

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPCHART BERBASIS PROBLEM BASED INSTRUCTION PADA MATERI BAHASA INDONESIA DI SMP NEGERI 2 HILIDUHO

By Hasrat Ziliwu

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPCHART* BERBASIS
PROBLEM BASED INSTRUCTION PADA MATERI BAHASA
INDONESIA DI SMP NEGERI 2 HILIDUHO**

SKRIPSI

Oleh :
HASRAT ZILIWU
NIM. 192124026



UNIVERSITAS NIAS (UNIAS)
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FEBRUARI 2025

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar di kelas yang melibatkan siswa sebagai pebelajar, guru, materi dan lingkungan belajar. Sedangkan proses pembelajaran adalah runtutan pembelajaran yang dapat mempengaruhi prestasi belajar, sebab dalam proses pembelajaran akan terjadi transformasi pengetahuan (Dimiati dan Mudjiono, 1994:20).

Menurut Shoimin (2016:20), "belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku berdasarkan pengalaman tertentu. Pembelajaran merupakan suatu system yang memiliki peran sangat dominan untuk mewujudkan kualitas Pendidikan". Dalam kegiatan pembelajaran akan melibatkan semua komponen pembelajaran yaitu peserta didik, guru, lingkungan belajar, dan materi pembelajaran. Kegiatan pembelajaran akan menentukan sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Dalam sebuah kegiatan pembelajaran guru dan peserta didik terlibat dalam sebuah interaksi. Dalam interaksi itu anak didiklah yang lebih aktif bukan guru. Guru hanya berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan dan mengontrol peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu mata pelajarannya adalah mata pelajaran Bahasa dan sastra Indonesia.

Karakter yang biasa ditemui dalam kehidupan sehari-hari, seperti jujur, percaya diri, bertanggung jawab, dan lain sebagainya, dikolaborasikan dengan pelaksanaan pembelajaran di kelas".

Pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia".

Pada hakikatnya pembelajaran dapat dilakukan disekolah maupun dilingkungan sekitar sesuai dengan disiplin ilmu dan objek kajian yang akan disampaikan pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang optimal diperlukan sarana dan

prasarana pembelajaran yang mendukung. Namun, kegiatan belajar yang demikian harus melibatkan guru yang kreatif sebagai fasilitator atau yang mengarahkan peserta didik dalam belajar dan guru juga memerlukan alat bantu berupa bahan ajar. Bahan ajar yang digunakan selain buku paket adalah *flipchart*.

Masalah yang sering ditemukan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ini adalah bagaimana cara menghubungkan konsep Bahasa Indonesia dengan fakta yang pernah dialami oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-harinya. Sehingga dapat menjadi wawasan atau pengetahuan baru bagi peserta didik dan lebih memahami apa yang dipelajari dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tersebut. Namun, jika proses belajar mengajar tidak bisa menghubungkan fakta yang pernah dilihat dan dialami oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-harinya dengan konsep-konsep yang terdapat dalam buku mata pelajaran Bahasa Indonesia maka pengetahuan yang didapatkannya menjadi tidak bermakna dan juga berpengaruh pada hasil pembelajaran yang didapatkan oleh peserta didik menjadi kurang maksimal.

Berdasarkan hasil observasi di SMP N.2 Hiliduho diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran tidak pernah menggunakan *flipchart*, bahan ajar yang digunakan hanya berupa buku teks atau buku paket yang disediakan oleh pemerintah.

Melihat kondisi di atas maka pembelajaran yang terjadi belum menunjukkan aktifitas belajar peserta didik secara maksimal. Maka sebagai peneliti harus mencari solusi agar masalah yang dihadapi dapat terselesaikan. Salah satu solusi yang dilakukan oleh peneliti yaitu membuat media pembelajaran berupa media *flipchart* berbasis *Problem Based Instruction* yang digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi mengidentifikasi unsur-unsur drama.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan

1 Dengan demikian, calon peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran *Flipchart* dengan judul penelitian “**Pengembangan *Flipchart* Pembelajaran Berbasis *Problem Based Instruction* pada Materi Mengidentifikasi Unsur-Unsur Drama di Kelas VIII SMP Negeri 2 Hiliduho**” Media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi bahan ajar yang berdampak baik pada minat belajar pada peserta didik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah ditemukan, maka akan di identifikasikan permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran tidak pernah menggunakan media pembelajaran *flipchart*.
- 1 Bahan ajar yang digunakan hanya berupa buku teks atau buku paket yang disediakan oleh pemerintah.
3. Peserta didik kurang tertarik dan kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian pengembangan ini adalah :

1. Bagaimana respon peserta didik terhadap media *flipchart* berbasis *problem based instruction* pada materi Mengidentifikasi Unsur-Unsur Drama Kelas VIII SMP Negeri 2 Hiliduho?
- 18 Bagaimana kelayakan media *flipchart* berbasis *problem based instruction* pada materi Mengidentifikasi Unsur-Unsur Drama Kelas VIII SMP Negeri 2 Hiliduho?
3. Bagaimana kepraktisan media *flipchart* berbasis *problem based instruction* pada materi Mengidentifikasi Unsur-Unsur Drama Kelas VIII SMP Negeri 2 Hiliduho?

4. Bagaimana keefektifan media *flipchart* berbasis *problem based instruction* pada materi Mengidentifikasi Unsur-Unsur Drama Kelas VIII SMP Negeri 2 Hiliduho?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan dan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah :

1. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media *flipchart* berbasis *problem based instruction* pada materi Mengidentifikasi Unsur-Unsur Drama Kelas VIII SMP Negeri 2 Hiliduho?
2. Untuk mengetahui kelayakan media *flipchart* berbasis *problem based instruction* pada materi Mengidentifikasi Unsur-Unsur Drama Kelas VIII SMP Negeri 2 Hiliduho?
3. Untuk mengetahui kepraktisan media *flipchart* berbasis *problem based instruction* pada materi Mengidentifikasi Unsur-Unsur Drama Kelas VIII SMP Negeri 2 Hiliduho?
4. Untuk mengetahui keefektifan media *flipchart* berbasis *problem based instruction* pada materi Mengidentifikasi Unsur-Unsur Drama Kelas VIII SMP Negeri 2 Hiliduho?

1.5 Spesifikasi Produk

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk dalam bentuk *flipchart* pada materi Mengidentifikasi Unsur-Unsur Drama mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VIII. Spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Media *flipchart* dikembangkan berdasarkan langkah-langkah pembelajaran berbasis *Problem Based Instruction*
2. Media *flipchart* pembelajaran Bahasa Indonesia ini dilengkapi gambar-gambar yang mendukung kejelasan materi.
3. Materi yang dimuat pada produk ini hanya materi Mengidentifikasi Unsur-Unsur Drama

4. Media *flipchart* pembelajaran Bahasa Indonesia ini hanya memuat Kompetensi Dasar 3.15: Mengidentifikasi unsur-unsur drama (tradisional dan modern) yang disajikan dalam bentuk pentas atau naskah.
Kompetensi Dasar 4.15: Menginterpretasi drama (tradisional dan modern) yang dibaca dan ditonton/didengar.

1.6 Pentingnya Penelitian

Hasil pengembangan media *flipchart* pada materi Mengidentifikasi Unsur-Unsur Drama diharapkan dapat bermanfaat:

1. Memberikan rangsangan belajar peserta didik sehingga lebih aktif memberikan respon baik berupa pertanyaan maupun pendapat.
2. Meningkatkan minat peserta didik pada media yang telah dikembangkan.
3. Mendapatkan media pembelajaran baru sehingga tidak bosan dengan bahan ajar yang digunakan sebelumnya.
4. Guru dapat memberikan salah satu media pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga peserta didik tidak bosan dengan materi yang disampaikan.
5. Dapat menggunakan media secara berulang kali pada tahun pembelajaran yang baru dengan materi yang sama.
6. Peneliti dapat mengetahui cara mengembangkan media pembelajaran pada materi Mengidentifikasi Unsur-Unsur Drama.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

A. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia

¹ Pembelajaran secara umum adalah proses interaksi antara peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada satu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan usaha sengaja, terarah dan bertujuan agar orang lain dapat memperoleh pengalaman yang bermakna. Arti belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya. Belajar merupakan sesuatu yang berproses dan merupakan unsur yang fundamental dalam masing-masing tingkatan pendidikan. Pembelajaran bertujuan untuk membentuk ataupun meningkatkan keahlian peserta didik peserta didik dalam bidang akademik.

B. Media *Flipchart*

a. Pengertian *Flipchart*

¹² *Flipchart* biasanya disediakan atau di buat oleh guru yang bersangkutan. Merencanakan suatu gambar harus disertai dengan materi atau topik yang disediakan sedangkan di dalam pembuatan chart, tentu akan mengikuti suatu prosedur atau langkah-langkah tertentu pula. ¹⁰ Penyajian informasi dapat berupa gambar-gambar, huruf-huruf. Sajian pada media *flipchart* tersebut harus disesuaikan dengan jumlah dan jarak maksimum peserta didik melihat *flipchart* tersebut dan direncanakan tempat yang sesuai dimana dan bagaimana *flipchart* tersebut ditempatkan. Media *flipchart* terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan yang dijelaskan oleh Sanaky (2013) diantaranya sebagai berikut:

Kelebihan :

1. Mampu menyajikan pesan secara ringkas, praktis dan bisa dibawa kemana-mana.
2. Materi yang diberikan dapat disimpan dengan baik sehingga dapat digunakan berulang-ulang pada tahun ajaran berikutnya
3. Waktu tidak banyak terbuang dalam menyajikan materi, karena pengajar telah menyiapkan materi sebelumnya
4. Lebih menarik perhatian dan minat peserta didik.

Kekurangan :

10

Tidak dapat digunakan untuk kelompok besar, karena ukuran kertas tidak sama besarnya dengan papan tulis pada umumnya sehingga peserta didik dibuat kelompok kecil maksimal 10 orang.

b. Karakteristik *Flipchart*

12

yakni:

- a) Menyajikan fakta, prinsip, dan konsep
- b) mengilustrasikan konsep-konsep, ide-ide, dan proses-proses dengan menggunakan diagram, lukisan-lukisan, gambar-gambar, sketsa, peta, dan kartun-kartun
- c) Menyajikan tugas, pengumuman, definisi dan soal-soal yang ingin diselesaikan
- d) menyajikan daftar kata-kata baru/pokok, peraturan-peraturan, langkah-langkah, dan prosedur-prosedur/ kebijaksanaan untuk diikuti *flipchart* secara umum paling baik digunakan apabila dikombinasikan dengan teknik pengajaran lainnya atau media lainnya.

10

Langkah-langkah Menyiapkan *Flipchart*, menurut Indriana dan Dina (2011) mengemukakan bahwa *Flipchart* secara umum terbagi dalam dua sajian, pertama *Flipchart* yang hanya berisi lembaran-lembaran kertas kosong yang siap diisi pesan pembelajaran. Kedua, *Flipchart* yang berisi pesan-pesan pembelajaran yang telah disiapkan sebelumnya yang isinya bisa berupa gambar, teks, dan lain-lain.

Membuat *Flipchart* yang sudah berisi pesan pembelajaran diperlukan tahap-tahap seperti:

- a) Membuat alat penyangga dari kayu
- b) Menyiapkan lembaran kertas yang berukuran kalender 50x75 cm
- c) Mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan materi
- d) Materi yang disajikan pada media *Flipchart* tidak dalam bentuk uraian panjang, namun materi disajikan, dan diambil pokok-pokoknya.

20

c. Tujuan dan Manfaat Penyusunan *Flipchart*

Flipchart ini tentunya memiliki fungsi tersendiri yaitu untuk menggambarkan atau menyederhanakan suatu proses rangkaian prosedur sehingga nantinya akan dapat lebih mudah dipahami serta mudah dilihat berdasarkan urutan langkahnya dari suatu proses. Selain itu, ada fungsi lainnya dari *Flipchart* ini dalam proses mengajar dan pembelajaran yaitu seperti :

1. Dapat disimpan dan ditampilkan dengan baik sebagai referensi.
2. Dapat menyampaikan isi materi dengan jelas melalui poin-poin penting.
3. Dapat merangsang dan motivasi para siswa dalam pembelajaran.
4. Bagaimana sangat bagus sekali bukan jika menerapkan sistem pembelajaran seperti terlebih lagi dengan menggunakan media pembelajaran seperti ini.

Nah, penting pula untuk Anda ketahui bahwa *Flipchart* ini juga memiliki kelebihan yang baik di dalam pembelajaran, dimana dengan menggunakan media tersebut yang didapatkan cukup tentunya Anda tidak perlu menggunakan lagi energi listrik sehingga mempermudah internalisasi terhadap materi-materi yang nantinya akan di sampaikan dan siswa karena pembelajaran tidak harus berjalan secara tatap muka.

d. Alur Penyusunan *Flipchart*

12 Agar *flipchart* dapat digunakan atau ditampilkan dengan efektif dan menarik, maka memerlukan pengetahuan dan praktik dasar sebagai berikut:

- 12 1. Jelaskan secara berurutan Setiap lembaran ditampilkan pada siswa-siswa dan didiskusikan sebelum membalikannya pada halaman berikut, sehingga semua lembaran ditampilkan
2. Gunakan Penunjuk Dengan menggunakan penunjuk, maka dapat ditunjukkan hal-hal yang penting yang sedang dibicarakan. Hal ini akan menarik perhatian siswa, karena siswa langsung memperhatikan item yang sedang dibicarakan.
3. Buatlah huruf-huruf dan gambar-gambar yang cukup besar Sebagaimana dengan media lain, agar dapat efektif, maka simbol-simbol yang digunakan harus cukup besar, sehingga mudah dilihat oleh seluruh kelas jika materi yang ingin disampaikan banyak

e. Prinsip-prinsip Penyusunan *Flipchart*

Sebagaimana bahan ajar yang lain, penyusunan *flipchart* hendaknya harus memperhatikan berbagai prinsip yang membuat *flipchart* tersebut dapat memenuhi tujuan penyusunannya yang harus dikembangkan sebagai berikut:

- 1) Disusun dari materi yang mudah untuk di pahami .
- 2) Menekankan pengulangan untuk memperkuat pemahaman.
- 3) Umpan balik yang positif yang akan memberikan penguatan terhadap siswa.
- 4) Memotivasi merupakan salah satu upaya yang dapat menentukan keberhasilan belajar.
- 5) Memberikan latihan dan tugas untuk menguji diri sendiri.

- a) Lembaran-lembaran dari *flipchart* yang dipakai 7 berisi catatan semi permanen dan permanen, dapat dengan mudah disimpan untuk menggunakan lagi pada kesempatan lain
- b) Dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa

- c) Mengutamakan hal-hal yang khusus (*specific points*)
- d) Urutan atau hubungan tersusun secara benar (*Correct sequence or relationship*).

Kelemahan menggunakan *Flipchart* :

- a) Tidak dapat memuat sejumlah besar isi materi pelajaran (kadang-kadang harus lebih efektif bila menginginkan volume informasi yang disampaikan lebih banyak)
- b) Memerlukan waktu yang lebih banyak untuk mempersiapkannya.
- c) Sebab ukuran terbatas, maka bahan juga tidak begitu jelas untuk grup (kelas) yang besar
- d) Memerlukan keterampilan khusus di dalam pembuatannya, baik gambarnya walaupun informasinya
- e) Informasi yang disajikan agak bersifat statis
- f) Oleh karena bahannya dari kertas perlu dirawat dengan baik agar jangan cepat rusak.
- g) Dan sebagainya.

