

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Berbicara mengenai pembelajaran, menurut Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 ayat 20 bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Sadiman,dkk. (dalam Sutianah. C. 2021) pembelajaran diartikan sebagai usaha-usaha yang terencana dalam manipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam peserta didik. Secara sederhana, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yaitu suatu usaha yang dirancang dengan khusus untuk menciptakan suasana belajar disesuaikan dengan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Indikator keberhasilannya adalah terbentuknya individu yang cakap dan mandiri melalui proses pembelajaran, salah satu kegiatan pembelajaran yaitu pelajaran bahasa Indonesia.

Pada dasarnya hakikat pembelajaran bahasa Indonesia yaitu proses belajar komunikasi yang memiliki tujuan dalam mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia sesuai dengan fungsinya. Ruang lingkup pembelajaran bahasa Indonesia sendiri meliputi empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Hal itu sejalan dengan ungkapan Depdiknas Nomor 22 Tahun 2006 bahwa ruang lingkup mata pelajaran bahasa Indonesia mencakup komponen berbahasa dan kemampuan berbahasa yang meliputi aspek mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Oleh karena itu dalam pembelajaran bahasa Indonesia lebih memfokuskan agar peserta didik terampil dan cakap dalam aspek menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Pada pelajaran bahasa Indonesia, drama merupakan salah satu materi yang dipelajari di tingkat SMA/SMK/MA/ khususnya kelas XI. Pembelajaran drama sendiri dapat dibagi menjadi dua macam, yaitu pembelajaran teori drama dan pementasan drama. Menurut (Rohana, 2021) dalam pembelajaran drama juga

dapat menunjang pemahaman bahasa peserta didik yaitu melatih keterampilan membaca (teks drama), menyimak atau mendengarkan (dialog pertunjukan drama), menulis teks drama (teks drama sederhana, resensi drama, resensi pementasan), dan berbicara (melakukan pentas drama). Jika kita kaitkan dengan perkembangan teknologi, seharusnya pembelajaran drama harus dikemas dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Namun dalam proses pembelajarannya memiliki permasalahan dan kesulitan tersendiri baik itu berkaitan dengan kesulitan memahami teori maupun ketersediaan media pembelajaran. Padahal media pembelajaran sendiri sangat menunjang keberlangsungan dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Anggita. A. F., dkk., 2024) berdasarkan hasil penelitiannya di SMP Negeri 17 Medan, diperoleh informasi bahwa peserta didik mengalami kesulitan pada materi drama. Kesulitan peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor, yang pertama adalah kurangnya minat peserta didik dalam pementasan drama dan faktor kedua adalah ketidakmampuan guru dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran. Karena guru lebih cenderung menggunakan metode kontekstual dan ceramah.

Kenyataan di lapangan penggunaan media pembelajaran belum dimaksimalkan oleh guru. Sejauh ini guru lebih sering menggunakan bahan ajar yang berupa buku teks dan menggunakan papan tulis sebagai media dalam proses belajar mengajar di kelas, yang berakibat peserta didik kurang memahami materi dengan baik dan pada akhirnya mempengaruhi nilai dan hasil belajar dari peserta didik. Hal ini ditemukan ketika peneliti melakukan studi pendahuluan di MA Model Miftahul Falah pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan subjek sebanyak 20 peserta didik. Peneliti juga akan melakukan penelitian terhadap peserta didik kelas XI, karena di kelas XI terdapat materi drama.

Hasilnya kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut masih kurikulum 2013. Permasalahan yang terdapat yaitu kurangnya pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya materi drama yang dibuktikan dengan rata-rata nilai peserta didik di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu di angka 65-70 sejumlah 15 orang, sedangkan peserta

didik yang sudah memenuhi KKM yaitu sebanyak 4 orang. Permasalahan tersebut disebabkan karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dan pemahaman terkait media pembelajaran yang berbasis teknologi. Pada proses pembelajaran, guru masih menggunakan metode ceramah dan model konvensional pada saat mengajar. Pembelajaran seperti ini cenderung kurang efektif dan kurang menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

