. Tanggapan siswa pada kelas skala kecil menjadi masukan perbaikan sebelum diujicobakan pada kelas pembelajaran. Penilaian angket dilakukan menggunakan skala *likert* dengan kriteria jika tidak menarik, maka kolom “TM” (Tidak Menarik/Sesuai) diberi skor 1, jika kurang menarik “KM” (Kurang Menarik/ Sesuai) diberi skor 2, jika menarik “M” (Menarik/ Sesuai) diberi skor 3, jika sangat menarik “SM” (Sangat Menarik/ Sesuai) diberi tanda (√), skor 4.

Tabel 3.9 Instrumen Uji Coba Video Pembelajaran kepada Siswa sebagai Pengguna

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				Keterangan
		TM	K M	M	S M	
A. Kemerarikan Video Pembelajaran						
1.	Apakah variasi penggunaan huruf (ukuran, bentuk, jenis dan warna) membuat video pembelajaran menarik dipelajari?					
2.	Apakah ilustrasi yang ada membuat video pembelajaran menarik dipelajari?					
3.	Apakah desain <i>layout</i> membuat video pembelajaran menarik dipelajari?					
4.	Apakah penggunaan variasi warna membuat video pembelajaran menarik dipelajari?					
5.	Apakah dengan penggunaan gambar-gambar membuat video pembelajaran					

	menarik dipelajari?					
6.	Apakah kesesuaian permasalahan membuat video pembelajaran menarik dipelajari?					
7.	Apakah dengan adanya contoh membuat video pembelajaran menarik dipelajari?					
8.	Apakah kesesuaian gambar membuat video pembelajaran menarik dipelajari?					
9.	Apakah format evaluasi dalam video pembelajaran menarik untuk dikerjakan?					
10.	Apakah format keseluruhan video pembelajaran membuat video pembelajaran menarik dipelajari?					
B. Kemudahan Penggunaan						
1.	Apakah cakupan isi video pembelajaran mempermudah Anda dalam belajar materi drama?					
2.	Apakah kejelasan isi video pembelajaran mempermudah Anda dalam belajar materi drama?					
3.	Apakah alur penyajian video pembelajaran mempermudah Anda dalam belajar materi drama?					
4.	Apakah bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran dapat dipahami secara jelas sehingga mempermudah Anda belajar materi drama?					
5.	Apakah kejelasan pemaparan materi dalam video pembelajaran mempermudah Anda belajar materi drama?					
6.	Apakah pertanyaan-pertanyaan dalam video pembelajaran dapat Anda pahami maksudnya secara jelas sehingga mempermudah Anda belajar materi drama?					
C. Kemanfaatan Video Pembelajaran dalam Pembelajaran						

1.	Apakah video pembelajaran membantu Anda meningkatkan minat mempelajari materi?					
2.	Apakah video pembelajaran membantu Anda mempelajari materi secara lebih mudah?					
3.	Apakah evaluasi yang ada membantu Anda mengetahui kemampuan konsep yang Anda kuasai?					

Tabel 3.10 Pedoman Penilaian Postes

Indikator Pencapaian	Bentuk Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen
Mengidentifikasi unsur-unsur drama (tradisional dan modern) yang disajikan dalam bentuk pentas atau naskah	Tes Tertulis	Essay	Tentukanlah unsur intrinsik drama yang disajikan, meliputi: <ul style="list-style-type: none"> ● Tema ● Amanat ● Latar ● Alur ● Tokoh ● Perwatakan
Menginterpretasi drama (tradisional dan modern) yang dibaca atau ditonton dan didengar	Tes Tertulis	Essay	Carilah hal-hal yang menarik dalam drama yang disajikan!

Tabel 3.11 Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran

No. Soal	Kunci Jawaban	Rubrik
1	<ul style="list-style-type: none"> ● Tema Keangkuhan, kesombongan, manja 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Benar dan tepat skor 10 2. Benar tetapi kurang lengkap/tepat skor 5 3. Tidak lengkap/tepat skor 2 4. Tidak dijawab skor