C. *Problem Based Instruction*

a. *Pengertian Problem Based Instruction*

problem based instruction dikembangkan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah dan ketrampilan intelektual, belajar berbagai peran, melalui pengalaman belajar dalam kehidupan nyata.

b. *Langkah-langkah Problem Based Instruction*

- a) Tahap-1 (Orientasi siswa pada masalah). Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan.

- b) Tahap-2 (Mengorganisasi siswa untuk belajar). Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
- c) Tahap-3 (Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok). Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
- d) Tahap-4 (Mengembangkan dan menyajikan hasil karya). Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, dan model serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.
- e) Tahap-5 (Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah). Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

c. Kelemahan dan Kelebihan *Problem Based Instruction*

Menurut Istarani (2011:34) *Problem Based Instruction* memiliki kelemahan dan kelebihan sebagai berikut :

27

1) Kelebihan *Problem Based Instruction*

- a) Model ini dapat membuat Pendidikan disekolah menjadi lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dengan dunia kerja.
- b) Proses belajar mengajar melalui pemecahan masalah dapat membiasakan para siswa menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil, apabila menghadapi permasalahan didalam kehidupan dalam keluarga, bermasyarakat, dan bekerja kelak, suatu kemampuan yang sangat bermakna bagi kehidupan manusia.
- c) Model ini merangsang pengembangan kemampuan berfikir siswa secara kreatif dan menyeluruh, karena dalam proses belajarnya, siswa banyak melakukan mental dengan menyoroti permasalahan dari berbagai segi dalam rangka mencari pemecahan.

2) Kelemahan *Problem Based Instruction*

Disamping kelebihan, *Problem Based Instruction* juga memiliki kelemahan. Menurut Istarani (2011:34) *Problem Based Instruction* memiliki kelemahan diantaranya sebagai berikut :

- a) Menentukan suatu masalah yang tingkat kesulitannya sesuai dengan tingkat berfikir siswa, tingkat sekolah dan kelasnya serta pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki siswa, sangat memerlukan kemampuan dan keterampilan guru, sering orang beranggapan keliru bahwa pembelajaran berbasis masalah hanya cocok untuk SLTP,SLTA, dan PT saja. Padahal untuk siswa SD sederajat juga bisa dilakukan dengan tingkat kesulitan permasalahan yang sesuai dengan taraf kemampuan berfikir anak.
- b) Proses belajar mengajar dengan menggunakan model ini sering memerlukan waktu yang cukup banyak dan sering terpaksa mengambil waktu pelajaran lain
- c) Mengubah kebiasaan siswa belajar dengan mendengarkan dan menerima informasi dari guru menjadi belajar dengan banyak berfikir memecahkan sendiri/kelompok, yang kadang-kadang memerlukan berbagai sumber belajar, merupakan kesulitan tersendiri bagi siswa.

D. Kualitas Hasil Pengembangan

Rochmad (2012:68-71) Berikut disajikan indikator untuk menentukan kualitas penelitian pengembangan model pembelajaran (juga perangkat pembelajaran) yang meliputi tiga aspek: validitas, kepraktisan, dan keefektifan sebagai berikut.

a. Validitas

Validitas dalam suatu penelitian pengembangan meliputi validitas isi dan validitas konstruk. Validitas mengacu pada tingkat desain intervensi yang didasarkan pada pengetahuan state-of-the art dan berbagai macam komponen dari intervensi berkaitan satu dengan lainnya (validitas konstruk). Aspek validitas dapat dilihat dari: (1)

apakah kurikulum atau model pembelajaran yang dikembangkan berdasar pada state-of-the art pengetahuan; dan (2) apakah berbagai komponen dari perangkat pembelajaran terkait secara konsisten antara yang satu dengan lainnya. Aspek kepraktisan dilihat dari segi pengguna: (1) apakah para ahli dan praktisi berpendapat bahwa apa yang dikembangkan dapat digunakan dalam kondisi normal; dan (2) apakah kenyataan menunjukkan bahwa apa yang dikembangkan tersebut dapat diterapkan oleh guru dan siswa.

Model pembelajaran yang dikembangkan dikatakan valid jika model berdasarkan teori yang memadai (validitas isi) dan semua komponen model pembelajaran satu sama lain berhubungan secara konsisten (validitas konstruk). Indikator yang digunakan untuk menyatakan bawah model pembelajaran yang dikembangkan adalah valid, dapat digunakan indikator sebagai berikut.

- 1) Validitas isi. Validasi isi menunjukkan bahwa model yang dikembangkan didasarkan pada kurikulum atau model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pada rasional teoretik yang kuat.
- 2) Validasi konstruk. Validasi konstruk menunjukkan konsistensi internal antar komponen-komponen model. Misalnya untuk pengembangan model pembelajaran, komponen-komponen model yang dikembangkan adalah: (1) sintaks; (2) sistem sosial; (3) prinsip reaksi; (4) sistem pendukung; dan (5) dampak langsung dan dampak tidak langsung. Pada validasi konstruk ini dilakukan serangkaian kegiatan penelitian untuk memeriksa apakah komponen model yang satu tidak bertentangan dengan komponen lainnya; sintaks model mengarah pada tercapainya tujuan pengembangan model; dan prinsip sosial, prinsip reaksi, serta sistem mendukung keterlaksanaan sintaks yang dikembangkan.

b. Kepraktisan

Penelitian pengembangan bertujuan untuk keduanya, kontribusi ilmiah dan kepraktisan. Berkaitan dengan kepraktisan dalam menyatakan: Kepraktisan mengacu pada tingkat bahwa pengguna atau pakar-pakar lainnya mempertimbangkan intervensi dapat digunakan dan disukai dalam kondisi normal.

Berkaitan dengan pengembangan materi pembelajaran, dapat disinyalir bahwa dalam mengukur tingkat kepraktisan dilihat dari apakah guru (dan pakar-pakar lainnya) mempertimbangkan bahwa materi mudah dan dapat digunakan oleh guru dan siswa. Dalam penelitian pengembangan model yang dikembangkan dikatakan praktis jika para ahli dan praktisi menyatakan bahwa secara teoritis bahwa model dapat diterapkan di lapangan dan tingkat keterlaksanaannya model termasuk kategori "baik." Istilah "baik" ini masih memerlukan diukur dengan indikator-indikator yang diperlukan untuk menentukan tingkat "kepraktisan" dari keterlaksanaan model.

Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah, indikator untuk menyatakan bahwa keterlaksanaan model pembelajaran ini dikatakan "baik" adalah dengan melihat apakah komponen-komponen model dapat dilaksanakan oleh guru di lapangan dalam pembelajaran di kelas. Apakah siswa dapat mengikuti pembelajaran. Fokus pengamatan pada komponen sintaks apakah dapat dilaksanakan sepenuhnya oleh guru, komponen prinsip sosial dan prinsip reaksi yang ditetapkan apakah terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, dan komponen sistem pendukung apakah mendukung kelancaran berlangsungnya pembelajaran. Meski fokus pada pengamatan pada keterlaksanaan model, peneliti juga bisa mengamati hal-hal khusus yang menjadi perhatian dalam penelitian, misalnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, berpikir kritis-kreatif, dan lainnya.

c. Keefektifan

Aspek yang paling penting dalam keefektifan adalah untuk mengetahui tingkat atau derajat penerapan teori, atau model dalam suatu situasi tertentu. Berkaitan dengan keefektifan dalam penelitian pengembangan, Keefektifan mengacu pada tingkatan bahwa pengalaman dan hasil intervensi konsisten dengan tujuan yang dimaksud.

Berkaitan dengan pengembangan materi pembelajaran, dapat disinyalir bahwa mengukur tingkat keefektifan dilihat dari tingkat penghargaan siswa dalam mempelajari program dan keinginan siswa untuk terus menggunakan program tersebut. Dalam penelitian pengembangan di bidang pembelajaran, indikator untuk menyatakan bahwa keterlaksanaan model dikatakan efektif misalnya dapat dilihat dari komponen-komponen: (1) hasil belajar siswa; (2) aktivitas siswa. Komponen-komponen ini dapat berbeda antara penelitian yang satu dengan lainnya bergantung pada pendefinisian (penegasan istilah) yang disebut efektif dalam penelitian tersebut.

2.2 Desain Pengembangan 4D

Desain Pengembangan 4D yang dikenal dengan model Thiagarajan yang dilakukan melalui 4 tahap, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*) Thiagarajan (1974), adalah sebagai berikut:

a. *Define* (Pendefinisian)

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam model lain, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan. Tiap-tiap produk tentu membutuhkan analisis yang berbeda-beda. Secara umum, dalam pendefinisian ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan, pengembangan, syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta model penelitian dan pengembangan (model R & D) yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk. Analisis bisa dilakukan melalui studi literature atau penelitian pendahuluan.

^a
9
b. **Design (Perancangan)**

Thiagarajan membagi tahap *design* dalam empat kegiatan, yaitu: *constructing criterion referenced test*, *media selection*, *format selection*, dan *initial design*. Kegiatan yang dilakukan pada tahap tersebut antara lain:

- a. Menyusun tes kriteria, sebagai tindakan pertama untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, dan sebagai alat evaluasi setelah implementasi kegiatan.
- b. Memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik.
- c. Pemilihan bentuk penyajian pembelajaran disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. Bila guru akan menggunakan media audio visual, pada saat pembelajaran tentu saja peserta didik disuruh melihat dan mengapresiasi tayangan media audio visual tersebut.
- d. Mensimulasikan penyajian materi dengan media dan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang. Pada saat simulasi pembelajaran berlangsung, dilaksanakan juga penilaian dari teman sejawat.

Dalam tahap perancangan, peneliti sudah membuat produk awal (*prototype*) atau rancangan produk. Pada konteks pengembangan bahan ajar, tahap ini dilakukan untuk membuat media sesuai dengan kerangka isi hasil analisis kurikulum dan materi. Dalam konteks pengembangan model pembelajaran, tahap ini diisi dengan kegiatan menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran (materi, media, alat evaluasi) dan mensimulasikan penggunaan model dan perangkat pembelajaran tersebut dalam lingkup kecil.

Sebelum rancangan (*design*) produk dilanjutkan ke tahap berikutnya, maka rancangan produk tersebut perlu divalidasi. Validasi rancangan produk dilakukan oleh teman sejawat seperti dosen atau guru dari bidang studi/bidang keahlian yang sama. Berdasarkan hasil validasi

teman sejawat tersebut, ada kemungkinan rancangan produk masih perlu diperbaiki sesuai dengan saran validator.

c. *Develop* (Pengembangan)

Thiagarajan membagi tahap pengembangan dalam dua kegiatan, yaitu: *expert appraisal* dan *developmental testing*.

1. Validasi Ahli (*Expert appraisal*) merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Saran-saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki materi dan rancangan pembelajaran yang telah disusun.
2. Uji Coba pengembangan (*Developmental testing*) merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Pada saat uji coba ini dicari data respon, reaksi atau komentar dari sasaran pengguna model. Hasil uji coba digunakan memperbaiki produk. Setelah produk diperbaiki kemudian diujikan kembali sampai memperoleh hasil yang efektif.

d. *Disseminate* (Penyebarluasan)

Thiagarajan membagi tahap *dissemination* dalam tiga kegiatan yaitu: *validation testing*, *packaging*, *diffusion and adoption*. Pada tahap *validation testing*, produk yang sudah direvisi pada tahap pengembangan kemudian diimplementasikan pada sasaran yang sesungguhnya. Pada saat implementasi dilakukan pengukuran ketercapaian tujuan. Pengukuran ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan. Setelah produk diimplementasikan, pengembang perlu melihat hasil pencapaian tujuan. Tujuan yang belum dapat tercapai perlu dijelaskan solusinya sehingga tidak terulang kesalahan yang sama setelah produk disebarluaskan. Kegiatan terakhir dari tahap pengembangan adalah melakukan *packaging* (pengemasan).

Pada konteks pengembangan media, tahap *dissemination* dilakukan dengan cara sosialisasi media melalui pendistribusian dalam jumlah terbatas kepada guru dan peserta didik. Pendistribusian ini

dimaksudkan untuk memperoleh respon, umpan balik terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan. Apabila respon sasaran pengguna bahan ajar sudah baik maka baru dilakukan pencetakan dalam jumlah banyak dan pemasaran supaya media itu digunakan oleh sasaran yang lebih luas.

2.3 Drama-Drama Kehidupan

Seorang anak perempuan duduk memalingkan muka; ada rasa kesal di batinnya. Sang kakak tidak peduli dengan perasaan adiknya itu. Ia tetap di dalam lamunan dan khayalnya; entah mengkhayalkan tentang apa. Peristiwa-peristiwa seperti itu sering kita saksikan. Bahkan, mungkin pula kita mengalami sendiri. Peristiwa itu terjadi dengan tidak sengaja. Jarang terpikirkan untuk sengaja sedih, sengaja marah, sengaja bahagia dan sengaja mengalami kecelakaan. Dalam kehidupan sehari-hari, pada umumnya peristiwa-peristiwa itu berlangsung secara alamiah, tak terencana. Akan tetapi, tidak dalam permainan drama. Peristiwa-peristiwa itu disengaja, direka-reka. Namun, diusahakan tampak berlangsung secara alamiah. Percakapan antartokoh ditata dan direkayasa sedemikian rupa, tetapi seolah-olah benar terjadi sehingga penonton ataupun pembaca bisa menikmati sepenuhnya peristiwa itu, sebagai sesuatu yang menghibur. Nah, kalau kamu sudah bisa dan terbiasa merekayasa perasaan dan adegan-adegan, berarti kamu berbakat menjadi seorang dramawan. Cocok pula menjadi seorang aktor atau aktris, sekurang-kurangnya artis dalam sinetron kehidupan nyata.

A. Mendalami Unsur-unsur Drama

Setelah mempelajari materi ini, kamu diharapkan mampu :

Mengenal dan mendalami unsur-unsur drama (tradisional dan modern) yang disajikan dalam bentuk pentas atau naskah.

1. Karakteristik Drama

Perhatikanlah teks berikut!

a. Sandiwara

Istilah sandiwara diciptakan oleh Mangkunegara VII, berasal dari kata bahasa Jawa sandhi yang berarti 'rahasia', dan warah yang berarti

'pengajaran'. Oleh Ki Hajar Dewantara, istilah sandiwara sebagai pengajaran yang dilakukan dengan perlambang, secara tidak langsung.

b. **Lakon**

Istilah ini memiliki beberapa kemungkinan arti, yaitu

- (1) cerita yang dimainkan dalam drama, wayang, atau film
- (2) karangan yang berupa cerita sandiwara, dan
- (3) perbuatan, kejadian, peristiwa.

c. **Tonil**

Istilah tonil berasal dari bahasa Belanda toneel, yang artinya 'pertunjukan'. Istilah ini populer pada masa penjajahan Belanda.

d. **Sendratari**

Sendratari kepanjangan dari seni drama dan tari. Sendratari berarti pertunjukan serangkaian tari-tarian yang dilakukan oleh sekelompok orang penari dan mengisahkan suatu cerita dengan tanpa menggunakan percakapan.

e. **Tablo**

Tablo merupakan drama yang menampilkan kisah dengan sikap dan posisi pemain, dibantu oleh pencerita. Pemain-pemain tablo tidak berdialog

B. Unsur-unsur Drama

Perhatikan kembali teks drama di depan. ⁵ Tampak bahwa teks tersebut memiliki banyak kesamaan dengan jenis-jenis teks lainnya yang berbentuk cerita. Selain tema dan amanat, drama dibentuk oleh unsur-unsur seperti : alur, penokohan, latar, dan unsur-unsur lainnya.

a. **Alur**

Alur adalah rangkaian peristiwa dan konflik yang menggerakkan jalan cerita.

