

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dan kemajuan teknologi yang didukung dengan meningkatnya penggunaan *Gadget* dan internet di era revolusi industri 4.0 membuka kesempatan yang besar bagi dunia pendidikan. Hal ini menjadi sebuah peluang bagi mutu pendidikan di Indonesia dengan adanya dampak peningkatan kualitas sumber daya manusia. Perkembangan generasi Y dan Z yang memiliki pengetahuan dan penguasaan IPTEK. Dengan dasar inilah sehingga menjadi tugas besar sebagai guru untuk menciptakan model pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman. Model media pembelajaran drama berbasis kontekstual diharapkan bisa menjawab tantangan itu. Menurut Masnur Muhlich (2007: 45) Landasan filosofi kontekstual adalah konstruktivisme, yaitu filosofi belajar yang menekankan bahwa belajar tidak hanya sekadar menghafal, tetapi mengonstruksikan atau membangun pengetahuan dan keterampilan baru lewat fakta-fakta atau proposisi yang mereka alami dalam kehidupannya. Model ini bertujuan untuk membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata agar siswa terdorong untuk menerapkan pengetahuannya di kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang diperoleh siswa seharusnya bukan hanya melalui pemberian informasi melainkan melalui proses pemahaman tentang bagaimana memperoleh pengetahuan. Tiap orang harus mengonstruksi pengetahuan sendiri. Pengetahuan bukan sesuatu yang sudah jadi, melainkan suatu proses yang berkembang secara terus menerus. Keaktifan belajar dapat dipandang sebagai tolak ukur dalam keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran

yang biasa ditunjukkan dengan tinggi rendahnya partisipasi siswa dalam memberikan respons selama proses pembelajaran. “Dalam setiap proses belajar, siswa selalu menampakkan keaktifan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2010: 45), Keaktifan itu beraneka ragam bentuknya. Mulai dari kegiatan fisik yang kita amati sampai kegiatan psikis yang susah kita amati. Untuk itu belajar langsung dilapangan secara nyata dan melakukan proses kerja sama secara tim untuk mendapatkan tujuan pembelajaran adalah langkah efektif yang perlu diterapkan.

Pembelajaran inovatif mampu membawa perubahan belajar bagi siswa. Pendekatan pembelajaran yang digunakan di kelas harus melibatkan siswa secara penuh (*Student Center*). Namun, tetap diingat, dalam memilih pengembangan media pembelajaran, guru harus memperhatikan kondisi siswa, sifat materi, bahan ajar, dan fasilitas media yang tersedia. Kenyataan yang terjadi, guru hanya terfokus belajar di dalam kelas. Bermain drama hanya menitikberatkan kepada pemberian materi kemudian praktik di dalam kelas. Padahal, jika saja guru menggunakan seluruh fasilitas yang telah disediakan di sekolah bahkan di luar sekolah dampaknya pembelajaran lebih menyenangkan dan sasaran pembelajaran tercapai. Kelemahan memahami materi pembelajaran masih tampak pada siswa melihat proses belajar mengajar yang telah berlangsung terlihat pada hasil belajar siswa. Dari observasi awal yang peneliti lakukan pada tahun 2020 melalui DARING (Dalam Jaringan) pada materi bermain drama aspek yang lemah pada diri siswa adalah memahami konsep materi bermain drama, mengekspresikan peran, mempraktikkan teori dan membuat *project*. Aspek-aspek yang lemah ini harus ditingkatkan sehingga siswa memiliki keterampilan mengeksplorasi dengan baik. Dalam proses belajar mengajar, hal terpenting adalah pencapaian pada

tujuan yaitu agar siswa mampu memahami sesuatu berdasarkan pengalaman belajarnya. Andri Afriani (2018) mengemukakan: “Pemahaman adalah suatu cara yang sistematis dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan atau menyatakan sesuatu dengan cara sendiri setelah sesuatu itu diketahui dan diingat”.

Memperhatikan faktor-faktor penyebab di atas, maka penerapan model pembelajaran drama berbasis kontekstual pada materi bermain drama dianggap sebagai solusi yang efektif dalam mencapai KD dan KI. Penelitian ini mengembangkan media film pendek pada pembelajaran bermain drama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Permendikbud nomor 37 tahun 2018 pada KD 3.18. Mengidentifikasi alur cerita, babak demi babak yang dibaca atau ditonton. 4.18. Mempertunjukkan/mendemonstrasikan salah satu tokoh dalam drama yang dibaca atau ditonton. Pada kompetensi dasar ini memiliki dua indikator yang harus dicapai yaitu 3.18.1 Mendata, alur, konflik, penokohan, dan hal yang menarik dalam drama yang akan dipentaskan. 3.18.2. Memerankan salah satu tokoh dalam naskah drama yang dibaca sesuai dengan watak tokoh tersebut. 3.18.3. Memberi tanggapan, serta memperbaiki hasil kerja dalam diskusi kelas. Melihat sasaran pembelajaran pada kompetensi dasar ini, maka faktor penyebab keterbatasan waktu dan pemanfaatan metode yang tepat yang harus dikembangkan guru. Peserta didik bebas memilih lokasi di mana mereka bermain drama. Tentunya pementasan yang mereka lakukan sesuai dengan keadaan nyata di lapangan.