		0
	<ul style="list-style-type: none"> ● Amanat Kita harus sopan Kita harus hormat dengan orang lain Kita harus bersyukur Kita tidak boleh manja Kita tidak boleh terlalu memanjakan anak 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Benar dan tepat skor 10 2. Benar tetapi kurang lengkap/tepat skor 5 3. Tidak lengkap/tepat skor 2 4. Tidak dijawab skor 0
	<ul style="list-style-type: none"> ● Latar <ol style="list-style-type: none"> 1. Tempat : Jawa Barat, Kerajaan Kuttanggeuhan, hutan, tempat ahli perhiasan 2. Waktu : Pada dahulu kala, Hari ulang tahun Gilang Rukmini 3. Suasana : sedih belum punya anak, berbahagia 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Benar dan tepat skor 10 2. Benar tetapi kurang lengkap/tepat skor 5 3. Tidak lengkap/tepat skor 2 4. Tidak dijawab skor 0
	<ul style="list-style-type: none"> ● Alur Maju 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Benar dan tepat skor 10 2. Benar tetapi kurang lengkap/tepat skor 5 3. Tidak lengkap/tepat skor 2 4. Tidak dijawab skor 0
	<ul style="list-style-type: none"> ● Tokoh <ol style="list-style-type: none"> 1. Prabu Suwatalaya 2. Ratu Purbamanah 3. Penasehat 4. Gilang Rukmini 5. Ahli Perhiasan 6. Rakyat 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Benar dan tepat skor 10 2. Benar tetapi kurang lengkap/tepat skor 5 3. Tidak lengkap/tepat skor 2 4. Tidak dijawab skor 0
	<ul style="list-style-type: none"> ● Perwatakan <ol style="list-style-type: none"> 1. Prabu Suwatalaya: 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Benar dan tepat skor 10 2. Benar tetapi kurang lengkap/tepat skor 5

	<p>selalu ikhtiar, bersyukur, terlalu memanjakan anak</p> <p>2. Ratu Purbamanah: bersyukur, terlalu memanjakan anak</p> <p>3. Penasehat: baik , sopan, penurut</p> <p>4. Gilang Rukmin: manja, kasar, tidak menghargai orang lain, tidak sopan</p> <p>5. Ahli Perhiasan: baik, penurut</p> <p>6. Rakyat: perhatian dengan prabu dan ratu</p>	<p>3. Tidak lengkap/tepat skor 2</p> <p>4. Tidak dijawab skor 0</p>
2	<p>Isi cerita:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cerita menggunakan alur maju ● Cerita memberikan amanat yang sangat bermanfaat ● Cerita tidak mudah ditebak ● Cerita menggunakan dialog yang mudah dimengerti oleh penonton 	
	<p>Daya tarik: Cerita memberikan amanat yang baik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bercerita masa lalu 2. Drama dimainkan dengan baik 3. Suara jelas 	
	<p>Pelajaran hidup:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kita harus ikhtiar 2. Kita harus bersabar 	

	<ol style="list-style-type: none">3. Kita tidak boleh terlalu memanjakan anak4. Kita harus bersyukur5. Kita harus menghargai orang lain6. Kita tidak boleh kasar pada orang lain	
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan penelitian yang telah dilaksanakan.

1. Media pembelajaran yang dikembangkan ialah dalam bentuk video pembelajaran. Video pembelajaran yang dikembangkan adalah video pembelajaran drama dengan perangkat lunak *Filmora* untuk Kelas VIII SMP sesuai dengan Kompetensi Dasar 3.15 mengidentifikasi unsur-unsur drama (tradisional dan modern) yang disajikan dalam bentuk pentas atau naskah dan Kompetensi Dasar 4.15 menginterpretasikan drama (tradisional dan modern) yang dibaca dan ditonton atau didengar. Pengembangan video pembelajaran drama dengan perangkat lunak *Filmora* menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan melalui beberapa tahapan yaitu (1) studi pendahuluan (potensi masalah), (2) pengumpulan data, (3) desain produk (pengembangan desain/draf produk awal), (4) validasi desain oleh ahli materi, media, kebahasaan, dan praktisi, (5) revisi produk, (6) uji coba produk dan (7) revisi produk akhir.
2. Kelayakan video pembelajaran drama dengan perangkat lunak *Filmora* untuk Kelas VIII SMP, pada Kompetensi Dasar 3.15 mengidentifikasi unsur-unsur drama (tradisional dan modern) yang disajikan dalam bentuk pentas atau naskah dan Kompetensi Dasar 4.15 menginterpretasikan drama (tradisional

dan modern) yang dibaca dan ditonton atau didengar yang dikembangkan dinilai kelayakannya. Adapun nilai kelayakan uji coba skala luas Kelas VIII SMPN 1 Ambarawa, MTs Yasmida Ambarawa, dan SMPN 26 Pesawaran meliputi tiga aspek yaitu aspek kemenarikan mendapatkan hasil 80,53 dengan kriteria “sangat layak”, aspek kemudahan penggunaan mendapatkan hasil 85,17 dengan kriteria “sangat layak”, dan aspek kemanfaatan mendapatkan hasil 80,32 dengan kriteria “sangat layak”. Sementara itu, hasil rata-rata keseluruhan kelayakan penggunaan dari uji coba tiga kelas skala luas diperoleh nilai kelayakan sebesar 81.40 dengan kriteria “sangat layak”.

