

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN

Tesis yang berjudul :

**MODEL MEDIA PEMBELAJARAN DRAMA BERBASIS KONTEKSTUAL
(PENELITIAN PENGEMBANGAN PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA DI SMA NEGERI 2 KOTAMOBAGU)**

Disusun dan Diajukan oleh :

**Oktavianti Mawartiningsih Darussalam
NIM. 708518005**

Menyetujui:

Pembimbing I,



**Dr. Salam, S.Pd, M.Pd
NIP. 19770806 200312 1003**

Pembimbing II,



**Dr. Muslimin, S.Pd, M.Pd
NIP. 19770817 200501 1 004**

Gorontalo, Oktober 2021

Mengetahui



**Direktur Pemasarjana
Universitas Negeri Gorontalo**
**Prof. Dr. Asna Aneta, M.Si
NIP. 195912271986032003**

**Ketua Program Studi S2
Pendidikan Bahasa Indonesia**



**Dr. Muslimin, S.Pd, M.Pd
NIP. 19770817 200501 1 004**

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN

Tesis yang berjudul :

**MODEL MEDIA PEMBELAJARAN DRAMA BERBASIS KONTEKSTUAL
(PENELITIAN PENGEMBANGAN PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA DI SMA NEGERI 2 KOTAMOBAGU)**

Disusun dan Diajukan oleh :

**Oktavianti Mawartiningsih Darussalam
NIM. 708518005**

Telah Disetujui dan Disahkan oleh Panitia Ujian Tesis

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Muslimin, S.Pd, M.Pd	Kaprodi/ Ketua	
Dr. Salam, S.Pd, M.Pd	Pembimbing I	
Dr. Muslimin, S.Pd, M.Pd	Pembimbing II	
Prof. Dr. Moh. Karmin Baruadi, M.Hum	Penguji I	
Dr. Sitti Rachmi Masie, M.Pd	Penguji II	

Gorontalo, Oktober 2021

Mengetahui
Dekan Pascasarjana
Universitas Negeri Gorontalo



Prof. Dr. Asna Aneta, M.Si
NIP. 195912271986032003

MODEL MEDIA PEMBELAJARAN DRAMA BERBASIS KONTEKSTUAL
(Penelitian Pengembangan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 2
Kotamobagu)

OKTAVIANI MAWARTININGSIH DARUSSALAM
e-mail: oktaviantidarussalam28@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model media pembelajaran drama berbasis *kontekstual* yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas XI pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, materi bermain drama di SMA Negeri 2 Kotamobagu. Pengembangan media pembelajaran drama ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan metode penelitian dan pengembangan (R&D dan *Four D*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa (i) Siswa membutuhkan model pembelajaran secara langsung di lapangan dan bukan hanya fokus belajar di dalam kelas, media yang digunakan selama ini kurang menarik, tidak pernah membuat *project* yang diciptakan oleh siswa, siswa membutuhkan media belajar (ii) Media pembelajaran yang saat ini digunakan belum maksimal untuk meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini terkait dengan pembelajaran secara Daring (Dalam Jaringan) sehingga siswa sulit memahami penjelasan dari guru karena kendala jaringan yang tidak stabil, masih sulit menyesuaikan pembelajaran tidak tatap muka. Mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk materi bermain drama termasuk mata pelajaran praktik, namun, hal ini tidak terpenuhi di dalam proses pembelajaran bermain drama yang sementara digunakan (iii) Pembelajaran bermain drama berbasis kontekstual menuntun kemampuan siswa untuk mampu menciptakan karya, selain penguasaan konsep dan strategi pemahaman bermain drama siswa secara teoritik harus mampu mengimplementasikan pengetahuan tersebut berupa keterampilan melakoni drama kemudian dibuat sebuah film pendek sesuai dengan kenyataan di lapangan (iv) Hasil telaah dan penilaian pakar media pembelajaran drama sangat layak digunakan dengan rerata penilaian 4.24. Penerapan model media pembelajaran berbasis kontekstual dapat meningkatkan hasil pembelajaran materi bermain drama kelas XI di SMA Negeri 2 Kotamobagu. Hal ini dilihat dari tes statistik menggunakan uji Mann Whitney hasil belajar pada kelas kontrol dan hasil belajar kelas eksperimen nilai $Asymo.sig.(2-tailed)$ sebesar 0.001, maka dapat disimpulkan bahwa lebih kecil dari 0.05 artinya H_0 ditolak.

Kata Kunci: Pengembangan media pembelajaran, penelitian dan pengembangan pembelajaran drama

CONTEXTUAL-BASED DRAMA LEARNING MEDIA MODEL
(Research and Development on Indonesia Language Subject at SMA Negeri 2
Kotamobagu)

OKTAVIANTI MAWARTININGSIH DARUSSALAM
e-mail: oktaviantidarussalam28@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to produce a contextual-based drama learning media model that is suitable for the needs of class XI students on Indonesian Language subject in Playing Drama material at SMA N 2 Kotamobagu. The development of this drama learning media uses qualitative and quantitative approaches with research and development (R&D and Four D) method. The findings show that: (i) Students need a direct learning model in the field and not just focus on learning in the classroom, the media used so far are less attractive, there is no student-centered project, and students need independent learning. (ii) The learning media currently used are not optimal to improve students' understanding. This is related to online learning, so that students find it difficult to understand the teachers' explanations due to unstable network constraint, and students still find it difficult to adapt to remote learning. Indonesian Language subject in Playing Drama material is a practical subject, but this is not fulfilled in the learning process of Playing Drama which is currently being used. (iii) Contextual-based drama learning guides students' skill to create works. In addition to mastering concepts and strategies for understanding drama, students should practically be able to implement the theoretical knowledge in the form of skill in playing drama and then make a short film according to the reality in the field. (iv) The results of the study and expert assessment show that the drama learning media is very feasible to use with an average score of 4.24. The application of contextual-based drama learning media model can improve the learning outcomes of Playing Drama material for class XI students at SMA N 2 Kotamobagu. It can be seen from the statistical test by using the Mann Whitney test that the learning outcomes in the control class and the experimental class obtain the value of Asymo.sig. (2-tailed) of 0.001, which is less than 0.05, meaning that H_0 is rejected.

Keywords: Development of Learning Media, Research and Development of Drama Learning

