

Pengembangan Bahan Ajar Pementasan Drama berbantuan QR Code pada Siswa Kelas XI di MA Al-Muhajirin Tugumulyo

Suci Triara Rahayu¹, Rusmana Dewi^{a2}, Inda Puspita Sari³

Universitas PGRI Silampari, Lubuklinggau

Email: sucitriara09@gmail.com¹, rd.kedum@gmail.com², indapuspita@stkippgri-lubuklinggau.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bahan ajar modul pementasan drama berbantuan *QR Code*. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Development Research (DR)* dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE (Analysis, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation)*. Bahan ajar modul tersebut diimplementasikan pada siswa kelas XI Agama di MA Al-Muhajirin Tugumulyo. Instrument penelitian yang digunakan yaitu wawancara dan angket. Sedangkan pada analisis data dilihat dari aspek uji kevalidan dan aspek uji kepraktisan. Hasil penelitian membuktikan bahwa bahan ajar modul pementasan drama berbantuan *QR Code* valid dan praktis dengan penilaian validator ahli materi yang dilakukan oleh Ibu Dr. Satinem, M.Pd. Memperoleh hasil V rata-rata 0,78, penilaian validator ahli desain yang dilakukan oleh bapak Dr. Dodik Mulyono, M.Pd. Memperoleh hasil V rata-rata 0,70, dan validator yang dilakukan oleh ahli bahasa yaitu Bapak Agung Nugroho, M.Pd. Memperoleh hasil V rata-rata 0,75 dan persentase kepraktisan pada uji kelompok kecil 78% dan persentase pada uji kelompok besar 76,6%. Simpulan dari keseluruhan penelitian ini adalah bahan ajar modul ini dapat digunakan.

Kata kunci: Modul, Pementasan Drama, *QR Code*

ABSTRACT

This development thesis aims to describe the lesson material for the QR Code-assisted drama staging module. The research method used is Development Research (DR) using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The module teaching materials are implemented in class XI Religion students at MA Al-Muhajirin Tugumulyo. The research instrument used is interviews while the data analysis is seen from the aspects of the validity test and the aspect of practicality testing. The results of the study prove that the teaching materials for the drama performance module assisted by QR Code are valid and practical with the assessment of material experts conducted by Mrs. Dr. Satinem, M.Pd. The average V results 0.78, the assessment of the design expert validator conducted by Dr. Dodik Mulyono, M.Pd. by the average V result of 0.70, and the validator conducted by the linguist, namely Mr. Agung Nugroho, M. Pd. the average is 0.75 and the percentage of practicality in the small group test is 78% and the percentage in the large group test is 76,6%. Overall this research is that this teaching material module can be used.

Keywords: Module, Performance Drama, QR Code

PENDAHULUAN

Pembelajaran sastra lebih mengarah kepada nilai keindahan dan berpikir kritis, berkomunikasi berkolaborasi dan aktif. Salah satu mata pelajaran yang menuntut keaktifan kreativitas yang mampu merangsang psikomotor afektif adalah pembelajaran permentasan drama. Pembelajaran pementasan drama terdapat pada kurikulum 2013 pada KD 4.19 tentang mendemonstrasikan sebuah naskah drama dengan memperhatikan isi dan kebahasaan. Sedangkan KI.4 mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan. Pada kurikulum 2013 terdapat tiga aspek penilaian yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu, pendidik harus mampu memberikan tiga penilaian tersebut pada pembelajaran pementasan drama.

Pembelajaran pementasan drama di SMA kelas XI menekankan pada keterampilan siswa dalam merancang pementasan dengan memperhatikan tata panggung, tata musik, tata kostum dan sebagainya. Dan memberikan tanggapan terhadap pementasan drama kelompok lain yang dinilai dari pelafalan, intonasi, nada/tekanan, mimik dan gestur. Dengan mempersiapkan diri dengan latihan-latihan dasar seperti latihan vokal, latihan mimik muka, dan latihan gerak. Pada pembelajaran drama, yang sesuai dengan KD yang sudah ditetapkan.

Berdasarkan indentifikasi kebutuhan kepada guru bahasa Indonesia di MA Al-Muhajirin yaitu Ibu Siti Syarifah, S.Pd., tertera pada wawancara tanggal 10 desember 2021, menyatakan bahwa siswa kurang aktif pada proses pembelajaran dikarenakan mereka malu mengekspresikan dihadapan banyak orang. Diketahui bahwa bahan ajar yang digunakan oleh guru yaitu hanya sebatas bahan ajar yang dari pemerintah dan buku LKS dan dijadikan tunjangan guru dalam proses pembelajaran. Pada pembelajaran pementasan drama guru belum pernah menerapkan pembelajaran menggunakan bantuan teknologi karena alatnya terbatas.