Alur drama mencakup bagian-bagian

- 1) pengenalan cerita;
- 2) konflik awal;
- 3) perkembangan konflik; dan
- 4) penyelesaian.

b. **Penokohan**

Penokohan merupakan cara pengarang di dalam menggambarkan karakter tokoh. Dalam pementasan drama, drama mempunyai posisi yang penting. Tokohnya yang mengaktualisasikan naskah drama di atas pentas. Tokoh yang didukung oleh latar peristiwa dan aspek-aspek lainnya akan menampilkan cerita dan pesan-pesan yang ingin disampaikan. Berdasarkan perannya, tokoh terbagi atas tokoh utama dan tokoh pembantu.

- 1) Tokoh utama adalah tokoh yang menjadi sentral cerita dalam pementasan drama.
- 2) Tokoh pembantu adalah tokoh yang dilibatkan atau dimunculkan untuk mendukung jalan cerita dan memiliki kaitan dengan tokoh utama. Tokoh utama setidaknya ditandai oleh empat hal, yaitu
 - a. paling sering muncul dalam setiap adegan;
 - b. menjadi sentral atau pusat perhatian tokoh-tokoh yang lain;
 - c. kejadian-kejadian yang melibatkan tokoh lain selalu dapat dihubungkan dengan peran tokoh utama; dan
 - d. dialog-dialog yang melibatkan tokoh-tokoh lain selalu berkaitan dengan peran tokoh utama.

Dari segi perwatakannya, tokoh dan perannya dalam pementasan drama terdiri empat macam, yaitu tokoh berkembang, tokoh pembantu, tokoh statis, dan tokoh serbabisa.

1. Tokoh berkembang adalah tokoh yang mengalami perkembangan nasib atau watak selama pertunjukan. Misalnya, tokoh yang awalnya seorang yang baik, pada akhirnya menjadi seorang yang jahat.
2. Tokoh pembantu adalah tokoh yang diperbantukan untuk menyertai, melayani, atau mendukung kehadiran tokoh utama. Tokoh pembantu memerankan suatu bagian penting dalam drama, tetapi fungsinya tetap sebagai tokoh pembantu.
3. Tokoh statis adalah tokoh yang tidak mengalami perubahan karakter dari awal hingga akhir dalam suatu drama. Misalnya, seorang tokoh yang berkarakter jahat dari awal drama akan tetap bersifat jahat di akhir drama.

4. Tokoh serbabisa adalah tokoh yang dapat berperan sebagai tokoh lain. Misalnya, tokoh yang berperan sebagai seorang raja, tetapi ia juga berperan sebagai seorang pengemis untuk mengetahui kehidupan rakyatnya.

c. Dialog

Dalam sebuah dialog itu sendiri, ada tiga elemen yang tidak boleh dilupakan. Ketiga elemen tersebut adalah tokoh, wawancang, dan kramagung.

- 1) Tokoh adalah pelaku yang mempunyai peran yang lebih dibandingkan pelaku-pelaku lain, sifatnya bisa protagonis atau antagonis.
- 2) Wawancang adalah dialog atau percakapan yang harus diucapkan oleh tokoh cerita.
- 3) Kramagung adalah petunjuk perilaku, tindakan, atau perbuatan yang harus dilakukan oleh tokoh. Dalam naskah drama, kramagung dituliskan dalam tanda kurung (biasanya dicetak miring).

d. Latar

Latar adalah keterangan mengenai ruang dan waktu. Penjelasan latar dalam drama dinyatakan dalam petunjuk pementasan. Bagian itu disebut dengan kramagung. Latar juga dapat dinyatakan melalui percakapan para tokohnya. Dalam pementasannya, latar dapat dinyatakan dalam tata panggung ataupun tata cahaya.

e. Bahasa

Bahasa merupakan media komunikasi antartokoh. Bahasa juga bisa menggambarkan watak tokoh, latar, ataupun peristiwa yang sedang terjadi. Apabila disajikan dalam bentuk pementasan, drama memiliki unsur lainnya, yakni sarana pementasan, seperti panggung, kostum, pencahayaan, dan tata suara.

C. Menafsirkan Kembali Isi Drama

Setelah mempelajari materi ini, kamu diharapkan mampu: Menafsirkan drama (tradisional dan modern) yang kamu baca atau kamu tonton dengan terperinci.

1. Ada Drama dalam "Tayangan" Sehari-hari

Menonton televisi merupakan kegiatan yang biasa kamu lakukan sehari-hari, bukan? Menonton film kartun atau sinetron di televisi tidak jauh berbeda dengan kegiatan menyaksikan pementasan drama di gedung-gedung pertunjukan. Ketika itu, kita berperan sebagai penikmat. Dengan demikian, lakukanlah kegiatan menonton seperti itu sebagai kegiatan dan menyenangkan. Namun, pada saat itu tidak berarti kita tidak boleh melakukan kegiatan lain. Seperti halnya menikmati makanan, ketika itu kita bisa menyatakan bahwa makanan itu enak atau tidak enak, keasinan atau kepedasan. Ketika menikmati tayangan film pun kita tidak sekadar memperoleh hiburan, kita pun dapat memperoleh sejumlah pelajaran hidup yang dapat pula kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Kita pun perlu bersikap kritis atau melakukan penilaian terhadap tayangan itu atas baik buruknya terhadap kita sebagai penontonnya.

2. Tanggapan untuk Pementasan Drama

Sebuah pementasan, semacam drama, dapat kita saksikan melalui televisi. Namun, istilahnya bukan drama, tetapi sinetron atau film. Pada zaman dulu pementasan drama itu kita dengarkan melalui radio. Sekarang dapat pula kita nikmati melalui android dari youtube pada laman-laman internet. Namun, pementasan yang hanya diperdengarkan, bahkan yang melalui tayangan televisi dan android pun, tidak semenarik drama melalui pementasan dari panggung panggung secara langsung. Melalui drama panggung, yang terlibat dalam kegiatan tersebut tidak hanya indra pendengaran. Dalam acara itu, kita pun dapat menyaksikan ekspresi, gerak laku tokoh, dekorasi panggung, serta kostum para pemainnya. Dengan demikian, penikmatan kita terhadap pementasan drama itu lebih lengkap daripada melalui media lainnya. Imajinasi kita tentang cerita drama akan lebih terbantu. Melalui pementasan itu kita tidak perlu membayangkan sifat para tokohnya. Kita pun tidak akan banyak kesulitan dalam

memahami jalan setting dan ceritanya. Semuanya telah divisualisasikan oleh sang sutradara dalam pementasan itu. Akan banyak kesan yang menarik dari suatu pementasan drama. Ketertarikan itu bisa karena ceritanya yang mendebarkan, para pemainnya, settingnya, atau hal-hal yang lain. Kesan-kesan kemungkinan besar tidak selalu sama antara penonton yang satu dengan yang lainnya. Hal ini bergantung pada pemahaman dan pengalaman masing-masing. Di rumah ketika menonton sinetron, misalnya, setiap anggota keluarga memiliki kesan yang berbeda. Ibu tertarik pada tokoh A, kakak senang pada tokoh B. Adapun ayah katanya lebih menyukai ceritanya yang mendebarkan. Perbedaan-perbedaan seperti itu sangat wajar dan akan sangat menarik apabila kemudian didiskusikan.

D. Menelaah Struktur dan Kaidah Kebahasaan Teks Drama

Setelah mempelajari materi ini, kamu diharapkan mampu :

Menelaah karakteristik struktur dan kaidah kebahasaan dalam teks drama yang berbentuk naskah atau pentas.

2. 1. Struktur Teks Drama Struktur drama yang berbentuk alur pada umumnya tersusun sebagai berikut.
 - a. Prolog merupakan pembukaan atau peristiwa pendahuluan dalam sebuah drama atau sandiwara. Bagian ini biasanya disampaikan oleh tukang cerita (dalang) untuk menjelaskan gambaran para pemain, gambaran latar, dan sebagainya.
 - b. Dialog merupakan media kiasan yang melibatkan tokoh-tokoh drama yang diharapkan dapat menggambarkan kehidupan dan watak manusia, problematika yang dihadapi, dan cara manusia dapat menyelesaikan persoalan hidupnya. Di dalam dialog tersaji urutan peristiwa yang dimulai dengan, orientasi, komplikasi, sampai dengan resolusi.
 - 1) Orientasi, adalah bagian awal cerita yang menggambarkan situasi yang sedang sudah atau sedang terjadi.

- 2) Komplikasi, berisi tentang konflik-konflik dan pengembangannya: gangguan-gangguan, halangan-halangan dalam mencapai tujuan, atau kekeliruan yang dialami tokoh utamanya. Pada bagian ini pula dapat diketahui watak tokoh utama (yang menyangkut protagonis dan antagonisnya).
 - 3) Resolusi, adalah bagian klimaks (turning point) dari drama, berupa babak akhir cerita yang menggambarkan penyelesaian atas konflik-konflik yang dialami para tokohnya. Resolusi haruslah berlangsung secara logis dan memiliki kaitan yang wajar dengan kejadian sebelumnya.
- c. Epilog adalah bagian terakhir dari sebuah drama yang berfungsi untuk menyampaikan inti sari cerita atau menafsirkan maksud cerita oleh salah seorang aktor atau dalang pada akhir cerita.

E. Kaidah Kebahasaan Drama

Sebagaimana yang tampak pada contoh drama tersebut kalimat-kalimat yang tersaji di dalam teks drama hampir semuanya berupa dialog atau tuturan langsung para tokohnya. Kalimat langsung dalam drama lazimnya diapit oleh dua tanda petik ("...").

Teks drama menggunakan kata ganti orang ketiga pada bagian prolog atau epilognya. Karena melibatkan banyak pelaku (tokoh), kata ganti yang lazim digunakan adalah mereka. Lain halnya dengan bagian dialognya, yang kata gantinya adalah kata orang pertama dan kedua. Mungkin juga digunakan kata-kata sapaan. Seperti yang tampak pada contoh teks drama tersebut bahwa kata-kata ganti yang dimaksud adalah *aku, saya, kami, kita, kamu*. Adapun kata sapaan, misalnya, *anak-anak, ibu*. Sebagaimana halnya percakapan sehari-hari, dialog dalam teks drama juga tidak lepas dari munculnya kata-kata tidak baku dan kosakata percakapan, seperti *kok, sih, dong, oh*.

Di dalamnya juga banyak ditemukan kalimat seru, suruhan, pertanyaan. Perhatikan contoh berikut!

- 1) Selamat pagi, Anak-anak!
- 2) Selamat pagi, Buuuuuu!
- 3) Wah...jangan marah dong, aku kan cuma bercanda!

- 4) Arga, kenapa sih kamu selalu usil?
- 5) Kenapa kamu selalu mengejek aku?
- 6) Memangnya kamu suka kalau diejek?
- 7) Aduh...maaf deh! Kamu marah ya, In?

Selain itu, teks drama memiliki ciri-ciri kebahasaan sebagai berikut.

- a. Banyak menggunakan kata yang menyatakan urutan waktu (konjungsi temporal), seperti: *sebelum, sekarang, setelah itu, mula-mula, kemudian*.
- b. Banyak menggunakan kata kerja yang menggambarkan suatu peristiwa yang terjadi, seperti *menyuruh, menobatkan, menyingkirkan, menghadap, beristirahat*.
- c. Banyak menggunakan kata kerja yang menyatakan sesuatu yang dipikirkan atau dirasakan oleh tokoh, seperti : *merasakan, menginginkan, mengharap, mendambakan, mengalami*.
- d. Menggunakan kata-kata sifat untuk menggambarkan tokoh, tempat, atau suasana. Kata-kata yang dimaksud, misalnya, *ramai, bersih, baik, gagah, kuat*.
- e. Menggunakan kata-kata sifat untuk menggambarkan tokoh, tempat, atau suasana. Kata-kata yang dimaksud, misalnya, *ramai, bersih, baik, gagah, kuat*.

2.4 Penelitian Relevan

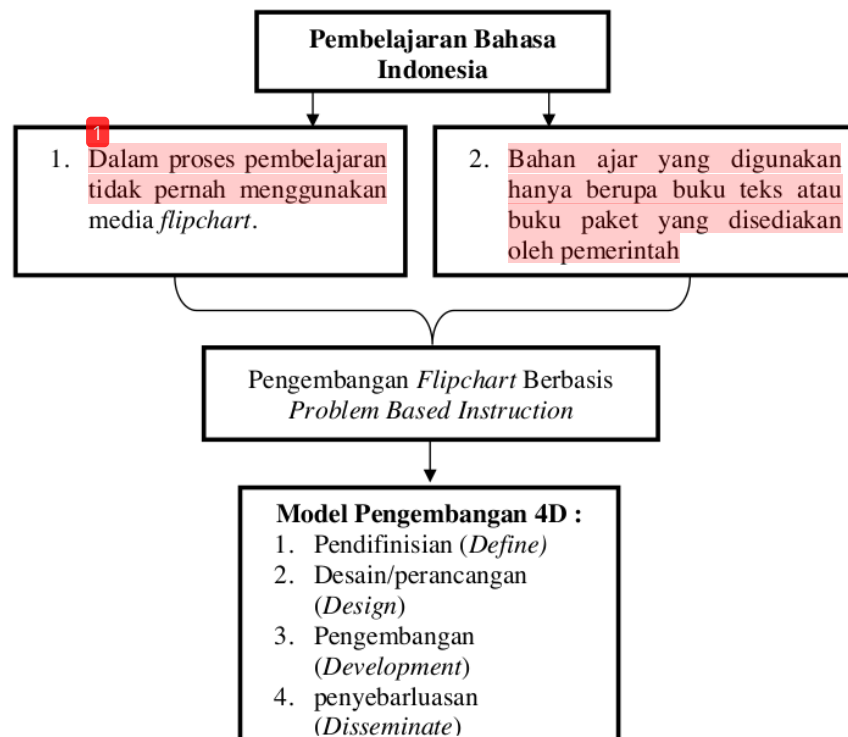
Ada beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan atau berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu:

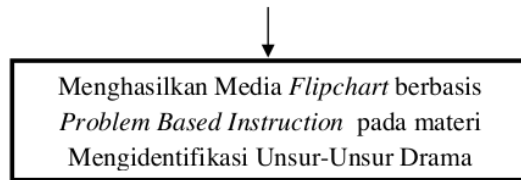
- 1) Penelitian Riyadi dkk dalam Jurnal PELITA (April 2010:79-85) “Keefektifan model pembelajaran *Prolem Based Instruction* (PBI) dalam pembelajaran Keterampilan Menulis Naskah Drama Siswa kelas XI SMA Negeri 8 Yogyakarta”, dapat disimpulkan bahwa menggunakan model pembelajaran *PBI* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran keterampilan menulis naskah drama siswa kelas XI SMA Negeri 8 Yogyakarta tanpa menggunakan model pembelajaran *PBI*.
- 2) Penelitian Ayu dan Antonius dalam Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia (2013:1189-1200) “Penerapan model pembelajaran *Problem Based Instruction* dengan pendekatan *Predict-Observe-Explain*” dapat

disimpulkan ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Instruction* dengan pendekatan *Predict-Observe-Explain* terhadap hasil belajar kimia siswa SMA Negeri 1 Prebes materi pokok kelarutan dan hasil kali kelarutan. Besarnya pengaruh pembelajaran tersebut sebesar 19%.

