

Diterima Pada
12 Februari 2022

Disetujui Pada
24 Juni 2023

Vol 3, No 2, 2023

Halaman 99-108

E-ISSN :
2808-7798

PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR BERMAIN DRAMA DI SMP NEGERI 2 KUTA UTARA

Anak Agung Sagung Istri Alita Dewi¹, Rinto Widyarto², Ni Made Haryati³

¹Institut Seni Indonesia Denpasar

²Institut Seni Indonesia Denpasar

³Institut Seni Indonesia Denpasar

alitadewi14@gmail.com

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran disadari dapat membantu aktivitas pembelajaran, baik di dalam ruangan kelas maupun di luar kelas. Salah satu jenis media pembelajaran yaitu media aplikasi. Aplikasi memiliki kelebihan yang mana dapat diinstal secara langsung pada telpon genggam peserta didik masing-masing. Pembelajaran seni drama di SMP N 2 Kuta Utara belum menggunakan media pembelajaran yang inovasi. Maka dibuatkan sebuah Aplikasi Pembelajaran Teknik Dasar Bermain Drama. Penelitian pengembangan ini memiliki masalah yang dikaji yaitu rancang bangun aplikasi pembelajaran, hasil validasi uji isi mata pelajaran, ahli bidang drama, ahli media, ahli desain terhadap aplikasi pembelajaran tersebut, lalu hasil uji coba perorangan, begitu juga hasil uji coba kelompok kecil. Mengenai instrumen pengumpulan data berupa angket. Ada beberapa sumber yang mempertajam penelitian ini salah satunya buku Tentang Bermain Drama oleh Rendra yang menunjang isian materi dari aplikasi tersebut. Metode yang digunakan dalam aplikasi yaitu dengan model pengembangan ADDIE, yang dapat dibagi menjadi lima tahap yaitu: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Impementation, 5) Evaluation. Pada penelitian ini dilakukan uji ahli maupun uji coba dengan skala 5 dan persentase sangat baik yaitu 100-90%. Teknik analisis data secara kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi pembelajaran Teknik dasar bermain drama yang berisikan video Teknik dasar bermain drama, serta soal maupun profile dari perancang dan narasumber. Hasil dari validasi uji ahli maupun uji coba siswa mendapatkan persentasi yang sangat baik dengan rata-rata persentase 91,53% dan aplikasi pembelajaran sudah direvisi sesuai saran dan masukan dari para ahli pembelajaran.

Kata Kunci: Penelitian, pengembangan, aplikasi pembelajaran, teknik dasar bermain drama, model ADDIE

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk

membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat terjadi di mana saja dan kapan saja (Suardi, 2018:7).

Pembelajaran seni budaya merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting bagi manusia, dikarenakan sangat erat dengan pengembangan semua bentuk aktifitas, cipta rasa, keindahan, yang meliputi berekspresi, bereksplorasi,

berkreasi dan apresiasi dalam bahasa, rupa, bunyi, gerak, tutur dan peran (Jazuli, 2008:8). Dalam pembelajaran seni budaya memiliki tujuan untuk mengembangkan sikap toleransi, demokratis, beradab dan hidup rukun masyarakat majemuk dan mengem-bangkan keterampilan dari segi berkarya maupun menampilkan karya. Pembelajaran seni budaya ini memiliki empat cabang seperti seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni drama

Drama berasal dari Bahasa Yunani Purba, yaitu *draomai* yang berarti berbuat, berperilaku, bertindak, atau beraksi. Secara umum pengertian drama merupakan suatu karya sastra yang ditulid dalam bentuk dialog dan dengan maksud dipertunjukan oleh actor maupun aktris (Dewojati, 2012:36). Sedangkan drama dalam masyarakat mempunyai dua arti, yaitu drama dalam arti luas dan drama dalam arti sempit. Dalam arti luas, drama merupakan semua bentuk tontonan yang mengandung cerita yang dipertunjukan di depan orang banyak. Dalam arti sempit, drama merupakan kisah hidup manusia dalam masyarakat yang diproyeksikan ke atas panggung, disajikan dalam bentuk dialog dan gerak berdasarkan naskah, didukung tata panggung, tata lampu, tata musik, tata rias, dan tata busana (Wiyanto, 2002:3).