Hasil dari indentifikasi kebutuhan di atas bahwa guru merasa kesulitan dalam pembelajaran pementasan drama, karena siswa masih merasa malu, kurang percaya diri, takut mengekspresikan suatu karakter yang mereka perankan. Bahan ajar yang diharapkan oleh guru yaitu bahan ajar yang dapat menjadikan siswa mengerti, dan mudah memahami. Contohnya menggunakan bahasa baik dan benar sehingga siswa mengerti maksud akan pelajarannya. Pada bahan ajar tersebut contohkan beberapa karakter kepada siswa, agar

mereka mampu menirukannya. Penyajian yang diharapkan adalah disetiap materi diberikan contoh yang memang mudah diserap dan dimengerti siswa, dan mampu mempraktikannya secara langsung. Bahan ajar yang sesuai dengan memberikan pengertian dan contoh yang dapat didemonstrasikan siswa, sehingga mereka lebih paham dan jelas. Siswa menginginkan sebuah modul yang menarik dan tidak membosankan seperti desain cover yang bagus dan menarik perhatian, penjelasan yang mudah dipahami, terdapat gambar dan disertai contoh praktik. Dilihat dari kebutuhan siswa dan guru, penulis akan mengembangkan sebuah bahan ajar modul berbantuan *QR Code* pada pembelajaran pementasan drama

Kebaruan pada penelitian ini yaitu mengembangkan bahan ajar pementasan drama berbantuan *QR Code* Berbeda sekali dengan penelitian-penelitian yang terdahulu yang hanya sebatas bahan ajar saja. Pada bahan ajar modul ini memiliki ciri khas tersendiri yaitu dengan adanya pengaplikasian atau bantuan yang berbentuk *Quick Reponse Code* atau disebut *QR Code*. Durak, dkk., (Salma dan Susanti, 2021:2) menyatakan bahwa jika dibandingkan dengan *barcode* biasa *QR Code* dapat menampung informasi lebih banyak. Selain itu bahan ajar cetak yang masih sangat diperlukan peserta didik jika dipadukan dengan teknologi *QR Code* dapat menambah signifikan dan menarik bagi peserta didik. Menurut Rikala dan Kankaranta (Salma dan Susanti, 2021:2) menyatakan bahwa *QR Code* menarik minat bagi peserta didik karena berbeda dan menghadirkan suasana belajar yang tidak lagi sebatas pada buku teks. Dan juga *QR Code* juga cocok digunakan dalam pembelajaran mandiri serta berkolaborasi.

Berdasarkan pendapat di atas maka peneliti merasa perlu mengembangkan bahan ajar modul dalam pembelajaran pementasan drama berbantuan *QR Code* yang layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah menengah atas.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian adalah metode *DR (Development Research)* karena penelitian ini mengarah ke desain pada bahan ajar yang digunakan sekolah baik menciptakan produk baru maupun mengembangkan produk yang sudah ada. Model yang digunakan yaitu model *ADDIE Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hamzah (2019:39). Model ini diterapkan dengan tujuan untuk menghasilkan produk dengan produk yang sistematis. Teknik

pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara dan angket. Wawancara dilakukan pada guru bahasa Indonesia kelas XI dan angket dilakukan untuk mengetahui valid dan praktis pada produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bahan ajar modul pementasan rrama berbantuan *QR Code* merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan metode *DR (Development Research)* *Development reseach* atau penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang terkait dengan desain dan pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk pembelajaran yang baru. Pada penelitian ini produk yang dikembangkan yaitu bahan ajar berupa modul dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Hamzah (2019:39) mengemukakan bahwa ADDIE (*Analysis-Development-Implementation-Evaluation*). Tahapan-tahapan tersebut harus dilakukan penulis agar bahan ajar modul pementasan drama berbantuan *QR Code* pada siswa kelas XI di MA Al-Muhajirin Tugumulyo yang valid dan praktis sehingga dapat digunakan.