2.5 Kerangka Berpikir

Kerangka acuan dalam pengembangan ini berawal dari permasalahan yang ditemukan oleh calon peneliti di sekolah yaitu proses pembelajaran tidak pernah menggunakan media *flipchart*, bahan ajar yang digunakan hanya berupa buku teks atau buku paket yang disediakan oleh pemerintah baik pada saat proses pembelajaran. Maka dengan itu pengembangan media dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa. Dengan solusi tersebut, diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran baik secara mandiri ataupun kelompok didalam ataupun diluar kelas. Sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan respon peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Untuk memahami pemikiran peneliti dalam pelaksanaan penelitian ini maka membuat kerangka acuan yaitu sebagai berikut





Gambar 5 . Alur Kerangka Berpikir

BAB III METODE PENGEMBANGAN

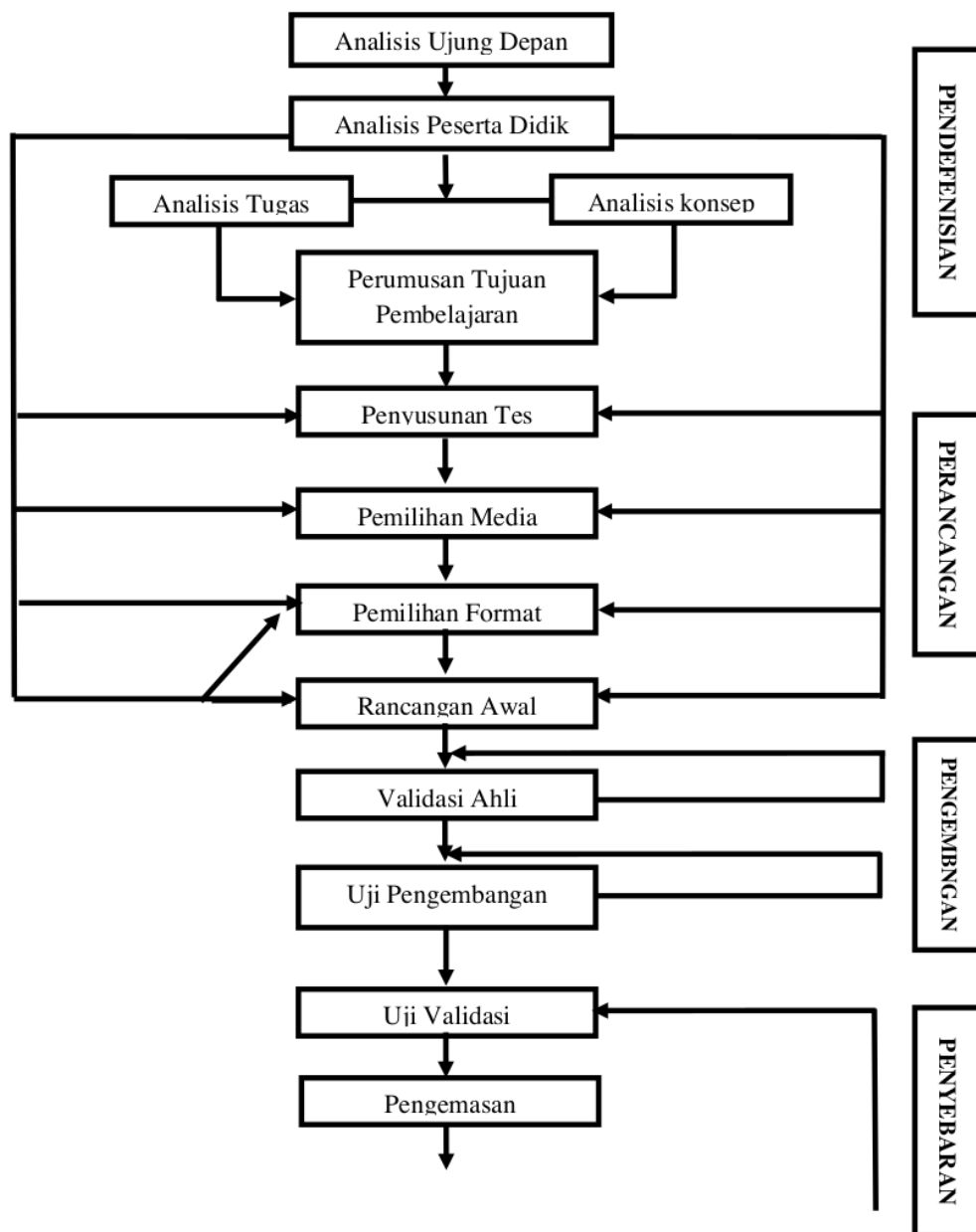
3.1 Model Penelitian

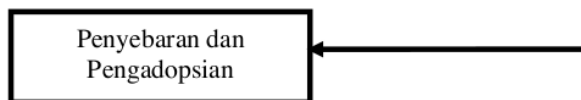
Pemilihan model pengembangan yang baik akan menghasilkan produk yang efektif dan efisien. Ketepatan pemilihan model pengembangan akan menghasilkan produk yang tepat. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan model 4D.

Model yang digunakan adalah alur pengembangan Thiagarajan menurut Trianto, model pengembangan ini terdiri atas empat tahapan, yaitu tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *desseminate* (penyebaran). Model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media *flipchart*. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk untuk mengetahui efektivitas peserta didik setelah pembelajaran menggunakan *flipchart* pada materi mengidentifikasi unsur-unsur drama.

3.2 Prosedur Penelitian

Desain pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian pengembangan model 4D (*Four D Models*) menurut Thiagarajan. Hal ini meliputi 4 tahap yaitu *define*, *design*, *develop* dan *disseminate* yang dapat dijelaskan sebagai berikut:





Gambar 9. Prosedur Pengembangan model 4-D

(sumber: Trianto Ibnu Badar al-Tabany, 2014)

1. Tahap *Define* (Pendefenisian)

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Tahap *define* bertujuan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Tahap *define* menganalisis lima langkah yang dilakukan yaitu:

a. Analisis Ujung Depan

Tahap analisis ujung depan dilakukan di SMP Negeri 2 Hiliduho. Di SMP Negeri 2 Hiliduho memiliki guru-guru yang sudah profesional dalam mengajar khususnya guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan peserta didik disekolah ini juga memiliki semangat yang tinggi dalam belajar. Namun, calon peneliti menemukan beberapa permasalahan¹ yang disekolah ini diantaranya pemakaian media *flipchart* dalam proses pembelajaran belum pernah digunakan, bahan ajar yang digunakan hanya berupa buku teks atau buku paket yang disediakan oleh pemerintah, sehingga kemampuan peserta didik dalam memahami dan memperoleh informasi tentang materi pembelajaran masih kurang. berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu dikembangkan Media Pembelajaran berbasis *Problem Based Instruction*¹⁸ pada materi Mengidentifikasi Unsur-Unsur Drama diKelas VIII SMP Negeri 2 Hiliduho Analisis Peserta Didik

Tahap analisis peserta didik dilakukan di kelas VIII A dengan jumlah peserta didik laki-laki sebanyak 5 orang dan peserta didik

perempuan sebanyak 18 orang dengan jumlah keseluruhan dalam kelas tersebut yaitu 23 orang. Analisis peserta didik dilakukan dengan cara mengamati karakteristik peserta didik. Analisis ini dilakukan dengan mempertimbangkan ciri-ciri, kemampuan kognitif peserta didik (ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, evaluasi dan menciptakan), dan pengalaman peserta didik, baik sebagai kelompok maupun individu. Analisis peserta didik meliputi karakteristik kemampuan akademik, usia dan motivasi terhadap mata pelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik kurang merespon dan merasa bosan terhadap penyampaian materi pembelajaran yang disebabkan tidak adanya variasi bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk media pembelajaran. Produk yang berupa *flipchart* pembelajaran tersebut diharapkan dapat menarik perhatian serta meningkatkan respon peserta didik

b. Analisis Tugas

Pada tahap ini, peneliti telah merinci tugas materi ajar secara garis besar Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Kurikulum 2013 yang berlaku di SMP Negeri 2 Hiliduho. Materi yang digunakan untuk penelitian yaitu Mengidentifikasi Unsur-Unsur Drama di Kelas VIII SMP Negeri 2 Hiliduho.

Kompetensi Inti (KI)

- 1) KI-1 dan KI-2: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya serta Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
- 2) KI3: Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, prosedural) dan metakognitif pada tingkat teknis dan

spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya dengan kawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

- 3) KI4: Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Kompetensi Inti	Indikator
3.15 Mengidentifikasi unsur-unsur drama (tradisional dan modern) yang disajikan dalam bentuk pentas atau naskah.	3.15.1 Menjelaskan pengertian teks drama 3.15.2 Mengidentifikasi macam-macam drama 3.15.3 Menjelaskan unsur-unsur drama 3.15.4 Mengetahui unsur-unsur drama 3.15.5 Mengetahui istilah-istilah dalam drama 3.15.6 Menjelaskan struktur dan kaidah kebahasaan teks drama
4.15. Menginterpretasi drama (tradisional dan modern) yang dibaca dan ditonton/didengar.	4.15.1 Menanggapi dan melaporkan secara lisan dan atau tulis isi drama

Media pembelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan terdiri atas 4 kegiatan belajar.

- 1) Kegiatan Pertama membahas mengenai definisi drama
- 2) Kegiatan Kedua membahas mengenai mendalami unsur-unsur drama
- 3) Kegiatan Ketiga membahas mengenai menafsirkan Kembali isi drama

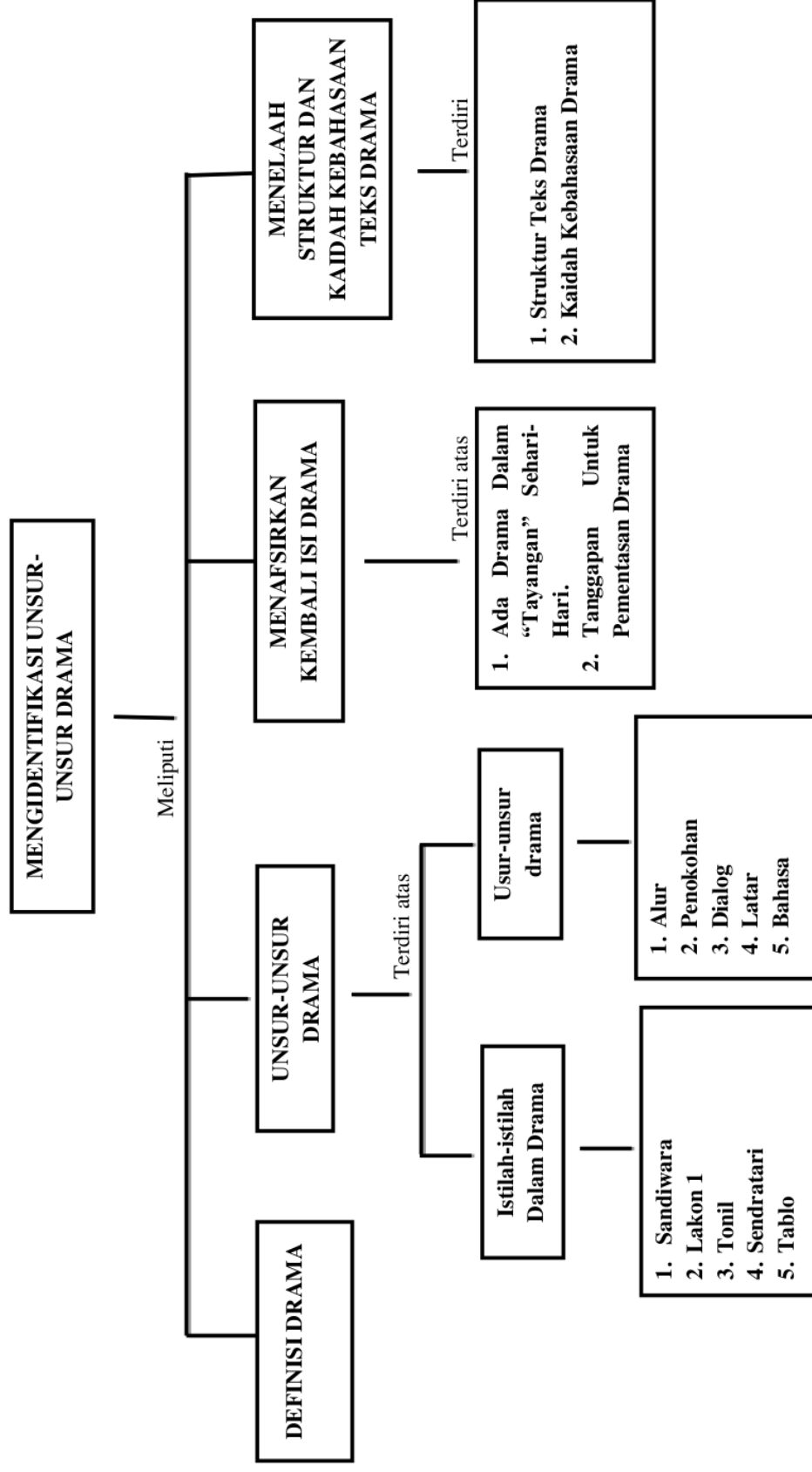
- 4) Kegiatan Ketiga membahas mengenai menelaah struktur dan kaidah kebahasaan teks drama

Peneliti mencantumkan *problem based instruction* di setiap awal kegiatan yang berkaitan dengan pokok pembahasan pada kegiatan pembelajaran tersebut.

c. Analisis Konsep

Analisis konsep dilakukan untuk mengidentifikasi konsep - konsep utama yang akan diajarkan. Kemudian menyusunnya secara sistematis sesuai urutan penyajiannya dan merinci konsep- konsep utama yang akan diajarkan

PETA KONSEP



d. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengidentifikasi kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kompetensi dasar yang ada.

Hasil analisis merumuskan tujuan pembelajaran sebagai berikut.

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

- a) Peserta didik diharapkan dapat menjelaskan pengertian teks drama
- b) Peserta didik diharapkan dapat mengidentifikasi macam-macam drama
- c) Peserta didik diharapkan dapat menjelaskan unsur-unsur drama
- d) Peserta didik diharapkan dapat mengetahui unsur-unsur drama
- e) Peserta didik diharapkan dapat mengetahui istilah-istilah dalam drama
- f) Peserta didik diharapkan dapat menjelaskan struktur dan kaidah kebahasaan teks drama
- g) Peserta didik diharapkan dapat mempraktikkan sebuah drama

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tujuan tahap ini adalah menyiapkan prototipe perangkat pembelajaran. Tahap ini meliputi beberapa langkah, yaitu:

a. Penyusunan Tes (*criterion-test construction*)

Pada langkah ini seorang peneliti menyusun tes yang akan digunakan dan diberikan kepada peserta didik sebagai alat ukur untuk mengetahui pencapaian kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran dikelas VIII SMP Negeri 2 Hiliduho

b. Pemilihan Media (*media selection*)

Pemilihan media disesuaikan dengan hasil analisis materi yang telah dilakukan disesuaikan dengan karakter peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Hiliduho. Media yang digunakan yaitu media *flipchart* materi mengidentifikasi unsur-unsur drama yang telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta kaidah dalam penyusunan media

pembelajaran yang benar dengan tujuan untuk mengoptimalkan penggunaan bahan ajar.

c. Pemilihan Format (*format selection*)

Pemilihan format yang dimaksudkan yaitu calon peneliti memilih mendesain atau merancang isi media pembelajaran yang akan disesuaikan dengan materi pembelajaran dan kurikulum 2013 yang digunakan. Format pengembangan yang dipilih harus dapat mencirikan modul yang meliputi desain *layout*, gambar, dan tulisan. Sehingga peserta didik yang menggunakan media sebagai bahan ajar dapat membantu dan memudahkan proses pembelajaran di kelas VIII SMP Negeri 2 Hiliduho.