Seni drama ini memang masih dipelajari hingga saat ini, khususnya bagi peserta didik yang masih mengenyam pendidikan di Sekolah, baik dari tingkat Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Atas dengan adanya pembelajaran salah satu bidang seni ini kepada peserta didik dapat menumbuhkan rasa kepercayaan diri yang dapat mem-pengaruhi pola pikir peserta didik tersebut. Drama juga dapat memberikan sumbangan pada pengembangan kepribadian yang kompleks, misalnya ketegaran hati,

imajinasi, dan kreativitas (Endraswara, 2005: 192).

Dalam pembelajaran drama mungkin sebagian orang menganggap drama hanya bermain peran yang sudah ditentukan oleh sang penulis cerita ataupun sutradara, padahal drama memiliki teori yang juga kita perlu pahami. Drama memiliki teknik dasar bermain drama yaitu *mind*, *body*, dan *soul*.

Teknik dasar drama di atas dapat dikatakan tidak semua guru seni budaya memahaminya, sehingga peserta didik hanya diberikan praktek berdrama saja. Bahkan beberapa guru atau pendidik hanya mengetahui tentang pemeranan suatu tokoh saja tanpa mengetahui teknik dasar seni peran tersebut, selain itu beberapa orang ada yang belum maksimal saat memainkan sebuah peran yang disebabkan tidak dipahaminya teknik dasar bermain drama tersebut.

Hal inilah yang membuat pelajaran drama atau teater di SMP tidak berjalan dengan baik dan benar dikarenakan siswa tidak diberikan pemahaman mengenai teori berdrama tersebut. Sedangkan teori mengenai teknik dasar bermain drama itu sangat penting untuk membangun sebuah pementasan drama yang benar dan juga dapat membangun karakteristik dari peserta didik tersebut. Dengan begitu perlu adanya sebuah media yang dapat memberikan informasi terkait teknik dasar bermain drama tersebut, salah satunya adalah media yang memanfaatkan Teknologi.

Teknologi berasal dari bahasa Yunani *techne* yang berarti seni, kerajinan atau keterampilan dan *logia* yang berarti kata, studi atau tubuh ilmu pengetahuan. Secara terminologis teknologi merupakan pengetahuan tentang membuat sesuatu

(Yaumi, 2018:24). Teknologi merupakan sebuah alat yang diciptakan oleh manusia untuk mempermudah pekerjaan manusia itu sendiri. Semakin canggih teknologi yang diciptakan maka semakin berpengaruh terhadap suatu pekerjaan yang akan diselesaikan (Suryadi, 2020: 9). Pada zaman Revolusi Industri 4.0 ini, segala sesuatu yang dikehendaki oleh manusia akan sangat mudah terealisasi dikarenakan oleh teknologi tersebut yang bertugas untuk mempercepat pekerjaan manusia. Dengan meningkatnya pemanfaatan teknologi tersebut, semakin besar pula peluang untuk memanfaatkannya di berbagai sektor bidang dalam pembangunan bangsa, tidak terkecuali dalam pendidikan. Berkembangnya teknologi di era ini perlu adanya media pembelajaran yang dapat membantu dunia pendidikan seperti penggunaan media pembelajaran.

Kegunaan media pembelajaran tersebut dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik, pengalaman peserta didik antara satu dengan yang lainnya memiliki pengalaman yang berbeda-beda baik kesediaan fasilitas maupun pengalaman lainnya. Salah satu jenis media pembelajaran yaitu media aplikasi.

Media aplikasi merupakan sebuah perangkat lunak berbentuk program yang dikembangkan dalam suatu alat yang disebut komputer, laptop maupun smartphone. Aplikasi tersebut dapat diperuntukan bagi peserta didik, apalagi sudah banyak masyarakat yang memiliki gadget atau smartphone tersebut. Selain itu media aplikasi ini dapat digunakan kapan saja dan dimana saja karena tidak memerlukan alat besar untuk memproyeksi aplikasi tersebut dan dari aplikasi tersebut bisa memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada

peserta didik, dikarenakan teknik dasar bermain drama ini merupakan salah satu cabang seni budaya yang sedikit dipahami oleh peserta didik seperti halnya di SMP Negeri 2 Kuta Utara.