Tahapan-tahapan pengembangan modul yang dilakukan dengan model ADDIE sebagai berikut:

Tahapan Analisis (*Analysis*)

Tahap *analysis* bertujuan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan untuk menghasilkan bahan ajar modul yang diharapkan. Tahap ini meliputi analisis kebutuhan siswa kelas XI, analisis kurikulum dan analisis karakteristik siswa. Hasil analisis pada tahap ini sebagai berikut:

Analisis Karakteristik Siswa

Tahapan analisis karakteristik siswa yang diteliti yaitu siswa kelas XI MA Al-Muhajirin Tugumulyo sebagai pengguna modul yang akan dikembangkan oleh penulis. Data yang diperoleh dari hasil wawancara guru bahasa Indonesia di MA Al-Muhajirin Tugumulyo. Hasil dari wawancara guru bahasa Indonesia Ibu Siti Syarifah, S.Pd. mengatakan bahwa siswa kurang aktif pada saat proses pembelajaran dikarenakan

malu mengekspresikan dihadapan banyak orang, kurang percaya diri/malu pada saat mempraktikan dalam pementasan drama dan siswa takut mengekspresikan secara langsung. dan hasil dari observasi, diketahui bahwa siswa kelas XI sulit mengekspresikan suatu karakter dikarenakan kurang percaya diri. Maka dari itu, siswa memerlukan bantuan dalam pementasan drama, seperti video contoh mimik, intonasi, pelafalan, dan gerak-gerik. Sehingga siswa mampu mempraktikan sendiri bagaimana latihan dasar pementasan drama yang baik dan benar.

Analisis Kurikulum

Hasil analisis kurikulum yang dilakukan menunjukkan bahwa MA Al-Muhajirin Tugumulyo menggunakan kurikulum 2013 (K13).

Analisis Sumber Belajar

Hasil dari wawancara guru dan siswa beserta pengamatan secara langsung pada siswa kelas XI MA AL-Muhajirin pada proses pembelajaran siswa menggunakan buku paket dari pemerintah, LKS dan tambahan tayangan video yang telah disiapkan oleh guru. Saat proses pembelajaran berlangsung siswa menyimak dari buku yang telah disediakan.

Analisis Kebutuhan

Hasil dari indentifikasi kebutuhan di atas bahwa guru merasa kesulitan dalam pembelajaran pementasan drama, karena siswa masih merasa malu, kurang percaya diri, takut mengekspresikan suatu karakter yang mereka perankan. Bahan ajar yang diharapkan oleh guru yaitu bahan ajar yang dapat menjadikan siswa mengerti, dan mudah memahami. Contohnya menggunakan bahasa baik dan benar sehingga siswa mengerti maksud akan pelajarannya. Pada bahan ajar tersebut contohkan beberapa karakter kepada siswa, agar mereka mampu menirukannya. Penyajian yang diharapkan adalah disetiap materi diberikan contoh yang memang mudah diserap dan dimengerti siswa, dan mampu mempraktikannya secara langsung. Bahan ajar yang sesuai dengan memberikan pengertian dan contoh yang dapat didemonstrasikan siswa, sehingga mereka lebih paham dan jelas. Siswa menginginkan sebuah modul yang menarik dan

telah dinyatakan valid dan layak digunakan untuk pengambilan data dengan revisi beberapa pernyataan.

Membuat Instrument Penelitian

Instrumen yang ada di dalam penelitian terdapat 2 jenis, yaitu instrumen kevalidan dan instrumen kepraktisan. Untuk data kevalidan modul dapat dilihat dari angket 3 para ahli yakni (ahli desain, ahli bahasa, dan ahli materi). Instrument kepraktisan modul dapat dilihat dari angket respon guru dan siswa.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Modul yang akan dibuat yaitu modul materi pementasan drama berbantuan QR Code yang dibuat dengan menggunakan bahasa Indonesia yang didesain dengan menarik menggunakan Microsoft word. Diberikan gambar-gambar yang berkaitan dengan pementasan drama. Modul ini akan membahas tentang konsep pementasan drama. Pementasan drama adalah sebuah bentuk karya drama, yang biasanya terdiri dari dialog antara karakter dan ditujukan untuk pementasan teater. Pementasan drama memiliki unsur-unsur drama yang terdiri dari tata pentas, naskah, tata panggung, memilih lakon, tata iringan dan suara. Ketika menampilkan sebuah pertunjukkan terlebih dahulu melakukan latihan gerak, olah suara dan latihan akting. Modul ini juga dilengkapi dengan QR Code yang di dalamnya terdapat sebuah video yang menjelaskan tentang isi pada materi. Dengan adanya bantuan QR Code akan lebih mudah mempraktikkan secara langsung.