Cara yang bisa guru lakukan untuk memudahkan peserta didik dalam pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan teknologi yang dapat mempermudah peserta didik memahami materi, karena penggunaan teknologi merubah situasi kelas lebih interaktif. Pembelajaran abad 21 mengacu pada landasan ilmu pengetahuan dan teknologi (Ariani & Festiyed, 2019). Begitupun dalam ruang lingkup pendidikan, dengan meningkatnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat di era globalisasi secara tidak langsung dapat mengubah dunia yang saat ini lebih transparan tanpa mengenal batas negara. Hal tersebut merupakan salah satu faktor yang harus menjadi sebuah acuan seorang guru dalam mempersiapkan peserta didik untuk hidup di era digital. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan pengetahuan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran.

Interaktif dapat diartikan sebagai suatu kaitan komunikasi dua arah atau lebih dari elemen-elemen komunikasi itu sendiri. Menurut Harsiwi & Arini (2020) mengatakan, secara umum model pembelajaran melalui media pembelajaran interaktif dapat memotivasi peserta didik sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar. Perkembangan media pembelajaran saat ini semakin bergeser dan kreatif dengan hadirnya media pembelajaran cerdas dalam melihat inovasi data dan hal ini dengan alasan pemanfaatan inovasi data merupakan pendekatan yang sukses dan produktif dalam penyampaian data (Pradani & Aziza, 2019). Oleh karena itu banyak dampak positif ketika menggunakan media pembelajaran interaktif yaitu dapat membuat proses belajar peserta didik menjadi lebih mudah dan optimal dalam mencapai hasil belajar. Proses pembuatan media pembelajaran interaktif harus memaksimalkan media

hasil teknologi yang sangat mudah dibawa oleh semua orang, baik guru maupun peserta didik yaitu dengan membutuhkan sebuah aplikasi.

Salah satu aplikasi untuk membuat media pembelajaran interaktif yaitu aplikasi *Articulate Storyline 3*. *Articulate Storyline* adalah alat *e-learning* (perangkat lunak) yang dapat digunakan untuk membantu membangun konten interaktif (pembelajaran). Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terbukti memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran dengan metode mudah (Yolanda, dkk., 2022). Karena *Articulate Storyline 3* memiliki fitur yang lebih lengkap daripada *Microsoft Power Point*, yaitu dapat menghasilkan *output* berupa aplikasi yang bisa diunduh oleh peserta didik pada *smartphone*. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Dewi, dkk (2023) bahwa, *Articulate Storyline 3* memiliki fitur lengkap dan mudah dipakai pemula, karena cara kerjanya hampir sama seperti *Microsoft Powerpoint* namun lebih kreatif, komprehensif, dan memiliki jenis *font* yang beragam, sehingga cocok untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif.

Beberapa penelitian yang membahas pengembangan media pembelajaran, diantaranya adalah penelitian yang ditulis dalam jurnal dengan judul *The New Way Improve Learners' Speaking Skills: Picture and Picture Learning Media Based on Articulate Storyline*. Penelitian tersebut dilakukan oleh Yolanda, dkk., (2022) Universitas Sebelas Maret, Indonesia. Penelitian dilakukan di SD Negeri 1 Sijambe, Kabupaten Pekalongan. Sebagai langkah awal Yolanda, dkk., (2022) menyebarkan angket untuk mengetahui potensi dan masalah yang dihadapi peserta didik. Hasil dari penelitian Yolanda, dkk., (2022) diperoleh media pembelajaran *Articulate Storyline* yang dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak Sekolah Dasar. Penelitian yang dilakukan Yolanda, dkk., (2022) dengan penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan. Penelitian yang dilakukan Yolanda, dkk., (2022) dan penelitian ini sama-sama mengembangkan media pembelajaran agar dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Perbedaan penelitian ini dan penelitian Yolanda, dkk., (2022) terletak pada subjek penelitian. Subjek penelitian Yolanda, dkk., (2022)

yaitu peserta didik kelas 3 di SD Negeri 1 Sijambe sedangkan dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas XI MA Model Miftahul Falah.