SMP Negeri 2 Kuta Utara merupakan salah satu sekolah negeri di Kabupaten Badung. SMP Negeri 2 Kuta Utara berlokasi tepat di Jl. Made Bulet, Dalung, Kuta Utara. Sekolah ini merupakan sekolah tujuan para siswa untuk melanjutkan ke jenjang SMP. Sekolah ini terletak di tengah-tengah perkotaan dengan letak strategis dekat area persawahan, yang menjadikan suasana belajar mengajar sangat menyenangkan dan kondusif, didukung dengan tenaga Pendidik dan Kependidikan yang sudah berpengalaman serta tentunya sudah bersertifikat pendidik sehingga dapat memberikan problem solving bagi siswa dalam menjalankan pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan soft skill maupun hard skill. SMP Negeri 2 Kuta Utara salah satu sekolah yang mengembangkan seni budaya salah satunya seni tari dan seni drama sebagai peningkatan dalam keterampilan. Dapat dikatakan bahwa pembelajaran bermain drama di SMP Negeri 2 Kuta Utara belum sesuai dengan harapan.

Terdapat beberapa kendala yang dihadapi guru maupun siswa dalam proses pembelajaran. Pertama kurangnya guru yang mengajar seni budaya khususnya dalam seni drama. Kedua, kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru pada saat mengajar seni drama baik dari segi teori maupun praktik. Ketiga, masih rendahnya pengetahuan dan keterampilan siswa dalam bermain drama. Setelah mengetahui permasalahan tersebut perlu diupayakan sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman pengetahuan dan keterampilan bermain

drama agar dapat membantu proses pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan observasi dan pemaparan di atas peneliti memiliki sebuah gagasan yaitu membuat dan membangun sebuah aplikasi pembelajaran, yang di dalamnya berisikan video mengenai materi tentang teknik dasar bermain drama (di singkat menjadi TDBD) dan diakhiri dengan kuis sebagai evaluasi dalam pembelajaran teknik dasar drama. Aplikasi ini dapat diproyeksi pada telepon genggam dengan jenis android. Alasan dikembangkan aplikasi pembelajaran tersebut adalah (1) aplikasi pembelajaran TDBD belum tersedia di sekolah; (2) peserta didik dapat memahami lebih terkait materi TDBD tersebut.; (3) peserta didik mampu menyerap informasi lebih dari satu indera.; (4) aplikasi pembelajaran TDBD memudahkan peserta didik dari segi waktu, tempat, dan alat pendukung lainnya. Dengan dibuatnya aplikasi ini diharapkan dapat membantu memperkenalkan dan memberikan informasi yang lebih rinci seputar drama. Atas dasar alasan tersebut, penelitian ini diberi judul dengan "Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Teknik Dasar Bermain Drama di SMP Negeri 2 Kuta Utara".

METODE

Model penelitian yang digunakan yaitu model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model yang digunakan dalam pengembangan produk aplikasi pembelajaran TDBD adalah model ADDIE dalam mendesain sebuah sistem instruksional biasanya menggunakan pendekatan sistem, ada 5 tahapan yang meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Model ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun

perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dan mendukung kinerja pelatihan itu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan dengan empat hal pokok, yaitu (1) rancang bangun aplikasi pembelajaran Teknik Dasar Bermain Drama, (2) hasil validasi aplikasi pembelajaran Teknik Dasar Bermain Drama melalui uji ahli isi, ahli seni drama, media, dan desain pembelajaran, (3) hasil uji coba perorangan terhadap aplikasi pembelajaran Teknik Dasar Bermain Drama pada siswa di SMP Negeri 2 Kuta Utara, (4) hasil uji coba kelompok kecil terhadap perorangan terhadap aplikasi pembelajaran Teknik Dasar Bermain Drama pada siswa di SMP Negeri 2 Kuta Utara. Keempat hal tersebut disajikan secara berturut-turut. lebih dapat menganalisis hasil temuan penelitian yang diperoleh kemudian dikuatkan dengan kembali dengan hasil penelitian dan teori yang relevan. Dalam isi pembahasan dapat pula dijelaskan persamaan dan perbedaan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

1. Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Teknik Dasar Bermain Drama

Sub bab ini dipaparkan tentang rancang bangun pembuatan media yang dikembangkan. Pada tahap rancang bangun ini ada beberapa hal pokok antara lain (1) model yang digunakan dalam penelitian, (2) tahap pembuatan flowchart maupun storyboard, (3) tahap pembuatan media, (4) tahap penggunaan aplikasi serta (5) tahap evaluasi atau penilaian

a. Model Yang Digunakan Dalam Penelitian

Model yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian pengembangan dengan mengembangkan aplikasi pembelajaran melalui model ADDIE. Model ADDIE ini

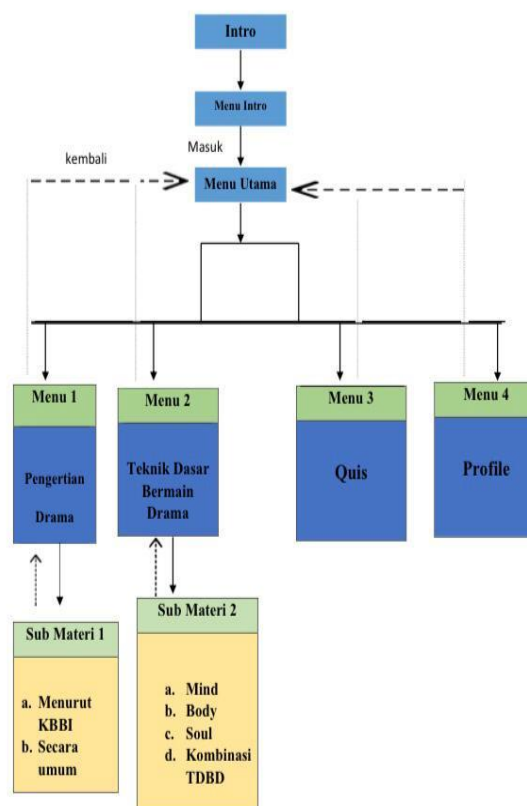
terdiri dari lima tahap kegiatan, yakni: a) analysis, tahap ini dilakukan dengan menganalisis mata pelajaran khususnya mata pelajaran Seni Budaya, menganalisis karakteristik siswa di SMP Negeri 2 Kuta Utara serta menganalisis RPP mata pelajaran Seni Budaya yang diterapkan di SMP Negeri 2 Kuta Utara ; b) design, mendesain produk dengan tiga tahap : (1) tahap pertama memilih dan menetapkan software yang akan digunakan dalam pembentukan aplikasi pembelajaran, yakni menggunakan software adobe animate 2017, (2) merancang desain aplikasi pembelajaran dengan membuat flowchart dan storyboard serta (3) mengembangkan flowchart dan storyboard tersebut agar dapat divisualisasikan alur kerja produk dari awal hingga akhir, c) development, tahap ini merancang yang sudah dibuat pada tahap design. design yang sudah ada direncanakan dan mulai dilaksanakan pem-buatannya secara produk yang nyata.

Desain tersebut dikembangkan dalam bentuk kode program dengan menggunakan aplikasi sebagai wadah utama media pembelajaran. d) implementation, pada tahap ini objek pembelajaran diimplementasikan rancangan atau design dan metode yang akan dikembangkan pada situasi nyata dikelas.

Pada tahap ini objek pembelajaran berbasis aplikasi yang telah dikembangkan diuji cobakan sedemikian rupa sesuai dengan peran dan fungsinya dalam proses pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana manfaat produk yang dikembangkan. e) evaluation, Pada tahap ini tahap yang dilakukan untuk mengevaluasi proses pengembangan produk sesuai dengan model yang digunakan. Pada tahap ini hanya digunakan evaluasi formatif yang bertujuan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi media untuk mencapai tujuan yang ditetapkan