Solusi atas pemecahan masalah di atas yang membuat peneliti coba memadukan model media pembelajaran drama dengan model pembelajaran yang

tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu pembelajaran kontekstual model R & D (*Research and Development*) dan model *Four-D*. Model penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Perangkat pembelajaran dalam pengembangannya dapat menggunakan beberapa model pengembangan. Prosedur pengembangan media dalam penelitian ini peneliti memilih model pengembangan *Four-D* karena dalam proses pengembangan model ini memiliki beberapa tahapan yang tersusun secara sistematis meliputi tahap *Define* (pendefinisian), *Design* (perencanaan), *Develop* (pengembangan), *Desseminate* (penyebaran). Model ini juga melibatkan para pakar/ahli untuk menilai kelayakan dari media sehingga dapat dipastikan bahwa sebelum media digunakan oleh praktisi pendidikan di lapangan, media yang dikembangkan telah melalui proses revisi, saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli. Berikut adalah penelitian yang terdahulu yang sangat bermanfaat sebagai rujukan ilmiah yakni: Salam pada tahun (2018) mengambil judul disertasi “Model Materi Ajar Membaca Berbasis *Content and Language Interrated Learning*” (CLIL), Intan Datundugon pada tahun (2019) dengan judul tesis “Pengembangan Materi Pembelajaran Menulis Karya Ilmiah dengan Pendekatan Saintifik untuk Siswa Kelas XI SMK N 1 Gorontalo, Oktavianti M. Darussalam pada tahun (2010) dengan judul skripsi “Efektifitas Penggunaan Media Musik dalam Pembelajaran Bahasa Jepang di SMA N 2 Bitung”. Sabto Haryoko pada tahun (2019) dengan judul jurnal: Efektifitas Pemanfaatan Media Audio Visual sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran.”Mengacu pada hasil-hasil penelitian di atas, maka pengembangan model media pembelajaran drama berbasis kontekstual

(Penelitian Pengembangan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 2 Kotamobagu) belum ada. Ini berarti bahwa model media pembelajaran drama berbasis kontekstual ini menjadi hal baru yang dilakukan.

Sehubungan dengan hal di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan model Media Pembelajaran Drama Berbasis Kontekstual pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Di SMA Negeri 2 Kotamobagu. Pengembangan pembelajaran ini merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas proses dan kualitas prestasi/hasil pembelajaran bermain drama pada siswa di sekolah.

B. Identifikasi Masalah

1. Fokus Penelitian

Berdasarkan Identifikasi masalah di atas, fokus penelitian ini adalah model media pembelajaran drama berbasis kontekstual pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 2 Kotamobagu.

2. Sub Fokus Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Kebutuhan model media pembelajaran drama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 2 Kotamobagu.
- 2) Model pembelajaran drama yang dibutuhkan saat ini.
- 3) Desain model pembelajaran drama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 2 Kotamobagu.
- 4) Kelayakan model media pembelajaran drama berbasis kontekstual menurut penilaian pakar.

C. Rumusan Penelitian

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimanakah pengembangan model media pembelajaran drama berbasis kontekstual pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 2 Kotamobagu terlatih?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan umum penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana kebutuhan model media pembelajaran drama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 2 Kotamobagu?
- 2) Bagaimana desain model pembelajaran drama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 2 Kotamobagu?
- 3) Bagaimana kelayakan model media pembelajaran drama berbasis kontekstual menurut penilaian pakar?

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dipilah menjadi: kegunaan teoretis, kegunaan praktis, dan kegunaan aplikatif.

1. Kegunaan teoritis:

- a) Memberikan sumbangan kajian pembelajaran, khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia materi bermain drama.
- b) Memperkaya substansi pembelajaran bermain drama

2. Kegunaan Praktis:

- a) Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber data untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih sempurna, efisien, efektif, dan berkualitas;
- b) Bagi guru, sebagai masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bermain drama. Selain itu, dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran proses belajar mengajar, materi ajar bermain drama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- c) Sebagai masukan bagi para pengambil kebijakan bidang pendidikan untuk menerapkan dan menyosialisasikan penggunaan model materi ajar bermain drama.

3. Kegunaan Aplikatif penelitian ini diperoleh melalui model media pembelajaran berbasis kontekstual.

- a) Bagi guru menjadi pegangan di dalam pembelajaran mata pelajaran bermain drama, sekaligus dasar di dalam mengembangkan dan memperbaharui model media pembelajaran.

- b) Bagi siswa, model media pembelajaran ini sebagai acuan dalam menciptakan *project* pembelajaran terutama pada materi ajar bermain drama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- c) Bagi sekolah, sebagai panduan dan bahan evaluasi pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan pembelajaran materi ajar bermain drama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.