28

3. Tahap *develop* (pengembangan)

Dalam tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk akhir *flipchart* setelah melalui proses validasi dari ahli materi, ahli Bahasa, ahli desain dan uji coba di lapangan. Pada tahap pengembangan ini terdapat 2 langkah, yaitu : validasi ahli dan uji coba Pengembangan.

7

a. Validasi Ahli

Validasi ahli merupakan proses penilaian yang dilakukan oleh ahli atau layak terhadap produk yang dihasilkan telah mencakup aspek kelayakan dengan mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan dan mendapatkan masukan sebagai bahan perbaikan atau revisi. Langkah ini digunakan untuk menghasilkan produk media *flipchart* yang layak digunakan untuk uji coba selanjutnya yaitu uji coba lapangan. Adapun tahap validasi oleh ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain.

b. Uji Coba Pengembangan

Uji coba Pengembangan ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan *flipchart* dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: uji coba perseorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Setelah media

dinyatakan layak berdasarkan review para ahli maka dilakukan tahap penerapan media atau uji coba dalam proses belajar.

4. Tahap *disseminate* (Penyebaran)

Setelah media *flipchart* dinyatakan valid dan layak, maka media ini dicetak sesuai yang dibutuhkan dan kemudian digunakan dalam kelas dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Materi disampaikan sesuai dengan media pembelajaran yang dikembangkan. kemudian dilanjutkan dengan melakukan tes hasil belajar setelah selesai pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan beberapa data berguna menilai aspek keefektifan bahan ajar sebagai acuan revisi sehingga media *flipchart* menjadi lebih baik.

3.3 Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji coba produk ini dilakukan melalui tiga tahap yaitu:

- Uji perseorangan terdiri dari 3 orang siswa
- Uji kelompok kecil terdiri dari 6 orang siswa
- Uji lapangan yang terdiri dari seluruh peserta didik SMP Negeri 2 Hiliduho VIII-B yang berjumlah 20 orang.

2. Subjek Uji Coba

a. Ahli Bahasa

Ahli bahasa memiliki tujuan untuk memperoleh penilaian kesesuaian bahasa pada *flipchart* pembelajaran dengan Ejaan Bahasa Indonesia. Ahli materi memiliki kualifikasi pendidikan Magister (S2) atau Doktor (S3) dalam ilmu Bahasa Indonesia. Validator ahli bahasa yaitu Ibu Yanida Bu'ulolo, S.Pd, M.Pd, yang sehari-harinya sebagai dosen Program Studi Pendidikan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias.

b. Ahli Desain Media Pembelajaran

Ahli media bertujuan untuk melihat dan menilai cara mendesain sebuah media yang telah dibuat. Memiliki latar belakang ahli teknologi dan Memiliki keahlian dalam bidang media, validator ahli desain media yaitu, Bapak Lestari Waruwu, S.Pd., M.Pd.

c. Ahli isi/materi

Ahli materi memiliki latar belakang yang menguasai isi materi Mengidentifikasi Unsur-Unsur Drama dan Menguasai dibidang Bahasa Indonesia terutama pada materi Mengidentifikasi Unsur-Unsur Drama. Validator ahli isi yaitu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia SMP N 2 Hiliduho Ibu Desni Gulo, S.Pd dan Dosen Universitas Nias, ibu Noibe Halawa, S.Pd.,M.Pd

3. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif.

- a. Data kualitatif berasal dari kritik, saran, dan komentar dari para ahli terhadap *flipchart*. Sedangkan pada uji coba lapangan, data kualitatif diperoleh dari observasi dan wawancara.
- b. Data kuantitatif, diperoleh dari angket atau kuesioner yang diberikan kepada validator untuk menilai produk pengembangan *flipchart*. Dan tes kelas yang digunakan untuk mengukur pencapaian peserta didik setelah menggunakan produk pengembangan Media.

3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan teknik yang digunakan oleh peneliti untuk pengambilan data dalam penelitian pengembangan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media sebagai berikut:

a. Kelayakan/Kevalidan

Untuk menguji kevalidan suatu modul pembelajaran, peneliti menggunakan instrumen angket validasi.

1) Angket Validasi

Penelitian ini menggunakan tiga angket penilaian untuk memvalidasi media pembelajaran yakni angket untuk ahli materi, angket untuk ahli bahasa dan angket untuk ahli media.

Tabel 1.

ASPEK PENILAIAN ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir
Kelayakan	Kesesuaian materi <i>flipchart</i> dengan KI-KD	1,2,3
	Keakuratan materi	4,5,6,7,8
	Kemutakhiran materi	9,10
	Mendorong keingintahuan	11,12
Kelayakan Penyajian	Teknik penyajian	26
	Pendukung penyajian	14,15,16,17,18,19
	Penyajian pembelajaran	20
	Koherensi dan keruntutan alur piker	21,22
	<i>Flipchart</i> berbasis <i>problem based instruction</i> yang digunakan dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah	23,24
	Komponen <i>Problem Based Instruction</i>	25,26,27,28,29,30

(Sumber : repository.Unj.ac.id)

Tabel 2.

ASPEK PENILAIAN ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Aspek	Indikator	Nomor Butir
Penilaian Bahasa	Lugas	1,2,3
	Komunikatif	4,5
	Dialogis dan interaktif	6,7
	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	8,9
	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa	10,11
	Penggunaan istilah, symbol atau ikon	12,13

(Sumber : repository.Unj.ac.id)

Tabel 3.

ASPEK PENILAIAN ANGKET VALIDASI AHLI DESAIN

Aspek	Indikator	Nomor Butir
Kelayakan Desain	Ukuran <i>flipchart</i>	1,2
	Desain <i>flipchart</i>	3,4,5,6,7
	Desain isi <i>flipchart</i>	8,9,10,11,12,13,14

(Sumber : repository.Unj.ac.id)

b. Kepraktisan/Respon

Penggunaan angket respon peserta didik bertujuan untuk mengetahui respon atau tanggapan peserta didik terhadap media yang digunakan. Adapun aspek penilaian yang digunakan dalam angket respon peserta didik disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.
ASPEK PENILAIAN ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Aspek	Indikator	Nomor Butir
Respon Peserta Didik	Ketertarikan	1,2,3,4,5,6
	Materi	7,8,9,10,11,12
	Bahasa	13,14,15

(Sumber : repository.Unj.ac.id)

c. Efektifitas/Hasil Belajar

Efektivitas dapat diartikan sebagai tindakan ²⁶ **keberhasilan peserta didik untuk mencapai tujuan** tertentu yang dapat membawa hasil belajar secara maksimal. Untuk mengukur hasil belajar peserta didik peneliti menggunakan instrumen hasil belajar. instrumen ini digunakan untuk memperoleh hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media *flipchart* pada materi mengidentifikasi unsur-unsur drama. Tes hasil belajar bertujuan untuk memperoleh penguasaan materi yang diberikan kepada peserta didik menggunakan media pembelajaran berbasis *problem based instruction* yang dilaksanakan diakhir pembelajaran.

Tabel 5.
KISI-KISI SOAL BAHASA INDONESIA

No KD	Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Soal
3.15 Menganalisis data perubahan lingkungan dan dampak dari perubahan-perubahan tersebut bagi kehidupan		a. Menjelaskan definisi drama	1,2
		b. Mengidentifikasi unsur-unsur drama	
		c. Membedakan macam-macam unsur-unsur drama	3,4,5
		d. Mengetahui jenis-jenis istilah-istilah dalam drama	
		e. Menjelaskan struktur dan kaidah kebahasaan teks drama.	6

(Sumber : penulis)

3.5 Teknik Analisis Data

a. Analisis Kevalidan

Analisis validitas ini digunakan untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan serta menguji kesesuaian terhadap *flipchart* dengan materi. Jawaban angket validasi ahli menggunakan skala Likert 1-5, variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Skala Likert yang digunakan terdiri dari lima kategori yang dijadikan pada tabel berikut, Sugiyono (2013: 94) dengan modifikasi peneliti:

Tabel 6.
KATEGORI PENILAIAN SKALA LIKERT

No	Skor	Keterangan
1.	Skor 5	Sangat setuju/ selalu/ sangat positif/ sangat layak/ sangat baik/ sangat bermanfaat/ sangat memotivasi.
2.	Skor 4	Setuju/ baik/ sering/ positif/ sesuai/ mudah/ layak/ bermanfaat/ memotivasi.
3.	Skor 3	Ragu-ragu/ kadang-kadang/ netral/ cukup setuju/ cukup baik/ cukup sesuai/ cukup mudah/ cukup menarik/ cukup layak/ cukup bermanfaat/ cukup memotivasi.
4.	Skor 2	Tidak setuju/ hampir tidak pernah/ negatif/ kurang setuju/ kurang baik/ kurang sesuai/ kurang menarik/ kurang paham/ kurang layak/ kurang bermanfaat/ kurang memotivasi.
5.	Skor 1	Sangat tidak setuju/ sangat kurang baik/ sangat kurang sesuai/ sangat kurang menarik/ sangat kurang paham/ sangat kurang layak/ sangat kurang bermanfaat.

Sugiyono (2013: 94)

Uji angket validasi ahli media pembelajaran dapat dilakukan dengan membandingkan jumlah skor responden (Σ) dengan jumlah skor ideal. Adapun rumus menurut Endang (2013: 36) adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xt} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase skor (dibulatkan)

Σx = Jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan tiap responden

Σxt = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item.

Kriteria validasi yang digunakan dalam validitas penelitian media disajikan pada tabel berikut, Arikunto (2010:244) dengan modifikasi peneliti :

Tabel 7.
KRITERIA KEVALIDAN DATA ANGKET AHLI MEDIA MATERI, DAN BAHASA

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	81 – 100 %	Sangat baik	Sangat layak/ sangat valid/ tidak perlu di revisi
2.	61 – 80 %	Baik	Layak/ valid/ tidak perlu di revisi
3.	41 – 60 %	Cukup baik	Kurang layak/ kurang valid/ perlu direvisi
4.	21 – 40 %	Kurang baik	Tidak layak/ tidak valid/ perlu revisi
5.	< 20 %	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak/ sangat tidak valid/ perlu revisi

Arikunto (2010:244)

Dengan ketentuan:

- 1) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria A (81% - 100%), maka media tersebut kualifikasi sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran.
- 2) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria B (61% - 80%), maka media tersebut kualifikasi baik untuk digunakan dalam pembelajaran.
- 3) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria C (41% - 60%), maka media tersebut kualifikasi cukup baik untuk digunakan dalam pembelajaran.
- 4) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria D (21% - 40%), maka media tersebut kualifikasi kurang baik untuk digunakan dalam pembelajaran.
- 5) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria E (< 20%), maka media tersebut kualifikasi sangat kurang baik untuk digunakan dalam pembelajaran.

b. Analisis Kepraktisan

Media *flipchart* dikatakan praktis jika memenuhi indikator:

- 1) Validator menyatakan bahwa *flipchart* dapat digunakan dengan memerlukan sedikit revisi atau tanpa revisi yang disebut sebagai praktis secara teoritik.
- 2) Hasil respon peserta didik memberikan respon positif, yang ditunjukkan dengan hasil angket yang diberikan.

Data yang diperoleh dari hasil angket respon peserta didik kemudian dianalisis menggunakan data kuantitatif untuk menguji kepraktisan produk yang sedang dikembangkan. Jawaban angket peserta didik diukur menggunakan skala Guttman, variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Skala Guttman yang digunakan terdiri dari dua kategori yang mana masing-masing kategori tersebut memiliki nilai atau skor berbeda yang dibuat dalam bentuk *checklist* (✓), Sugiyono (2013:96) dengan modifikasi peneliti, yang disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 8.
KATEGORI PENILAIAN SKALA GUTMAN

No	Skor	Keterangan
1.	Skor 1	Ya
2.	Skor 0	Tidak

Sumber :Sugiyono (2013:96)

Presentasi rata-rata tiap komponen dihitung menggunakan rumus menurut Endang (2013: 36) adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xt} \times 100\%$$

17

Keterangan:

P = Presentase skor (dibulatkan)

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan tiap responden

$\sum xt$ = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item.

Pemberian dan pengambilan keputusan tentang kepraktisan produk media ini akan menggunakan konversi tingkat pencapaian dengan skala

lima seperti Tabel berikut, Arikunto (2010:244) dengan modifikasi peneliti :

abel 9.
KRITERIA KEPRAKTISAN DATA ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	81 – 100 %	Sangat baik	Sangat praktis
2.	61 – 80 %	Baik	Praktis
3.	41 – 60 %	Cukup baik	Kurang praktis
4.	21 – 40 %	Kurang baik	Tidak praktis
5.	< 20 %	Sangat kurang baik	Sangat tidak praktis

Sumber :Arikunto (2010:244)

Dengan ketentuan:

- Apabila hasil analisis memperoleh kriteria A (81% - 100%), maka media tersebut kualifikasi sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran.
- Apabila hasil analisis memperoleh kriteria B (61% - 80%), maka media tersebut kualifikasi baik untuk digunakan dalam pembelajaran.
- Apabila hasil analisis memperoleh kriteria C (41% - 60%), maka media tersebut kualifikasi cukup baik untuk digunakan dalam pembelajaran.
- Apabila hasil analisis memperoleh kriteria D (21% - 40%), maka media tersebut kualifikasi kurang baik untuk digunakan dalam pembelajaran.
- Apabila hasil analisis memperoleh kriteria E (< 20%), maka media tersebut kualifikasi sangat kurang baik untuk digunakan dalam pembelajaran.

25

c. Analisis Efektifitas

Untuk mengukur efektivitas produk pengembangan, digunakan teknik analisis data berupa ketuntasan hasil belajar peserta didik. Ketuntasan hasil belajar dalam penelitian ini berdasarkan nilai hasil belajar peserta didik. Peserta didik dikatakan tuntas jika skor minimal 70.

Ketuntasan belajar klasikal tercapai jika 80% peserta didik mendapat skor lebih besar atau sama dengan 70.

Tabel 10.

KRITERIA KEEFEKTIFAN FLIPCHART BERDASARKAN KETUNTASAN KLASIKAL HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

Presentase ketuntasan	Tingkat Efektifitas
$p > 80\%$	Sangat Efektif
$60 > p = 80$	Efektif
$40 > p = 60$	Cukup Efektif
$20 > p = 40$	Kurang Efektif
$p = 20$	Tidak Efektif

(Sumber Widoyoko dalam Gitriani 2018:45)

Perhitungan yang digunakan untuk memperoleh ketuntasan klasikal peserta didik yang tuntas dengan menggunakan rumus ketuntasan klasikal sebagai berikut

$$N \% = \frac{SP}{TS} \times 100\%$$

Keterangan:

N = Nilai hasil belajar

Sp = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimum

Flipchart dikatakan efektif apabila hasil analisis belajar peserta didik mencapai ketuntasan klasikal 70% dari jumlah peserta didik di kelas yang mencapai skor 70.

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

4.1 Hasil Pengembangan Media *Flipchart*

Pada bab ini akan dijelaskan hasil yang telah diperoleh dari proses penelitian serta akan membahas pula tentang tahapan dilakukannya penelitian berdasarkan tujuan yang dikemukakan pada bab I yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran *Flipchart* pada materi drama-drama kehidupan yang harus memenuhi beberapa kriteria yang telah ditentukan yaitu valid, layak, praktis, dan efektif. Adapun model pengembangan yang digunakan untuk memperoleh media pembelajaran *flipchart* yang memenuhi kriteria yang diinginkan pada penelitian ini adalah model pengembangan 4-D dari Thiagarajan yang terdiri dari empat tahapan yaitu: (1) *Define* (pendefinisian), (2) *Design* (perancangan), (3) *Develop* (pengembangan), dan (4) *Desseminate* (penyebaran).