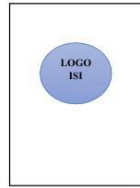
b. Flowchart dan Storyboard

Flowchart merupakan peta (*chart*) atau diagram yang menunjukkan bagaimana proses dari program atau alur dari program tersebut. *Flowchart* kemudian diteruskan ke dalam *storyboard* dengan visual yang lebih detail dan jelas. Diagram *flowchart* media pembelajaran dengan rincian pada bagian intro akan berisikan logo dari Institut Indonesia Denpasar dengan menggunakan animasi dari aplikasi adobe animate 2017, kemudian masuk ke menu intro yang berisikan judul aplikasi yaitu Teknik Dasar Bermain Drama, dengan ilustrasi ekspresi yang ada di drama dengan menggunakan symbol topeng serta berisi background pentas drama, dan tombol button atau masuk dengan tujuan agar bisa masuk ke dalam menu utama.



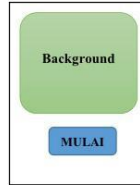
Gambar 1. Flowchart Aplikasi Pembelajaran TDBD (Sumber : Dok. Alita Dewi 2021)

1. Intro



Gambar 4.2 Intro Aplikasi Pembelajaran TDBD

2. Menu Intro

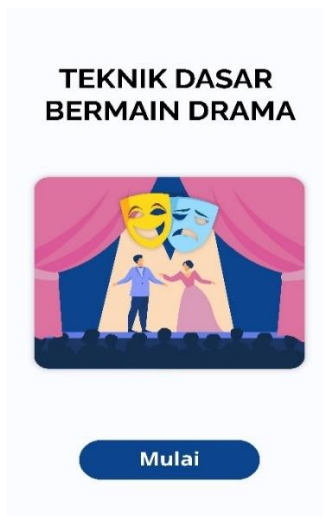


Gambar 4.3 Menu Intro Aplikasi Pembelajaran TDBD

Gambar 2. Storyboard Aplikasi Pembelajaran TDBD (Sumber : Dok. Alita Dewi 2021)

c. Tahap Pembuatan Media

Pada tahap pembuatan media ini merupakan tahap untuk menyusun materi aplikasi pembelajaran teknik dasar bermain drama yang telah disiapkan dan dimasukkan ke dalam frame dengan menggunakan software yang sudah ditentukan. Selain itu pada tahap ini juga menggabungkan elemen media yang sudah di desain sedemikian rupa, yaitu animasi, foto, teks, dan translator menjadi sebuah media pembelajaran dengan penampilan yang menarik.



Gambar 3. Menu intro media pembelajaran TDBD (Sumber : Dok. Alita Dewi 2021)



Gambar 4. Tampilan menu utama pada media pembelajaran TDBD (Sumber : Dok. Alita Dewi 2021)

d. Tahap Penggunaan Aplikasi

Pada tahap penggunaan aplikasi ini menjelaskan bagaimana urutan dari penggunaan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi pembelajaran teknik dasar bermain drama (TDBD). Adapun sub yang dijabarkan sesuai dengan isian dari aplikasi pembelajaran teknik dasar bermain drama, meliputi (a) menu intro, (b) menu utama, (c) pengertian drama, (d) materi teknik dasar bermain drama, (e) sub materi mind, (f) sub materi body, (g) sub materi soul, (h) sub materi kombinasi, (i) sub quis atau soal, (j) sub profile.

e. Tahap Evaluasi atau Penilaian

Pada tahap ini media yang telah dikerjakan sebelum akan di uji cobakan kepada ahli isi, ahli seni drama, ahli media, serta ahli desain terlebih dahulu. Sebelum lanjut pada tahap evaluasi perorangan maupun kelompok kecil. Setelah tahap uji coba media kepada ahli media maupun ahli desain barulah melanjutkan uji coba per-orangan maupun kelompok kecil.

2. Hasil Validasi Isi, Ahli Seni Drama, Ahli Media, dan Ahli Desain Pembelajaran Terhadap Aplikasi Pembelajaran Teknik Dasar Bermain Drama

a) Uji Validasi Ahli Isi Mata Pelajara Seni Budaya

Pada tahap awal, produk aplikasi pembelajaran teknik dasar bermain drama tersebut diserahkan kepada seorang ahli isi mata pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 2 Kuta Utara, atas nama Ibu Ni Made Kusumawati, S.Pd untuk mendapat penilaian maupun tanggapan pada tanggal 15 Desember 2021, instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data berupa angket/kuisisioner.