Penelitian kedua, dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* pada Muatan IPS Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar oleh Nadya, dkk., (2022), Universitas Negeri Jakarta. Penelitian dilakukan di SD Negeri Menteng 03, Jakarta Pusat. Sebagai langkah awal Nadya, dkk., (2022) menyebarkan angket untuk mengetahui potensi dan masalah yang dihadapi peserta didik. Hasil penelitian Nadya, dkk., (2022) yaitu media pembelajaran *Articulate Storyline* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada muatan IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia dan dapat membuat peserta didik tertarik dalam pembelajaran serta peserta didik dapat lebih mudah memahami materi. Penelitian yang dilakukan Nadya, dkk., (2022) dan penelitian ini sama-sama mengembangkan media pembelajaran agar dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Perbedaan penelitian ini dan penelitian Nadya, dkk., (2022) terletak pada subjek penelitian dan materi pembelajaran. Subjek penelitian Nadya, dkk., (2022) yaitu peserta didik kelas 5 di SD Negeri Menteng 03 sedangkan dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas XI MA Model Miftahul Falah. Materi Pembelajaran Nadya, dkk., (2022) yaitu materi proklamasi kemerdekaan sedangkan dalam penelitian ini yaitu materi drama.

Penelitian ketiga, dengan judul Pengembangan Media *Articulate Storyline* Topik Mekanisme Pendengaran Manusia dan Hewan untuk Peserta Didik SMP oleh Agustina, dkk., (2022), Universitas Lambung Mangkurat. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 31 Banjarmasin. Sebagai langkah awal Agustina, dkk., (2022) menyebarkan angket untuk mengetahui potensi dan masalah yang dihadapi peserta didik. Hasil penelitian dan pengembangan media *Articulate Storyline* topik mekanisme pendengaran manusia dan hewan dapat disimpulkan sebagai berikut. Validitas media memperoleh hasil validasi ahli media sebesar 83,7% dan ahli materi sebesar 82,1% dengan kategori sangat valid. Penelitian yang dilakukan Agustina, dkk., (2022) dan penelitian ini sama-sama mengembangkan media pembelajaran agar dapat mempermudah siswa dalam

memahami materi yang disampaikan. Perbedaan penelitian ini dan penelitian Agustina, dkk., (2022) terletak pada subjek penelitian dan materi pembelajaran. Subjek penelitian Agustina, dkk., (2022) yaitu peserta didik SMP Negeri 31 Banjarmasin sedangkan dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas XI MA Model Miftahul Falah. Materi Pembelajaran Agustina, dkk., (2022) yaitu materi mekanisme pendengaran manusia dan hewan sedangkan dalam penelitian ini yaitu materi drama.

Penelitian keempat, dengan judul Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* sebagai Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar oleh Hidayah, dkk., (2023), Universitas Muhammadiyah Lamongan. Penelitian dilakukan di MI Muhammadiyah 01 Payaman, Lamongan. Sebagai langkah awal Hidayah, dkk., (2023) menyebarkan angket untuk mengetahui potensi dan masalah yang dihadapi peserta didik. Hasil penelitian Hidayah, dkk., (2023) menjelaskan bahwa media interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* ini layak digunakan untuk dapat membantu guru kelas V dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu siswa untuk memahami materi dan menumbuhkan minat serta ketertarikan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Penelitian yang dilakukan Hidayah, dkk., (2023) dan penelitian ini sama-sama mengembangkan media pembelajaran agar dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Perbedaan penelitian ini dan penelitian Hidayah, dkk., (2023) terletak pada subjek penelitian dan mata pelajaran. Subjek penelitian Hidayah, dkk., (2023) yaitu siswa MI Muhammadiyah 01 Payaman sedangkan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas MA Model Miftahul Falah. Materi Pelajaran Hidayah, dkk., (2023) yaitu mata pembelajaran IPA sedangkan dalam penelitian ini yaitu mata pelajaran bahasa Indonesia.