Adapun uji coba produk dilaksanakan di SMP Negeri 2 Hiliduho dimana uji coba produk dilakukan di kelas VIII-A dengan jumlah siswa 20 orang. Berikut uraian hasil yang diperoleh dari semua tahapan yang telah dilakukan dalam proses pengembangan produk media pembelajaran *flipchart* pada materi drama-drama kehidupan beserta hasil dari uji coba produk tersebut:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan didalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini dibagi menjadi berbagai langkah yaitu:

a. Analisis Ujung Depan (*Front-End Analysis*)

Pada tahap ini peneliti melakukan penelitian di SMP Negeri 2 Hiliduho dengan mengumpulkan informasi-informasi yang terjadi di lapangan berupa permasalahan yang sedang dialami dalam proses pembelajaran, sehingga peneliti dapat mengembangkan produk yang

tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut, informasi yang didapat peneliti di lapangan adalah guru masih belum menggunakan media pembelajaran *flipchart* pada saat menyampaikan materi pembelajaran dan guru belum mengembangkan bahan ajar berbasis model tertentu, selain itu peserta didik kurang tertarik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu dikembangkan media pembelajaran berbasis *Problem Based Instruction* pada materi drama-drama kehidupan.

b. Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)

Pada tahap ini peneliti menganalisis karakteristik peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik SMP Negeri 2 Hiliduho berjumlah 20 orang, jumlah laki-laki 8 orang dan perempuan 12 orang dan rata-rata berumur 14-15 tahun dimana pengetahuan kognitif, afektif dan psikomotor peserta didik masih belum baik sehingga peserta didik belum mampu dalam menemukan solusi dan memecahkan suatu permasalahan dalam pembelajaran bahasa indonesia masih kurang. Selain itu juga tingkat penggunaan bahasa dalam lingkungan sekolah terutama dalam kelas masih rendah hal ini dikarenakan lingkungan sekitar serta peserta didik cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran ketika pendidik hanya menggunakan metode ceramah. Hasil analisis inilah, sebagai bahan pertimbangan untuk mengembangkan media yang didasarkan pada kemampuan dasar peserta didik dan dijadikan sebagai gambaran untuk menyusun atau mengembangkan media pembelajaran.

Kompetensi Inti (KI)

16

- 1) KI-1 dan KI-2: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya serta Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.

- 2) KI3: Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, prosedural) dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya dengan kawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- 3) KI4: Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Kompetensi Inti	Indikator
3.15 Mengidentifikasi unsur-unsur drama (tradisional dan modern) yang disajikan dalam bentuk pentas atau naskah.	3.15.1 Menjelaskan pengertian teks drama 3.15.2 Mengidentifikasi macam-macam drama 3.15.3 Menjelaskan unsur-unsur drama 3.15.4 Mengetahui unsur-unsur drama 3.15.5 Mengetahui istilah-istilah dalam drama 3.15.6 Menjelaskan struktur dan kaidah kebahasaan teks drama
4.15. Menginterpretasi drama (tradisional dan modern) yang dibaca dan ditonton/didengar.	4.15. Menanggapi dan melaporkan secara lisan dan atau tulis isi drama

Media pembelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan terdiri atas 4 kegiatan belajar.

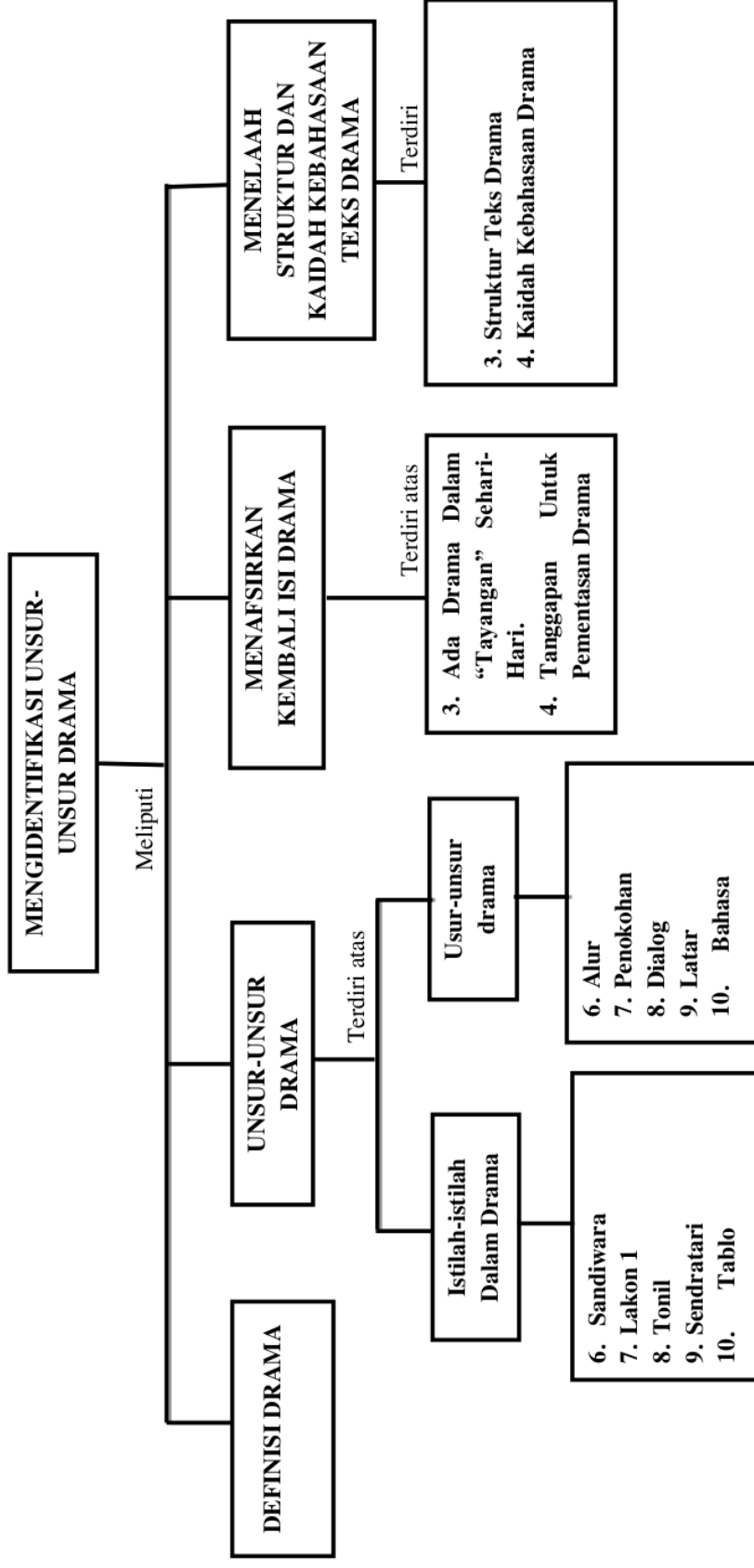
- 1) Kegiatan Pertama membahas mengenai definisi drama
- 2) Kegiatan Kedua membahas mengenai mendalami unsur-unsur drama
- 3) Kegiatan Ketiga membahas mengenai menafsirkan Kembali isi drama
- 4) Kegiatan Ketiga membahas mengenai menelaah struktur dan kaidah kebahasaan teks drama

Peneliti mencantumkan *problem based instruction* di setiap awal kegiatan yang berkaitan dengan pokok pembahasan pada kegiatan pembelajaran tersebut.

c. Analisis Konsep

Analisis konsep dilakukan untuk mengidentifikasi konsep - konsep utama yang akan diajarkan. Kemudian menyusunnya secara sistematis sesuai urutan penyajiannya dan merinci konsep- konsep utama yang akan diajarkan

PETA KONSEP



2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tujuan tahap ini adalah menyiapkan prototipe perangkat pembelajaran. Tahap ini meliputi beberapa langkah, yaitu:

a) Penyusunan Tes (*criterion-test construction*)

Pada langkah ini seorang peneliti menyusun tes yang akan digunakan dan diberikan kepada peserta didik sebagai alat ukur untuk mengetahui pencapaian kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran dikelas VIII SMP Negeri 2 Hiliduho.

b) Pemilihan Media (*media selection*)

Pemilihan media disesuaikan dengan hasil analisis materi yang telah dilakukan disesuaikan dengan karakter peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Hiliduho. Media yang digunakan yaitu media *flipchart* pada materi drama-drama kehidupan yang telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta kaidah dalam penyusunan media pembelajaran yang benar dengan tujuan untuk mengoptimalkan penggunaan bahan ajar.

c) Pemilihan Format (*format selection*)

Pemilihan format yang dimaksudkan yaitu calon peneliti memilih mendesain atau merancang isi media pembelajaran yang akan disesuaikan dengan materi pembelajaran dan kurikulum 2013 yang digunakan. Format pengembangan yang dipilih harus dapat mencirikan media yang meliputi desain *layout*, gambar, dan tulisan. Sehingga peserta didik yang menggunakan media sebagai bahan ajar dapat membantu dan memudahkan proses pembelajaran di kelas VIII SMP Negeri 2 Hiliduho.

3. Tahap *develop* (pengembangan)

Dalam tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk akhir media pembelajran setelah melalui proses validasi dari ahli materi, ahli Bahasa, ahli desain dan uji coba di lapangan. Pada tahap pengembangan ini terdapat 2 langkah, yaitu : validasi ahli dan uji coba Pengembangan.

7

a. Validasi Ahli

Validasi ahli merupakan proses penilaian yang dilakukan oleh ahli atau layak terhadap produk yang dihasilkan telah mencakup aspek kelayakan dengan mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan dan mendapatkan masukan sebagai bahan perbaikan atau revisi. Langkah ini digunakan untuk menghasilkan produk media *flipchart* yang layak digunakan untuk uji coba selanjutnya yaitu uji coba lapangan. Adapun tahap validasi oleh ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain.

b. Uji Coba Pengembangan

Uji coba Pengembangan ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media *flipchart* dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: uji coba perseorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Setelah media *flipchart* dinyatakan layak berdasarkan review para ahli maka dilakukan tahap penerapan media *flipchart* atau uji coba dalam proses belajar.

4. Tahap *disseminate* (Penyebaran)

Setelah media *flipchart* dinyatakan valid dan layak, maka media ini dicetak sesuai kebutuhan dan kemudian digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Pada tahap ini, peneliti menggunakan atau menampilkan media pembelajaran pada saat melakukan penelitian didalam kelas. Menampilkan media *flipchart* yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Materi disampaikan sesuai dengan media pembelajaran yang dikembangkan. kemudian dilanjutkan dengan melakukan tes hasil belajar setelah selesai pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan beberapa data berguna menilai aspek keefektifan bahan ajar sebagai acuan revisi sehingga media *flipchart* menjadi lebih baik.

4.2 Hasil Uji Coba Produk

1. Kelayakan Media *Flipchart*

a. Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh Ibu Noibe Halawa, S.Pd.,M.Pd, yang sehari-harinya sebagai dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias. Validasi dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi materi dan meningkatkan kualitas media yang dikembangkan. Hasil validasi diperoleh dengan cara penilaian melalui angket penilaian kelayakan materi. Validasi materi dilakukan sebanyak tiga kali penilaian.

Hasil penilaian validasi media pembelajaran berbasis *Problem Based Instruction* oleh ahli materi untuk aspek kesesuaian materi media dengan KD, kebenaran konsep, keluasan konsep dan pemahaman konsep pada revisi pertama adalah diperoleh persentase sebesar 72% dengan kriteria cukup valid, sedangkan pada revisi kedua diperoleh persentase sebesar 80% dengan kriteria sangat valid, dan pada revisi ketiga diperoleh persentase sebesar 93 %. Data penilaian validasi dapat dilihat pada tabel dan diagram berikut.

HASIL ANGKET PENILAIAN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN FLIPCHART BERBASIS PROBLEM BASED INSTRUCTION OLEH AHLI MATERI

Aspek	Indikator	No	Butir Penilaian	Skor		
				Revisi 1	Revisi 2	Revisi 3
Kelayakan Isi	Kesesuaian Materi dengan KD	1	Kelengkapan materi	3	4	4

Keakuratan Materi	2	Keluasan Materi	4	4	5
	3	Kedalaman Materi	3	4	5
	4	Keakuratan konsep dan definisi	3	4	4
	5	Keakuratan data dan fakta	4	4	5
	6	Keakuratan contoh dan kasus	4	4	4
	7	Keakuratan gambar dan ilustrasi	3	4	5
	8	Keakuratan istilah-istilah	4	4	4
	9	Gambar dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari	3	4	4
	10	Menggunakan contoh dan kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.	3	4	4
Kemutakhiran Materi					

	Mendorong Keingintahuan	11	Mendorong rasa ingin tahu	4	5	5
		12	Menciptakan kemampuan	4	5	5
Jumlah skor tiap aspek				42	50	54
				70%	83%	90%
Aspek Keyalakan Penyajian	15 Teknik Penyajian	13	26 urtutan Konsep	4	5	5
	Pendukung Penyajian	14	Contoh-contoh soal dalam setiap kegiatan belajar	3	4	4
		15	Soal latihan pada setiap akhir kegiatan belajar	3	4	5
		16	Kunci jawaban soal latihan	4	4	4
		17	Pengantar	4	4	5
		18	Daftar pustaka	3	4	5
		19	Glosarium	3	5	5
		20	Keterlibatan peserta didik	4	4	4
	Koherensi dan keruntutan alur pikir	21	Ketertautan antar kegiatan	3	4	4
		22	Keutuhan makna dalam kegiatan	4	4	4
Jumlah skor tiap aspek				35	42	45
				70%	84%	90%

Problem Based Instruction	Hakikat Problem Based Instruction	23	Materi yang diajarkan dapat memberi pemahaman kepada siswa dalam memecahkan masalah dengan situasi dunia nyata siswa	3	4	4
		24	Kemampuan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang siswa dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari	4	5	5
	Komponen Problem Based Instruction	25	Mengorientasikan siswa pada masalah	4	5	5
		26	Mengorganisasikan siswa untuk belajar	4	4	5
		27	Membimbing penyelidikan individual/kelompok	3	4	4
		28	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	3	4	4
		29	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	4	5	5
Jumlah skor tiap aspek			25	31	32	
			72%	82%	92%	
Jumlah semua skor			102	123	131	
Persentase capaian			70%	84%	90%	

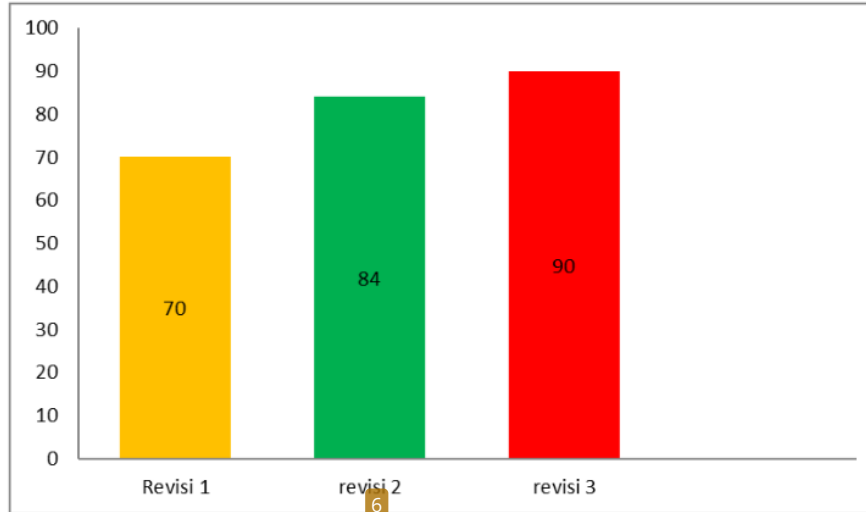


Diagram 1. Hasil Validasi Ahli Materi

b. Guru Bidang Studi

Penilaian validasi media pembelajaran dilakukan oleh Ibu Desni Gulo, S.Pd yang merupakan guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Hiliduho. Validasi dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi materi. Hasil validasi diperoleh dengan cara penilaian angket kelayakan materi. Validasi materi pada media pembelajaran dilakukan sebanyak tiga kali penilaian.