Setelah dilakukan penilaian ahli isi mata pelajaran Seni Budaya terhadap Pengembangan Aplikasi Wujud I, memperoleh persentase tingkat pencapaian adalah 92.5%. Persentase tersebut berada pada kualifikasi sangat baik setelah dikonversikan dengan table konersi, sehingga dari segi isi materi aplikasi pembelajaran teknik dasar bermain drama tidak perlu direvisi, namun ahli isi mata pelajaran menghendaki sedikit revisi. Berdasarkan masukan, perbaikan aplikasi pembelajaran.

b) Uji Ahli Bidang Drama

Setelah memperoleh masukan dari ahli isi mata pelajaran Seni Budaya, aplikasi pembelajaran teknik dasar bermain drama direvisi. Selanjutnya dilakukan tinjauan oleh ahli Bidang Drama, atas nama Bapak Ida Bagus Matinaya, S.Pd., M.Sos untuk mendapat penilaian maupun tanggapan pada hari Jumat, 17 Desember 2021, instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data berupa angket/kuisisioner

Setelah dilakukan revisi terhadap aplikasi pembelajaran teknik dasar bermain drama

wujud I berdasarkan masukan dari ahli isi mata pelajaran Seni Budaya, maka dihasilkan produk pengembangan aplikasi pembelajaran TDBD wujud II, kemudian produk pengembangan tersebut diberi penilaian oleh ahli Bidang Drama dengan memperoleh persentase tingkat pencapaian adalah 90%. Persentase tersebut berada pada kualifikasi sangat baik setelah dikonversikan dengan table konersi, sehingga dari segi isi materi aplikasi pembelajaran teknik dasar bermain drama tidak perlu direvisi, namun ahli bidang drama menghendaki sedikit revisi. Berdasarkan masukan, perbaikan aplikasi pembelajaran.

c). Uji Validasi Ahli Media Pembelajaran

Setelah memperoleh masukan dari ahli isi mata pelajaran beserta ahli seni drama, produk aplikasi pembelajaran teknik dasar bermain drama tersebut direvisi, lalu dilanjutkan dengan seorang ahli media pembelajaran, atas nama Ibu Ayu Gede Chrisna Udayanie, S.Pd., M.Pd. untuk mendapat penilaian maupun tanggapan pada tanggal 18 Desember 2021, instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data berupa angket/kuisisioner.

Setelah dilakukan revisi terhadap aplikasi pembelajaran teknik dasar bermain drama wujud I dan wujud II berdasarkan masukan dari ahli isi mata pelajaran Seni Budaya beserta ahli Seni Drama maka dihasilkan produk pengembangan aplikasi pembelajaran TDBD wujud III, kemudian produk pengembangan tersebut diberi penilaian oleh ahli media pembelajaran terhadap Pengembangan Aplikasi Wujud III, memperoleh persentase tingkat pencapaian adalah 96,67%. Persentase tersebut berada pada kualifikasi sangat baik setelah dikonversikan dengan table konersi, sehingga dari segi isi materi aplikasi pembelajaran teknik dasar bermain drama tidak perlu direvisi, namun ahli media

pembelajaran menghendaki sedikit revisi. Berdasarkan masukan, perbaikan aplikasi pembelajaran.

d) Uji Validasi Ahli Desain Pembelajaran

Setelah memperoleh masukan dari ahli isi mata pelajaran, ahli seni drama, dan ahli media produk aplikasi pembelajaran teknik dasar bermain drama tersebut direvisi, lalu dilanjutkan dengan seorang ahli desain pembelajaran, atas nama Bapak A.A Ngurah Alde Rananjaya, S.Kom untuk mendapat penilaian maupun tanggapan pada tanggal 19 Desember 2021, instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data berupa angket/kuisioner.