Pada tahap ini juga penulis melakukan validasi dengan ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa. Berikut hasil dari penilain ketiga validator terhadap modul pementasan drama berbantuan *QR Code* pada siswa kelas XI di MA Al-Muhajirin Tugumulyo:

Tabel 1
Penilaian Validator

Nama Ahli	Skor yang Diperoleh		
	Materi	Desain	Bahasa
Dr. Satinem, M.Pd.	0,78	-	-
Dr.Dodik Mulyono, M.Pd.	-	0,70	-

Agung Nugroho, M.Pd.	-	-	0,75
Jumlah	0,78	0,70	0,75

Berdasarkan tabel di atas maka, dapat disimpulkan mengenai hasil dari tiga validator yakni validator ahli materi, validator desain, dan validator bahasa, terhadap bahan ajar modul pementasan drama berbantuan *QR Code*. hasil penilaian dari ahli materi yang dilakukan oleh Ibu Dr. Satinem, M.Pd. mendapatkan V rata-rata) 0,78 dengan kategori “Valid”, hasil penilaian dari ahli desain yang dilakukan oleh Bapak Dr. Dodik Mulyono, M.Pd. mendapatkan V rata-rata 0,70 dengan kategori “Valid”. Sedangkan hasil penilaian dari ahli bahasa yang dilakukan oleh Bapak Agung Nugroho, M.Pd. mendapatkan V rata-rata 0, 75 dengan kategorik “Valid”. Dilihat dari 3 hasil validator, maka modul bahan ajar pementasan drama bisa diuji cobakan pada tahap selanjutnya.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan dengan uji coba modul yang dilkakukan di MA Al-Muhajirin Tugumulyo. Uji coba diterapkan kepada siswa kelas XI Agama MA Al-Muhajirin Tugumulyo. Yang berjumlah 31 siswa, 11 laki-laki dan 20 perempuan. Perangkat pembelajaran yang digunakan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan modul pementasan drama berbantuan QR Code. isi modul sesuai dengan silabus yang ada disekolah dan terdapat 1 KD dan 2 KI. Alokasi waktu yang dipakai pada saat pembelajaran yang 2x40 menit.

Uji coba bahan ajar modul dilakukan dengan dua tahap, yang pertama uji coba kelompok kecil dengan jumlah 6 siswa dan yang kedua uji kelompok besar atau sering disebut uji lapangan dengan jumlah satu kelas. Selain uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar pada tahap ini juga mengambil respon dari guru bahasa Indonesia kelas XI di MA Al-Muhajirin Tugumulyo. Berikut penyajian data hasil dari uji coba kelompok kecil:

Tabel 2
Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Kode Siswa	Nomor Pernyataan															Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
S-1	5	4	4	4	4	3	5	5	4	3	4	5	4	5	3	62
S-2	4	3	4	5	5	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	59
S-3	4	4	4	5	4	4	3	2	4	4	5	4	3	4	4	58
S-4	3	4	4	5	3	3	4	5	4	4	4	3	4	3	3	56
S-5	4	4	4	1	5	4	4	4	4	4	5	4	5	3	4	59
S-6	4	3	4	3	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	3	57
Jumlah															351	

Skor angket diperoleh melalui tahapan berikut:

- (a) Skor yang diperoleh = 351
- (b) Menentukan skor rata-rata

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\text{jumlah skor angket}}{\text{jumlah responden}} = \frac{351}{6} = 58,5$$
- (c) Menentukan skor maksimal tertinggi = Jumlah pernyataan × skor kriteria tertinggi

$$= 15 \times 5 = 75$$
- (d) Menentukan skor minimal terendah = Jumlah pernyataan × skor kriteria terendah

$$= 15 \times 1 = 15$$
- (e) Rentang Nilai =
$$= \frac{\text{skor maksimal} - \text{skor minimal}}{\text{kriteria skor}} = \frac{75 - 15}{5} = 12$$
- (f) Penyelesaian \bar{X} =
$$= \frac{\sum x}{N} = \frac{351}{450} \times 100\% = 78\%$$