Terakhir penelitian pengembangan media pembelajaran yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* pada Materi Teks Drama Kelas XI MAN Kota Batu sebagai Media Pembelajaran *Daring* di Masa Pandemi. Penelitian tersebut dilakukan oleh Wahyususanti. L. Y., (2022), Universitas Islam Malang. Penelitian dilakukan di MAN Negeri Kota Batu, Jawa Timur.

Sebagai langkah awal Wahyususanti. L. Y., (2022) menyebarkan angket untuk mengetahui potensi dan masalah yang dihadapi peserta didik. Hasil dari penelitian Wahyususanti. L. Y., (2022) menyimpulkan bahwa media pembelajaran memproduksi pementasan drama memiliki kualitas baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran di MAN Kota Batu. Penelitian yang dilakukan Wahyususanti. L. Y., (2022) dengan penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan. Penelitian yang dilakukan Wahyususanti. L. Y., (2022) dan penelitian ini sama-sama mengembangkan media pembelajaran agar dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Perbedaan penelitian ini dan penelitian Wahyususanti. L. Y., (2022) terletak pada penggunaan aplikasi dalam pengembangan media pembelajaran. Aplikasi penelitian Wahyususanti. L. Y., (2022) yaitu *Adobe Flipbook Digital* sedangkan dalam penelitian ini yaitu *Articulate Storyline 3*.

Berdasarkan masalah yang diuraikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline 3* pada Materi Drama di Kelas XI MA Model Miftahul Falah” diperlukan untuk membuat rancangan atau prototipe media pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan guru dan peserta di jenjang SMA/SMK/MA. Media pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi dapat menarik minat dan perhatian peserta didik, supaya lebih memahami proses pembelajaran yang akan dirancang menjadi sebuah media pembelajaran bahasa Indonesia pada materi bermain drama. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai gambaran untuk membuat produk media pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kondisi serta kebutuhan guru dan peserta didik. Rancangan media pembelajaran ini dapat dibuat di kemudian hari, baik itu oleh penulis sendiri atau oleh penulis yang akan melanjutkan penelitian ini.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kondisi media pembelajaran pada materi drama di kelas XI MA Model Miftahul Falah?
2. Bagaimana analisis kebutuhan media pembelajaran pada materi drama di kelas XI MA Model Miftahul Falah?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbantuan *Articulate Storyline 3* pada materi drama di kelas XI MA Model Miftahul Falah?
4. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbantuan *Articulate Storyline 3* pada materi drama di kelas XI MA Model Miftahul Falah?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tiga tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini, diantaranya.

1. Untuk mengetahui kondisi (potensi dan masalah) media pembelajaran pada materi drama di kelas XI MA Model Miftahul Falah.
2. Untuk mengetahui analisis kebutuhan media pembelajaran pada materi drama di kelas XI MA Model Miftahul Falah.
3. Untuk membuat pengembangan media pembelajaran berbantuan *Articulate Storyline 3* pada materi drama di kelas XI MA Model Miftahul Falah.
4. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbantuan *Articulate Storyline 3* pada materi drama di kelas XI MA Model Miftahul Falah.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memberi manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Adapun secara teoretis, penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan mengenai pengembangan media



pembelajaran berbantuan *Articulate Storyline 3* pada materi drama. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan guru di Indonesia, khususnya pada bidang pengembangan.

## 2. Manfaat Praktis

- a) Untuk penulis pribadi, dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi tolak ukur supaya terus belajar mendalami dan memperluas ilmu bidang pendidikan, teknologi serta dapat lebih mengenal berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan di sekolah ketika nanti mengajar.
- b) Untuk mahasiswa, penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah keilmuan tentang pengembangan media pembelajaran berbantuan *Articulate Storyline 3*.
- c) Untuk guru, penelitian ini bermanfaat dalam menghasilkan pembelajaran yang dapat mempermudah guru ketika menyampaikan materi.
- d) Untuk peserta didik, diharapkan penelitian ini akan mempermudah dalam proses pembelajaran pada materi drama.
- e) Untuk peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan perbandingan terutama dalam mengembangkan media pembelajaran berbantuan *Articulate Storyline 3* pada materi drama dan sebagai referensi dalam penelitian.