Setelah dilakukan revisi terhadap aplikasi pembelajaran teknik dasar bermain drama wujud I, wujud II, dan wujud III berdasarkan masukan dari ahli isi mata pelajaran Seni Budaya, ahli Seni Drama dan ahli media pembelajaran maka dihasilkan produk pengembangan aplikasi pembelajaran TDBD wujud IV, kemudian produk pengembangan tersebut diberi penilaian oleh ahli desain pembelajaran terhadap Pengembangan Aplikasi Wujud IV, memperoleh persentase tingkat pencapaian adalah 96,67%. Persentase tersebut berada pada kualifikasi sangat baik setelah dikonversikan dengan table konersi, sehingga dari segi isi materi aplikasi pembelajaran teknik dasar bermain drama tidak perlu direvisi, namun ahli desain pembelajaran menghendaki sedikit revisi. Berdasarkan masukan, perbaikan aplikasi pembelajaran.

3. Hasil Uji Coba Perorangan Terhadap Aplikasi Pembelajaran

Setelah dilaksanakan uji coba media kepada beberapa ahli yang terdiri dari ahli isi mata pelajaran, ahli seni drama, ahli media pembelajaran dan ahli desain pembelajaran, kemudian dilakukan revisi terhadap media yang dikembangkan berdasarkan masukan

dari para ahli. Tahap uji coba selanjutnya dilaksanakan di sekolah dengan menunjuk tiga orang siswa dengan ketentuan masing-masing satu siswa dengan kemampuan tinggi, sedang maupun dengan kemampuan rendah dalam mata pelajaran Seni Budaya untuk melaksanakan uji coba perorangan. Aplikasi pembelajaran teknik dasar bermain drama diberikan kepada siswa pada tanggal 22 Desember 2021 kemudian masing-masing siswa secara langsung mencermati dan memberikan penilaian terhadap aplikasi melalui angket yang sudah disediakan.

Pengembangan produk aplikasi pembelajaran teknik dasar bermain drama selanjutnya menghasilkan aplikasi pembelajaran teknik dasar bermain drama wujud IV, kemudian aplikasi dilanjutkan pada tahap uji coba perorangan dengan memperoleh rerata persentase 92,76%. Setelah dikonversikan dengan table konversi, persentase tersebut berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga aplikasi pembelajaran teknik dasar bermain drama tidak perlu direvisi. Dalam uji coba perorangan hanya memberikan sedikit komentar dan saran yang lebih mengarah pada penambahan soal kuis agar siswa dapat mengetahui lebih banyak tentang drama tersebut.

4. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Terhadap Aplikasi Pembelajaran

Tahap uji coba selanjutnya dilaksanakan di sekolah dengan menunjuk sembilan orang siswa dengan ketentuan masing-masing tiga siswa dengan kemampuan tinggi, sedang maupun dengan kemampuan rendah dalam mata pelajaran Seni Budaya untuk melaksanakan uji coba kelompok kecil. Aplikasi pembelajaran teknik dasar bermain drama diberikan kepada siswa pada tanggal 22 Desember 2021 kemudian masing-masing siswa secara langsung mencermati dan memberikan penilaian terhadap aplikasi melalui angket yang sudah disediakan.

Pengembangan produk aplikasi pembelajaran teknik dasar bermain drama selanjutnya menghasilkan aplikasi pembelajaran teknik dasar bermain drama wujud IV, kemudian aplikasi dilanjutkan pada tahap uji coba kelompok kecil dengan memperoleh rerata persentase 91,53%. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tersebut berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga aplikasi pembelajaran teknik dasar bermain drama tidak perlu direvisi. Dalam uji coba kelompok kecil hanya memberikan sedikit komentar dan saran yang lebih mengarah pada penambahan soal kuis agar siswa dapat mengetahui lebih banyak tentang drama tersebut.