Dilihat dari hasil perhitungan data di atas, tahap uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 6 orang siswa pada siswa kelas XI Agama di MA Al-Muhajirin Tugumulyo. Dari hasil data tersebut menyatakan bahwa bahan ajar modul pementasan drama berbantuan QR Code sudah dikategorikan “Praktis” dengan persentase 78%. Selanjutnya dapat diuji cobakan ke tahap uji coba kelompok besar yang terdiri satu kelas. Dilihat pada tabel berikut ini:

- Skor angket diperoleh melalui tahapan berikut:
- (a) Skor yang diperoleh = 1782

(b) Menentukan skor rata-rata

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\text{jumlah skor angket}}{\text{jumlah responden}} = \frac{1782}{31} = 57,48$$

(c) Menentukan skor maksimal = Jumlah pernyataan × skor kriteria tertinggi
 = 15 × 5 = 75

(d) Menentukan skor minimal = Jumlah pernyataan × skor kriteria terendah
 = 15 × 1 = 15

(e) Rentang Nilai = $\frac{\text{skor maksimal} - \text{skor minimal}}{\text{kriteria skor}} = \frac{75 - 15}{5} = 12$

(f) Penyelesaian \bar{X} = $\frac{\sum x}{N} = \frac{1782}{2325} \times 100\% = 76,6\%$

Dari hasil data tersebut menyatakan bahwa bahan ajar modul pementasan drama berbantuan QR Code sudah dikategorikan “Praktis” dengan persentase 76,6%.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan evaluasi ini dilakukan untuk melihat data dari angket respon siswa, dan angket respon guru terkait modul yang telah dipakai oleh guru dan siswa pada proses pembelajaran, lalu dihitung dan dianalisis terkait penilaian yang diberikan oleh guru. tahapan bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dari modul yang sudah dikembangkan. Hasil perhitungan angket dapat dilihat di hasil analisis data.

SIMPULAN

Hasil penelitian pengembangan dan pembahasan, simpulan yang didapat yaitu metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu *development research (DR)* dengan menggunakan model pengembang ADDIE yaitu:

1. Desain bahan ajar modul pementasan drama berbantuan QR Code menunjukkan hasil valid walaupun dengan beberapa saran mengenai modul yang harus diperbaiki supaya dapat digunakan oleh siswa. Setelah diperbaiki menurut saran validator modul dapat diuji cobakan untuk mendapat respon siswa.
2. Berdasarkan hasil kevalidan mengenai modul pementasan drama berbantuan QR Code yang di validasi oleh 3 ahli validator yakni ahli materi, desain, dan bahasa,

dengan menggunakan angket penilaian validasi. Penilaian validator ahli materi yang dilakukan oleh Ibu Dr. Satinem, M.Pd. Memperoleh hasil V rata-rata 0,78, penilaian validator ahli desain yang dilakukan oleh bapak Dr. Dodik Mulyono, M.Pd. Memperoleh hasil V rata-rata 0,70, dan validator yang dilakukan oleh ahli bahasa yaitu Bapak Agung Nugroho, M.Pd. Memperoleh hasil persentase 80% dan hasil keseluruhan dari keseluruhan penilaian tim ahli mendapatkan hasil V rata-rata 0,75 dikategori **“Valid”**. Kepraktisan modul membaca puisi *QR Code* diketahui dari angket respon guru dan respon siswa (uji kelompok kecil dan uji kelompok besar/uji lapangan). Hasil dari penilaian angket rpson guru nilai yang diperoleh yakni 80% dengan kriteria praktis. Hasil dari penilaian respon siswa dari uji kelompok kecil memperoleh 78% dengan kategori **“Praktis”**. Sedangkan pada uji kelompok besar/uji lapangan memperoleh 76,6% dengan kriteria **“Praktis”**. Dari keseluruhan penilaian di atas menunjukkan bahwa modul pementasan drama berbantuan *QR Code* **“Valid dan Praktis”** dan dapat digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akker, dkk. (1999). *Design Approaches and Tools In Education and Training*. Kluwer Aendemie
- Aktas, C. (2017). *The Evaluation and Emergence of Qr Codes*. Cambridge Scolors: British Library Catoguing.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Bussines Media.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Malang: Literasi Nusantara.
- Richey & Klein. (2010). *Design And Development Research*. New York: Routledge.
- Riduwan. (2003). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Salma & Susanti. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Konstekstual berbantuan *QR Code* pada Mata Pelajaran Pratikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintahan Kelas XII SMK. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, DOI: 10.19184/jpe.v15i1.20213.