Hasil penilaian validasi media pembelajaran berbasis *Problem Based Instruction* oleh ahli materi untuk aspek kesesuaian materi dalam media pembelajaran dengan KD, kebenaran konsep, keluasan konsep dan pemahaman konsep pada revisi pertama adalah diperoleh persentase sebesar 70% dengan kriteria tidak valid dan perlu direvisi, pada revisi kedua adalah mencapai persentase sebesar 82% dengan kriteria cukup valid dan pada revisi ke tiga mencapai persentase sebesar 88% sangat valid. Data penilaian validasi dapat dilihat pada tabel diagram berikut.

**HASIL ANGKET PENILAIAN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN
FLIPCHART BERBASIS *PROBLEM BASED INSTRUCTION*
OLEH AHLI MATERI**

Aspek	Indikator	No	Butir Penilaian	Skor		
				Revisi 1	Revisi 2	Revisi 3
Kelayakan Isi	Kesesuaian Materi dengan KD	1	Kelengkapan materi	3	4	4
	Keakuratan Materi	2	Keluasan Materi	4	4	4
		3	Kedalaman Materi	3	4	4
		4	Keakuratan konsep dan definisi	3	4	4
		5	Keakuratan data dan fakta	4	4	5
		6	Keakuratan contoh dan kasus	4	4	4
		7	Keakuratan gambar dan ilustrasi	3	4	5

		8	Keakuratan istilah-istilah	4	4	4
	Kemutakhiran Materi	9	Gambar dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari	3	4	4
		10	Menggunakan contoh dan kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.	3	4	4
	Mendorong Keingintahuan	11	Mendorong rasa ingin tahu	4	5	5
		12	Menciptakan kemampuan	4	4	5
Jumlah skor tiap aspek				42	49	52
				70%	81%	86%
Aspek Keyakinan Penyajian	15 Tel. 26 Penyajian	13	Keruntutan Konsep	4	5	5
	Pendukung Penyajian	14	Contoh-contoh soal dalam setiap kegiatan belajar	3	4	4
		15	Soal latihan pada setiap akhir kegiatan belajar	3	4	5
		16	Kunci jawaban soal latihan	4	4	4
		17	Pengantar	4	4	5

	15 Penyajian Pembelajaran Koherensi dan keruntutan alur pikir	18	Daftar pustaka	3	4	5	
		19	Glosarium	3	5	5	
		20	Keterlibatan peserta didik	4	4	4	
		21	Ketertautan antar kegiatan	3	4	4	
		22	Keutuhan makna dalam kegiatan	4	4	4	
		Jumlah skor tiap aspek			35	42	45
					70%	84%	90%
Problem Based Instruction	Hakikat Problem Based Instruction	23	Materi yang diajarkan dapat memberi pemahaman kepada siswa dalam memecahkan masalah dengan situasi dunia nyata siswa	3	4	4	
		24	Kemampuan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang siswa dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari	4	4	4	
	Komponen Problem Solving	25	Mengorientasikan siswa pada masalah	4	4	5	
		26	Mengorganisasikan siswa untuk belajar	4	4	5	
		27	Membimbing penyelidikan individual/kelompok	3	4	4	
		28	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	3	4	4	
		29	Menganalisis dan	4	4	5	

			mengevaluasi proses pemecahan masalah			
Jumlah skor tiap aspek				25	28	30
				72%	80%	87%
Jumlah semua skor				102	119	127
Persentase capaian				70%	82%	88%

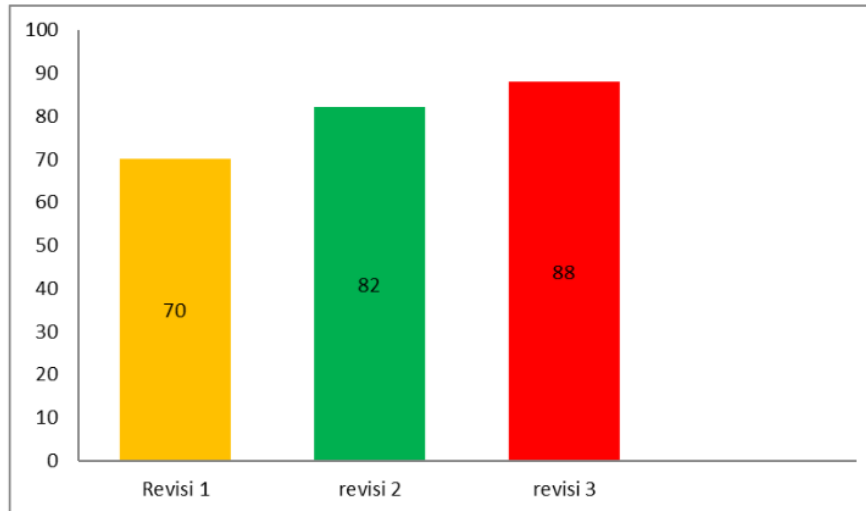


Diagram 2. Validasi Ahli Bidang Studi

c. Ahli Bahasa

Validasi bahasa dilakukan oleh Ibu Yanida Bu'ulolo, S.Pd, M.Pd, yang sehari-harinya sebagai dosen Program Studi Pendidikan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias. Validasi dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi bahasa dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil validasi diperoleh dengan cara penilaian melalui angket penilaian kelayakan bahasa. Validasi bahasa media pembelajaran dilakukan sebanyak tiga kali penilaian.

Hasil penilaian validasi media pembelajaran berbasis *Problem Based Instruction* oleh ahli bahasa untuk aspek teknik penyajian dan teknik pendukung, pada revisi pertama diperoleh persentase sebesar 51% dengan kriteria kurang valid, pada revisi kedua mencapai

persentase sebesar 66% dengan kriteria cukup valid, Sedangkan pada revisi ketiga memperoleh persentase sebesar 88% dengan kriteria sangat valid. Data penilaian validasi dapat dilihat pada tabel dan diagram berikut.

**HASIL ANGKET PENILAIAN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN
FLIPCHART BERBASIS *PROBLEM BASED INSTRUCTION*
OLEH AHLI BAHASA**

Aspek	Indikator Penilaian	No	Butir Penilaian	Skor		
				Revisi 1	Revisi 2	Revisi 3
Kelayakan Bahasa	Lugas	1	ketepatan struktur kalimat	3	4	4
		2	keefektifan kalimat	2	3	4
		3	Kebakuan istilah	2	3	5
	Komunikatif	4	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	3	4	5
	Dialogis dan Interaktif	5	Kemampuan memotivasi peserta didik	3	3	4
	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	6	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual	3	3	4
		7	Kesesuaian dengan tingkat intelektual peserta didik	3	4	5
	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	8	Ketepatan tata bahasa	2	3	4
		9	Ketepatan ejaan	2	3	5
Jumlah Keseluruhan Skor Aspek				23	30	40
Persentase Pencapaian				51%	66%	88%

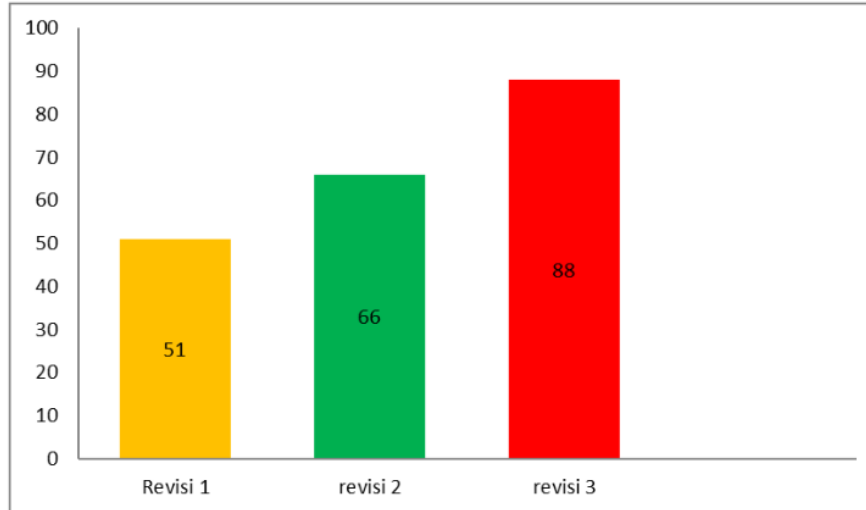


Diagram 3. Hasil validasi ahli bahasa

d. Ahli Desain

Validasi ahli desain dilakukan oleh Bapak Lestari Waruwu, S.Pd., M.Pd. Validasi dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi dan meningkatkan kualitas media yang dibuat oleh peneliti. Hasil validasi diperoleh dengan cara penilaian melalui angket penilaian kelayakan desain media. Penilaian dilakukan setelah validator mengkaji media yang dikembangkan. Validasi desain media dilakukan sebanyak tiga kali penilaian.

Hasil penilaian validasi media pembelajaran *flipchart* berbasis *Problem Based Instruction* oleh ahli desain untuk media pembelajaran *flipchart*, tata letak, tipografik, dan ilustrasi gambar media *flipchart*. Pada revisi pertama diperoleh persentase sebesar 40% dengan kriteria tidak valid perlu revisi, Sedangkan pada revisi kedua mencapai persentase sebesar 63% dengan kriteria cukup valid. Dan pada revisi ketiga mencapai persentase 85% dengan kriteria sangat valid. Data penilaian validasi dapat dilihat pada table dan diagram berikut.

**HASIL ANGKET 11 NILAIAN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN
FLIPCHART BERBASIS PROBLEM BASED INSTRUCTION
OLEH AHLI DESAIN**

Aspek	Indikator Penilaian	No	Butir Penilaian	Skor		
				Revisi 1	Revisi 2	Revisi 3
Kelayakan Desain	Ukuran <i>Flipchart</i>	1	2. kesesuaian ukuran media dengan standar ISO	3	4	5
		2	Kesesuaian ukuran dengan materi isi media	2	3	4
	Desain media	3	Penampilan unsur tata letak pada muka, belakang dan punggung secara harmonis memiliki irama dan kesatuan serta konsisten	2	3	4
		4	warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi	3	3	4
		5	Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca			
			a. Ukuran huruf judul media lebih dominan dan proposional dibandingkan ukuran media, nama pengarang	2	3	4
			b. Warna judul media kontraks dengan warna latar belakang	2	3	4
		6	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi huruf	3	4	5
		7	Ilustrasi media			
	Desain Isi Media		a. Menggambarkan isi/materi ajar dan mengungkapkan karakter obyek.	2	3	4
			b. Bentuk, warna, ukuran, proporsi obyek sesuai realita	3	4	5
		8	Konsisten sesuai realita			
			a. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola	2	2	4
			b. antar paragraph jelas	2	2	4
		9	Unsur tata letak harmonis			
			a. Bidang cetak dan margin proposional	2	3	4
			b. Spasi antar teks dan ilustrasi sesuai	2	3	4
		10	Unsur tata letak lengkap			
			a. Judul kegiatan belajar, subjudul kegiatan belajar, dan angka halaman/folio	3	3	5
			b. Ilustrasi dan keterangan gambar	3	4	5
		11	Tata letak mempercepat halaman			

		a. 4 nempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman	2	3	4
		b. penempatan judul, subjudul, ilustrasi dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman	2	3	4
	12	Tipografi isi media sederhana			
		a. tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf	3	3	4
		b. penggunaan variasi huruf (<i>bold</i> , <i>italic</i> , <i>all capital</i> , <i>small capital</i>) tidak berlebihan	3	4	5
		c. lebar susunan teks normal	2	3	4
		d. spasi antar baris susunan teks normal	2	3	4
		e. spasi antar huruf normal	3	3	4
	13	Topografik isi media memudahkan pemahaman			
		a. jenjang judul-judul jelas, konsisten dan proporsional	3	3	4
		b. tanda potongan kata	3	4	5
	14	Ilustrasi isi			
		a. mampu mengungkapkan makna/arti dari objek	2	3	4
		b. bentuk akurat dan proporsional sesuai dengan kenyataan	3	4	5
		c. kreatif dinamis	2	3	4
Jumlah Semua Skor			60	86	116
Persentase Pencapaian			40%	63%	85%

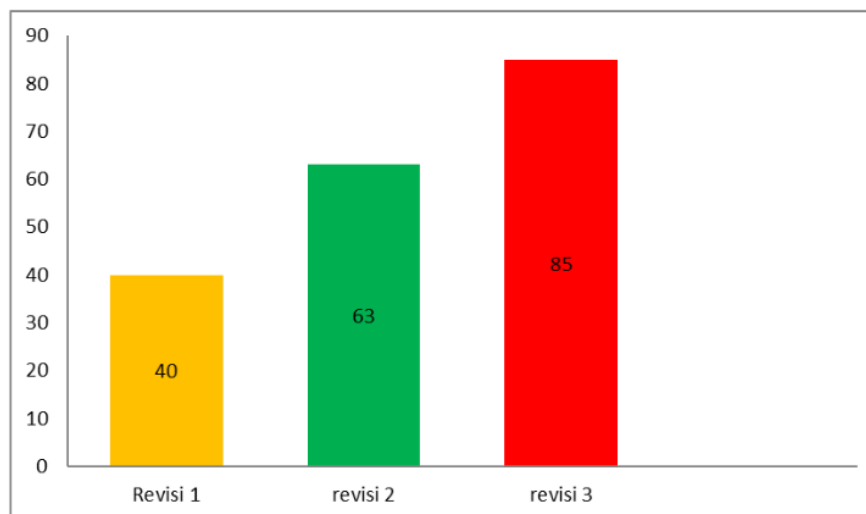


Diagram 4. Hasil Validasi Ahli Desain

2. Uji Coba Produk

a. Uji Coba Perorangan

Uji coba produk secara perseorangan dilakukan sebanyak 3 orang peserta didik dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Hasil uji coba perseorangan termasuk kriteria cukup praktis dengan persentase 84%. Dapat dilihat pada tabel berikut ini.

11 HASIL ANGKET PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPCHART* BERBASIS *PROBLEM BASED INSTRUCTION* OLEH PESERTA DIDIK PADA UJI PERSEORANGAN

No	Nama Siswa	Skor	%	Kategori
1	Revor Wahyu Mendrofa	13	86%	Sangat Praktis
2	LiskaTriptikan Telaumbanua	12	80%	Praktis
3	Angela Destri Gea	13	86%	Sangat Praktis
Persentase Respon Peserta Didik		38	84%	Sangat Praktis

b. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba produk Uji kelompok Kecil dilakukan sebanyak 6 orang peserta didik dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Hasil uji coba kelompok kecil termasuk kriteria praktis dengan persentase 85%. Dapat dilihat pada tabel berikut ini.