PENUTUP

Hasil penelitian mengenai Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Teknik Dasar Bermain Drama, telah disajikan dalam bab IV. Dalam bab V ini akan dipaparkan dua hal pokok, yaitu simpulan dan saran Berdasarkan hasil dan pembahasan yang tertera pada bab IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Simpulan

Berdasarkan hasil dari pembahasan pada bab IV, maka dapat disimpulkan mengenai kualitas hasil pengembangan aplikasi pembelajaran teknik dasar bermain drama atau disingkat menjadi TDBD dan dapat dipaparkan ke dalam enam kesimpulan, meliputi (1) menurut ahli isi mata pelajaran Seni Budaya kelas VII semester 1 berada pada kualifikasi sangat baik (92,5%), sehingga aplikasi tidak perlu direvisi dan sudah sesuai dengan kurikulum, (2) menurut ahli seni drama, isi dari aplikasi pembelajaran TDBD pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VII semester I berada pada kualifikasi sangat baik (90%), sehingga aplikasi tidak perlu direvisi dan sudah sesuai dengan materi dari seni drama, (3) menurut ahli media pembelajaran, kualitas aplikasi

pembelajaran TDBD pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VII semester I berada pada kualifikasi sangat baik (96,67%), sehingga aplikasi pembelajaran TDBD tidak perlu direvisi dan layak digunakan dalam segi media pembelajaran, (4) menurut ahli desain pembelajaran, kualitas aplikasi pembelajaran TDBD pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VII semester I berada pada kualifikasi sangat baik (96,67%), sehingga aplikasi pembelajaran TDBD tidak perlu direvisi dan layak digunakan dalam segi desain pembelajaran, (5) Pada tahap uji coba perorangan, aplikasi pembelajaran yang diuji berada pada tingkat pencapaian yaitu 92,76% dan setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 5, persentase tingkat pencapaian 92,76% berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga aplikasi pembelajaran TDBD tidak perlu revisi dan layak digunakan untuk siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, maupun rendah, (6) Pada tahap uji coba kelompok kecil aplikasi pembelajaran yang diuji berada pada tingkat pencapaian yaitu 91,53% dan setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 5, persentase tingkat pencapaian 91,53% berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga aplikasi pembelajaran TDBD tidak perlu revisi dan layak digunakan pada aspek uji coba kelompok kecil

2. Saran

(1) Saran Pemanfaatan

Setelah dikembangkan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi pembelajaran teknik dasar bermain drama, maka media ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang efektif dan efisien dalam mata pelajaran Seni Budaya. Dengan adanya keterbatasan yang dimiliki oleh aplikasi pembelajaran teknik dasar bermain drama ini, maka perlu didukung oleh sumber belajar lain yang lebih relevan dengan mata pelajaran Seni Budaya. Media pembelajaran ini sebagainya

disimpan dan dipergunakan sekondusif mungkin.

(2) Saran Pengembangan

Perlu diketahui bahwa, media pembelajaran berupa aplikasi pembelajaran teknik dasar bermain drama ini ini tidak bertujuan untuk mengatasi seluruh permasalahan dalam mata pelajaran Seni Budaya dikarenakan aplikasi pembelajaran TDBD ini setidaknya dapat membantu pendidik maupun peserta didik yang belum memahami materi seni drama. Masalah lain yang sering ditemukan seperti minimnya sumber bacaan yang relevan pada materi pelajaran, kurangnya media pembelajaran yang menarik dan praktis dan kurangnya fasilitas penunjang dari kegiatan pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

Daftar Rujukan (Artikel dan Buku)

- Dewojati, Cahyaningrum. 2012. Drama Sejarah, Teori, dan Penerapannya. Yogyakarta: Javakarsa Media.
- Endraswara, Dr. Suwardi. 2005. Metode Pembelajaran Drama (Apresiasi, Ekspresi, dan Pengkajian). Yogyakarta: Caps Publishing.
- Iswantara, Nur. 2016. Drama Teori Dan praktek Seni Peran. Yogyakarta: media Kreativa.
- Wiyanto, Asul. 2002. Terampil Bermain Drama. Jakarta: Grasindo.
- Yaumi, Muhamad. 2018. Media dan Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Prenamedia Group

Sumber Lainnya (Internet)

- Putra. 2020. Definisi Aplikasi. pada link (<https://salamadian.com/pengertianaplikasi/>) Diakses tanggal 16 juni 2020

Narasumber

Abu Bakar, 77 Tahun, Seniman Teater, Penyair, Sutradara, Jalan Sakura no 1, Denpasar.

I Kadek Bhaswara Dwitya, 30 tahun, Tenaga Pendidik, Jalan Pandu gang 1 no 1b Denpasar.