### 1.5 Anggapan Dasar

Dalam penelitian ini penulis melakukan penelitian karena mengingat dan menimbang:

1. Media pembelajaran berbantuan *Articulate Storyline 3* adalah sebuah alat yang dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi yang dibuat mirip seperti *Microsoft Power Point*. *Articulate Storyline* ini dapat dikatakan dengan perangkat lunak yang menggabungkan teks, gambar, video, animasi, dan suara sehingga memberikan bentuk materi yang menarik untuk dipelajari. Akan tetapi, media yang dihasilkan ini dapat berbentuk aplikasi atau perangkat lunak dengan

sistem android. Sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk mempelajari pembelajaran terutama pada pembelajaran drama dikarenakan dalam mempelajarinya membutuhkan semangat, ketekunan, dan perhatian yang tinggi.

2. Materi drama adalah salah satu materi yang menjelaskan mengenai segala bentuk yang berkaitan dengan proses sebelum pementasan, waktu pementasan, dan sesudah pementasan. Namun yang menjadi dasar dalam penelitian ini yaitu pembelajaran sebelum pementasan yang menjelaskan alur cerita, babak demi babak, dan konflik dalam drama. Materi drama ini diajarkan dalam pembelajaran di sekolah formal yang menggunakan kurikulum 2013 maupun kurikulum merdeka pada jenjang SMA/SMK/MA kelas XI. Dalam mengidentifikasi sebuah drama, peserta didik memerlukan waktu yang cukup lama karena dimulai dari membaca hingga memahami sebuah teks drama yang di dalamnya terdapat alur, babak demi babak, dan konflik yang terjadi. Selain terbatasnya waktu pembelajaran di kelas, dalam memahami sebuah teks drama juga harus beberapa kali membacanya. Namun dalam proses pembelajaran, peserta didik merasa kesulitan dan cenderung membosankan yang berakibat pada pemahaman yang kurang pada teks drama. Oleh karena itu, peneliti beranggapan bahwa dalam pembelajaran drama harus dikemas lebih menarik menggunakan teknologi sehingga proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien berbantuan *Articulate Storyline 3*.

## 1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi pembatasan yang berlaku pada penelitian yang sedang dilaksanakan. Untuk menyamakan cara pandang antara penulis dan pembaca, maka dibutuhkan uraian definisi operasional, guna terhindar dari kesalahpahaman yang bisa saja terjadi dalam memahami penelitian ini. Definisi operasional yang dimaksud diantaranya.

1. Kondisi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah ketersediaan media pembelajaran yang digunakan guru ketika mengajar materi drama kelas XI

MA Model Miftahul Falah. Alatnya yaitu analisis kondisi menggunakan instrumen observasi, indikator ketersediaan, jenis media, tampilan, kebahasaan, dan kejelasan bahannya.

2. Kebutuhan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah menganalisis mengenai kebutuhan/keperluan (*necessities*), kekurangan (*lacks*), dan keinginan (*wants*) terhadap media pembelajaran pada materi bermain drama kelas XI MA Model Miftahul Falah.
3. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini adalah pengembangan suatu produk dengan model pengembangan ADDIE. Langkah-langkah model pengembangan ADDIE yaitu: *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), *Evaluation* (Evaluasi). Akan tetapi dalam penelitian ini hanya sampai langkah *Development* (pengembangan).
4. Media pembelajaran interaktif dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbantuan *Articulate Storyline 3* yang dikemas dengan sistem operasi android. Di dalamnya terdapat fitur interaksi antara media dengan pengguna (dalam hal ini peserta didik) yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan peserta didik dalam menerima materi.
5. Drama dalam penelitian ini adalah salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia kelas XI SMA/SMK/MA untuk KD 3.18 Mengidentifikasi alur cerita, babak demi babak, dan konflik dalam drama yang dibaca atau ditonton.
6. Kelas XI MA Model Miftahul Falah yang dimaksud dalam penelitian ini adalah 20 orang yang terdaftar sebagai peserta didik aktif di salah satu sekolah yang berada di Kabupaten Kuningan, Jawa Barat.