HASIL PENILAIAN ANGKET RESPON PESERTA DIDIK BERBASIS *PROBLEM BASED INSTRUCTION* PADA UJI KELOMPOK KECIL

No	Nama Siswa	Skor	%	Kategori
1	Jeine Rospita S. Dohona	13	86%	Sangat Praktis
2	Sri Hartati Gea	14	93%	Sangat Praktis
3	Tri Agusniat Laoli	12	80%	Praktis
4	Rince Harefa	13	86%	Sangat Praktis
5	Warisma Mendrofa	13	86%	Sangat Praktis
6	Opiriman Gea	12	80%	Praktis
Persentase respon peserta didik		77	85%	Sangat Praktis

c. Uji Coba Lapangan

Uji coba produk lapangan dilakukan pada seluruh peserta didik kelas VIII SMP sebanyak 13 orang. Hasil uji coba lapangan termasuk kriteria sangat praktis dengan persentase 97,75%. Dapat dilihat pada tabel berikut

**HASIL ANGKET PENILAIAN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN
FLIPCHART BERBASIS *PROBLEM BASED INSTRUCTION* OLEH
PESERTA DIDIK PADA UJI LAPANGAN**

No	Nama Siswa	Skor	%	Kategori
1	Noverintis Lase	15	100%	Sangat Praktis
2	Yarnius Mendrofa	15	100%	Sangat Praktis
3	Mei Syukur Laia	15	100%	Sangat Praktis
4	Septinus Gea	14	93%	Sangat Praktis
5	Yadianan Gea	13	86%	Sangat Praktis
6	Julisni Gea	15	100%	Sangat Praktis
7	Andi Kriswan Mendrofa	13	86%	Sangat Praktis
8	Herlian Lase	13	86%	Sangat Praktis
9	Firan Detalia Gea	14	93%	Sangat Praktis
10	Sudiati Gea	14	93%	Sangat Praktis
11	Idam Krisnawati Laoli	13	86%	Sangat Praktis
12	Nestian Wati Mendrofa	15	100%	Sangat Praktis
13	Fentri Kurniawati Gea	13	86%	Sangat Praktis
Persentase Respon Peserta Didik		172	93%	Sangat Praktis

6 Hasil penilaian media *Flipchart* uji coba produk pada uji perseorangan diperoleh persentase 84% kriteria cukup praktis. Hasil penilaian media *Flipchart* uji coba produk pada kelompok kecil diperoleh persentase 85% kriteria praktis. Hasil penilaian media *Flipchart* uji lapangan diperoleh persentase 93% kriteria sangat praktis. Data penilaian respon dapat dilihat pada diagram berikut:

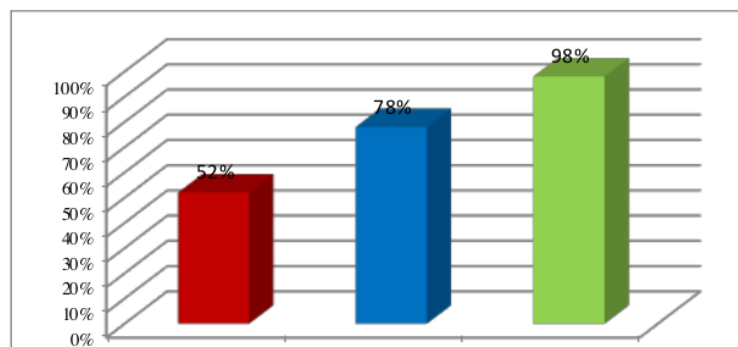


Diagram 5. Hasil Respon Peserta Didik

4.3 Analisis Data

1. Validasi Media *Flipchart*

a. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan tabel 12, diketahui bahwa penilaian oleh ahli materi terhadap *flipchart* pada validasi pertama mendapatkan jumlah skor 45 dengan persentase 80% karena persentase yang didapat masih kriteria cukup valid, maka selanjutnya dikonsultasikan kembali untuk di revisi/diperbaiki dan mendapat jumlah skor 47 dengan persentase 84% dengan kategori valid yang kemudian dikonversi kedalam nilai kualitatif dan diketahui bahwa materi dalam *flipchart* telah layak/valid, sehingga *flipchart* layak digunakan untuk penelitian.

b. Analisis Hasil Penilaian Oleh Guru Bidang Studi

Berdasarkan tabel 13, diketahui bahwa jumlah skor penilaian guru mata pelajaran pada validasi pertama adalah jumlah skor 40 dengan persentase 71% dengan kriteria cukup valid, selanjutnya dikonsultasikan kembali untuk direvisi/diperbaiki dan mendapatkan jumlah skor 56 dengan persentase 100% dengan kriteria sangat valid yang kemudian dikonversi kedalam nilai kualitatif dan diketahui bahwa penilaian guru bidang studi terhadap *flipchart* sangat baik.

c. Analisis Hasil Validasi Ahli Bahasa

Berdasarkan tabel 14, diketahui bahwa penilaian oleh ahli materi terhadap *flipchart* pada validasi pertama mendapatkan jumlah skor 26 dengan persentase 54% karena persentase yang didapat masih kriteria kurang valid selanjutnya dikonsultasikan kembali untuk direvisi/diperbaiki dan mendapatkan jumlah skor 35 dengan persentase 73% dengan kriteria cukup valid dan selanjutnya pada validasi ke tiga mendapat jumlah skor 48 dengan persentase 100% yang kemudian dikonversi kedalam nilai kualitatif dan diketahui bahwa penggunaan bahasa dalam modul telah layak/valid, sehingga *flipchart* layak digunakan untuk penelitian.

d. Analisis Hasil Validasi Ahli Desain

Berdasarkan tabel 15, diketahui bahwa penilaian oleh ahli Desain terhadap *flipchart* pada validasi pertama mendapatkan jumlah skor 69 dengan persentase 72% karena persentase yang didapat masih kriteria cukup valid selanjutnya dikonsultasikan kembali untuk direvisi/diperbaiki dan mendapatkan jumlah skor 88 dengan persentase 92% dengan kriteria sangat valid yang kemudian dikonversi kedalam nilai kualitatif dan diketahui bahwa desain dalam *flipchart* telah layak/valid, sehingga *flipchart* layak digunakan untuk penelitian.

2. Praktikalitas

- a. Hasil penilaian praktikalitas *flipchart* pada uji coba kelompok perseorangan menunjukkan bahwa *flipchart* belum dapat digunakan dalam pembelajaran, dengan perolehan persentase sebesar 52% kriteria cukup praktis.
- b. Hasil penilaian praktikalitas *flipchart* pada uji kelompok kecil menunjukkan bahwa *flipchart* sudah bisa digunakan dalam pembelajaran namun perlu perbaikan, dengan perolehan persentase sebesar 78% kriteria praktis.
- c. Hasil penilaian praktikalitas *flipchart* pada uji lapangan menunjukkan bahwa *flipchart* sudah bisa digunakan dalam pembelajaran, persentase perolehan sebesar 98% kriteria sangat praktis.

3. Efektivitas

Analisis keefektifan dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan produk yang telah dibuat dan dikembangkan sebelumnya. Analisis keefektifan dilakukan dengan memberikan tes kepada peserta didik yang telah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan Tes Hasil Belajar. Berdasarkan analisis tes hasil belajar peserta didik maka dapat

menentukan tingkat keefektifan produk. Berikut tabel persentase hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Hiliduho.

Persentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik

No.	Ketuntasan Peserta Didik	Jumlah	KKM
1	Peserta Didik yang Tuntas	24	72
2	Peserta Didik yang Tidak Tuntas	4	
Persentase Ketuntasan Belajar		86%	

Tabel di atas menunjukkan bahwa ketuntasan nilai belajar peserta didik pada materi sistem drama-drama kehidupan yaitu sebanyak 24 orang peserta didik mendapatkan nilai berada di atas KKM. Sehingga 24 orang tersebut dinyatakan tuntas, sedangkan 4 orang peserta didik memperoleh nilai dibawah KKM sehingga dinyatakan tidak tuntas. Dari hasil tersebut, maka diperoleh persentase ketuntasan belajar peserta didik sebesar 86% (Selengkapnya lihat lampiran 8a). Maka dari hasil tersebut, media pembelajaran *Flipchart* berbasis *problem based instruction* dinyatakan sangat efektif sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

4.4 Revisi Produk

1. Ahli materi

Berdasarkan analisis data validasi oleh ahli materi peneliti melakukan beberapa revisi. Hasil revisi tersebut diuraikan sesuai dengan saran perbaikan secara lisan maupun tulisan dari ahli materi.

2. Guru Bidang Studi

Berdasarkan analisis data validasi oleh guru bidang studi peneliti melakukan beberapa revisi. Hasil revisi tersebut diuraikan sesuai dengan saran perbaikan secara lisan maupun tulisan dari guru bidang studi.

3. Ahli Bahasa

Berdasarkan analisis data validasi oleh ahli bahasa peneliti melakukan beberapa revisi. Hasil revisi tersebut diuraikan sesuai dengan saran perbaikan secara lisan maupun tulisan dari ahli bahasa.

4. Ahli Desain

Berdasarkan analisis data validasi oleh ahli desain peneliti melakukan beberapa revisi. Hasil revisi tersebut diuraikan sesuai dengan saran perbaikan secara lisan maupun tulisan dari ahli desain.

BAB V PENUTUP

5.1 ¹Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisa data hasil penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan tentang Pengembangan media *Flipchart* berbasis *Problem Based Instruction* untuk kelas VIII SMP pada materi drama-drama kehidupan, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran *flipchart* berbasis *problem based instruction* pada materi drama-drama kehidupan pada penelitian ini dilakukan dengan mengacu pada model 4-D yang terdiri atas 4 tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *desseminate* (penyebaran).
- 2) Hasil penilaian kelayakan media berbasis *problem based instruction* oleh ahli materi pada revisi pertama diperoleh persentase 70 % dengan kriteria cukup valid, dan pada revisi kedua diperoleh persentase 84% dengan kriteria sangat valid tetapi masih ada bagian yang harus dilengkapi maka revisi ketiga diperoleh persentase 90% dengan kategori sangat valid. Oleh guru bidang studi pada revisi pertama diperoleh persentase sebesar 70% dengan kriteria cukup valid dan pada revisi kedua diperoleh persentase 82% dengan kriteria valid dan melakukan revisi ketiga dengan memperoleh persentase 88% sangat valid. Oleh ahli bahasa pada revisi pertama diperoleh persentase 51% dengan kriteria kurang valid, kemudian pada revisi ke dua diperoleh persentase 63% dengan kriteria cukup valid dan pada revisi ketiga di peroleh persentase 85% dengan kriteria sangat valid. Oleh ahli desain pada revisi pertama diperoleh persentase 40% dengan kriteria tidak valid dan pada revisi kedua diperoleh persentase 63% dengan kriteria cukup valid dan pada revisi ketiga memperoleh persentase 85 sangat valid.
- 3) Hasil penilaian kepraktisan media pembelajaran *flipchart* berbasis *problem based instruction* oleh peserta didik pada uji perseorangan diperoleh persentase sebesar 84% kriteria praktis. Hasil penilaian

kepraktisan modul berbasis *problem based instruction* oleh peserta didik pada uji kelompok kecil diperoleh persentase sebesar 85% kriteria sangat praktis. Hasil penilaian kepraktisan media berbasis *problem based instruction* oleh peserta didik pada uji lapangan diperoleh persentase sebesar 93% dengan kriteria sangat praktis.

- 4) Hasil penilaian efektivitas media kriteria sangat efektif diperoleh dengan persentase ketuntasan belajar peserta didik yang mencapai 85% sehingga media pembelajaran pada materi drama-drama kehidupan ini sangat efektif di gunakan dalam proses pembelajaran.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peserta didik mendapatkan pengaruh positif dalam proses pembelajaran. Berikut beberapa saran yang dapat peneliti berikan dari penelitian ini:

- 1) Media pembelajaran *flipchart* dapat digunakan sebagai bahan belajar mandiri peserta didik yang dapat digunakan kapan saja dan di mana saja.
- 2) Untuk peneliti sendiri lebih mendalami dan memahami metode pengembangan dengan baik agar produk dapat lebih berkualitas dan membantu proses pembelajaran.
- 3) Untuk peneliti berikutnya sebaiknya melaksanakan tahap penyebaran di sekolah-sekolah lain, baik dengan materi yang sama maupun dengan materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu dan Antonius. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Instruction dengan Pendekatan Predict-Observe-Explain*. Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Isnamutaqwiyyati dkk. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Instruction (PBI) dengan Menggunakan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa di SMA N. 09 Kota Bengkulu*. ALOTROP, Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kimia.
- Istarani. 2011. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan : MEDIA PERSADA
- Kokasih. 2017. *Bahasa Indonesia*. Jakarta : PT. GRAMEDIA
- Muhammad. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten : TAHTA MEDIA GROUP
- Nizwardi dan Ambyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : KENCANA
- Purwanto. 2012. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Riyadi dkk. 2010. *Keefektifan Model Pembelajaran Problem Based Instruction (PBI) dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Naskah Drama Siswa Kelas XI SMA N 8 Yogyakarta*. Jurnal PELITA.
- Rochmad. 2012. *Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika*, Vol. 3, No.1, Juni, FPMIPA UNNES. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreano/article/view/2613/2672>.
- Siti dkk. 2019. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta Timur. EDU PUSTAKA
- Shoimin, Aris. 2016. *68 model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: ARR-RUZZ MEDIA
- Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Thiagarajan, S., Semmel, D.S & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development For Training Teachers of Exceptional Children*, Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education. University of Minnesota.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*, Jakarta: PT Bumi Akasara

Winarni, Endang Widi.2018. *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPCHART BERBASIS PROBLEM BASED INSTRUCTION PADA MATERI BAHASA INDONESIA DI SMP NEGERI 2 HILIDUHO

ORIGINALITY REPORT

51%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	ejurnal.universitaskarimun.ac.id Internet	751 words — 6%
2	pdfcoffee.com Internet	534 words — 4%
3	eprints.umm.ac.id Internet	533 words — 4%
4	docplayer.info Internet	521 words — 4%
5	latiseducation.com Internet	477 words — 4%
6	www.educativo.marospub.com Internet	438 words — 3%
7	eprints.uny.ac.id Internet	348 words — 3%
8	issuu.com Internet	283 words — 2%
9	risbang.unuja.ac.id Internet	269 words — 2%

10	unimuda.e-journal.id Internet	254 words — 2%
11	jonedu.org Internet	229 words — 2%
12	repository.unp.ac.id Internet	185 words — 1%
13	www.scribd.com Internet	169 words — 1%
14	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet	168 words — 1%
15	jurnal.unipasby.ac.id Internet	163 words — 1%
16	idoc.tips Internet	149 words — 1%
17	repo-dosen.ulm.ac.id Internet	148 words — 1%
18	ejournal.indo-intellectual.id Internet	143 words — 1%
19	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet	139 words — 1%
20	jakvisual.com Internet	135 words — 1%
21	www.mediasiana.com Internet	130 words — 1%
22	core.ac.uk Internet	

129 words — 1%

23 repositori.umsu.ac.id
Internet

115 words — 1%

24 Dominika Dewi Strisna Gulo, Bezisokhi Laoli, Eka Septianti Laoli, Asali Lase. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA", Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI), 2024
Crossref

110 words — 1%

25 journal.ikipgunungsitoli.ac.id
Internet

98 words — 1%

26 repository.radenintan.ac.id
Internet

85 words — 1%

27 repository.uin-suska.ac.id
Internet

83 words — 1%

28 educatum.marospub.com
Internet

80 words — 1%

29 repository.iainpalopo.ac.id
Internet

77 words — 1%

EXCLUDE QUOTES ON
EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE SOURCES < 1%
EXCLUDE MATCHES OFF