3. Berdasarkan uji coba video pembelajaran drama dengan perangkat lunak *Filmora* untuk Kelas VIII SMP yang telah dilaksanakan pada Kelas VIII 2 SMPN 1 Ambarawa, didapatkan hasil *N-Gain* sebesar 0,48, Kelas VIII 1 MTs Yasmida Ambarawa, didapatkan hasil *N-Gain* sebesar 0,56, Kelas VIII 1 SMPN 26 Pesawaran, didapatkan hasil *N-Gain* sebesar 0,51. Hasil tersebut menunjukkan bahwa efektivitas produk video pembelajaran drama dengan perangkat lunak *Filmora* untuk Kelas VIII SMP dalam uji ini termasuk ke dalam kategori sedang karena berada pada rentang skor $0,30 \leq (g) \leq 0,70$.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disarankan hal-hal sebagai berikut.

1. Bagi guru, video pembelajaran drama dengan perangkat lunak *Filmora* untuk Kelas VIII SMP dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran drama, khususnya Kompetensi Dasar 3.15 mengidentifikasi unsur-unsur drama (tradisional dan modern) yang disajikan dalam bentuk pentas atau naskah dan Kompetensi

Dasar 4.15 menginterpretasikan drama (tradisional dan modern) yang dibaca dan ditonton atau didengar. Media pembelajaran berupa video pembelajaran drama dengan perangkat lunak *Filmora* untuk Kelas VIII SMP dapat dimanfaatkan karena sudah divalidasi oleh para ahli serta terbukti mampu menaikkan hasil belajar siswa dalam mengidentifikasi unsur-unsur drama dan menginterpretasikan drama (tradisional dan modern) yang dibaca dan ditonton.

2. Bagi peserta didik SMP/MTs sederajat Kelas VIII, media pembelajaran berupa video pembelajaran drama dengan perangkat lunak *Filmora* untuk Kelas VIII SMP telah terbukti mampu menaikkan hasil belajar siswa dalam mengidentifikasi unsur-unsur drama dan menginterpretasikan drama (tradisional dan modern) yang dibaca dan ditonton. Oleh sebab itu, video pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran drama di luar jam sekolah/pembelajaran.
3. Bagi peneliti, dapat melaksanakan penelitian lebih mendalam terkait video pembelajaran dalam materi drama dengan media atau perangkat lunak yang berbeda, agar materi lebih menarik dan menambah referensi media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- AH Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara.
- Anderson, Ronald H. (1987). *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka bekerja sama dengan CV. Rajawali.
- Arsyad, Azhar. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- _____. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fauzi, Harry D. (2007). *Bagaimana Menulis Drama*. Bandung: CV ARMICO.
- Kosasih, Engkos. (2008). *Cerdas Berbahasa Indonesia untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Erlangga.
- Lina, Lea. (2010). *Asyiknya Bermain Drama*. Jakarta : Sulthan Press.
- Maswan dan Khoirul Muslimin. (2017). *Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Prastowo, Andi. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Purnama, Sari. (2018). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Padangsidempuan*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Ridwan dan Sunarto. (2009). *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Riyana, Cheppy. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rusman, dkk. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Saliman, Akhmad. (1996). *Teori dan Aplikasi Kajian Naskah Drama*. Surakarta : Khasanah Ilmu.

Saputri, Merisa Selly. (2019). *Pengembangan Media Animasi 2 Dimensi dengan Bantuan Aplikasi Wondershare Filmora Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kelas II*. Bandarlampung: UIN Radin Intan Lampung.

Sudjana, Nana. (2010). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

Tirtaraharja dan La Sulo. (2012). *Pengantar Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.

Wati, Ega Rima. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.

Wiyanto, Usul. (2002). *Terampil Bermain Drama*. Jakarta: Grasindo.

www.pengertianahli.com/2015/02.html

[www.kelasindonesia.com/2015/05/ unsur-unsur-drama-instrinsik-dan-ekstrinsik-lengkap](http://www.kelasindonesia.com/2015/05/unsur-unsur-drama-instrinsik-dan-ekstrinsik-lengkap)