

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia. Revolusi teknologi informasi telah mengubah cara kerja manusia mulai dari komunikasi, cara memproduksi, cara mengoordinasi, cara berpikir, hingga cara belajar dan mengajar.¹ Maksudnya, saat ini manusia dapat memanfaatkan teknologi dalam berbagai hal untuk mempermudah segala kegiatan yang dilakukan. Perkembangan ini menyadarkan manusia agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya, termasuk dalam bidang pendidikan.

Pendidikan dapat dikatakan sebagai aspek terpenting dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan seseorang dapat menentukan mana yang benar dan mana yang salah. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.² Sementara itu, menurut Edgar Dalle pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan, yang berlangsung di sekolah dan luar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat

¹ Deni Darmawan, *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm.53.

² Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1 Pasal 1.

mempermainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tetap untuk masa yang akan datang.³

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan seseorang baik di sekolah maupun di luar sekolah untuk mengembangkan potensi dirinya dalam kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, maupun keterampilan. Pendidikan erat kaitannya dengan suatu pembelajaran. Hal tersebut karena, berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran berpengaruh terhadap tujuan pendidikan. Apabila tujuan pendidikan yang diharapkan bisa tercapai dan sesuai maka dapat dikatakan pembelajaran tersebut berhasil, begitupun sebaliknya.

Pembelajaran sendiri merupakan suatu proses yang diterima seseorang agar dapat belajar dengan baik. Proses ini melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik. Melalui pembelajaran, pendidik dapat menerima tabiat, pengetahuan, dan sikap untuk mengembangkan dirinya. Suatu pembelajaran dapat diperoleh di mana saja, baik di sekolah, maupun lingkungannya. Pembelajaran maupun pengajaran merupakan sains (*know*) sekaligus seni/kiat (*art*). Seseorang yang mendalami aspek keilmuannya saja belum tentu dapat menerapkan dengan baik keilmuannya. Sebaliknya penguasaan atas aspek pembelajaran saja juga tidak menjamin keberhasilan dalam pembelajaran orang. Suatu pembelajaran yang baik haruslah memenuhi kriteria daya tarik, daya guna (efektifitas) dan hasil guna

³Amos Neolaka dan Amilia A Neolaka, *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup Edisi Pertama*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 11.

(efisiensi).⁴ Pada hakikatnya kegiatan pembelajaran adalah suatu kegiatan atau proses mengelola kondisi-kondisi lingkungan secara sistematis sehingga orang yang belajar dapat mencapai tingkat kemampuan tertentu.⁵ Lebih lanjut Winkel dalam Eveline Siregar dan Hartini Nara mendefinisikan pembelajaran sebagai peraturan dan penciptaan kondisi-kondisi *ekstern* sedemikian rupa, sehingga menunjang proses belajar siswa dan tidak menghambatnya.⁶ Dengan demikian, pembelajaran merupakan suatu kegiatan menciptakan kondisi-kondisi eksternal atau proses mengelola kondisi lingkungan secara sistematis dan sesuai dengan kriteria daya tarik, daya guna (efektivitas), dan hasil guna (efisiensi) sehingga setiap orang yang belajar dapat mencapai apa yang diharapkannya.

Kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik apabila pendidik mampu menciptakan proses belajar yang aktif, kreatif, dan inovatif. Salah satu caranya yaitu dengan mengemas pembelajaran dalam sebuah teknologi berupa media. Hal ini mengartikan bahwa, seorang pendidik harus dengan cermat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang akan digunakan. Penggunaan media pembelajaran bukan hanya melalui media cetak saja, melainkan melalui audio, visual, audi-visual, internet atau daring dan lain sebagainya.

Saat ini penggunaan media pembelajaran sangat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Pasalnya, media tersebut merupakan salah satu cara yang dapat membantu peserta didik dan pendidik dalam mencapai tujuan yang

⁴ Dina Gasong, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Deepublish, 2012), hlm. 65.

⁵ *Ibid.*, hlm. 67.

⁶ Winkel dalam Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2015), hlm.12.

diinginkan. Selain itu, media pembelajaran juga dapat mengembangkan minat peserta didik terhadap materi yang harus dikuasainya. Penggunaan media cetak saja dirasa masih sangat kurang, pendidik harus lebih aktif dan kreatif menciptakan media pembelajaran yang menarik dan dapat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan dua guru bahasa Indonesia di sekolah, kesimpulannya bahwa siswa masih merasa kurang menguasai materi menginterpretasi drama. Hal tersebut disebabkan oleh pelaksanaan pembelajaran yang masih monoton, dan kurangnya media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menginterpretasi drama.⁷ Pendidik masih menggunakan media cetak berupa buku paket dan buku pegangan pribadi. Selain itu, media yang digunakannya pun masih berbasis lingkungan, belum menggunakan sentuhan teknologi. Padahal saat ini teknologi sangat erat kaitannya dengan kehidupan manusia, aksesnya pun dapat digunakan secara luas dan mudah. Oleh sebab itu, perlu adanya sentuhan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran khususnya pada materi menginterpretasi drama.

Pembelajaran drama merupakan salah satu materi yang sangat berhubungan dengan kehidupan manusia. Menurut Sudjiman, drama adalah karya sastra yang bertujuan menggambarkan kehidupan dengan mengemukakan tikaian dan emosi lewat lakuan dan dialog.⁸ Pengertian lain tentang drama, ada yang mengatakan bahwa drama merupakan cerita yang dipentaskan dengan gerak, suara, dan irama

⁷Hasil wawancara dengan dua guru SMP di Jakarta

⁸ Toto Nuryanto, *Apresiasi Drama*, (Depok: Rajawali Press,2017), hlm. 3.

tentang kehidupan manusia pada suatu waktu dan masa.⁹ Jadi, drama adalah suatu karya sastra yang bertujuan menggambarkan kehidupan melalui dialog sesuai dengan konflik, waktu, dan masa tertentu.

Materi tentang drama berada di kelas VIII pada KD 3.15 dan 4.15 serta 3.16 dan 4.16. KD menginterpretasi drama sendiri merupakan salah satu pembelajaran bahasa Indonesia yang berada di KD 4.15, yaitu menginterpretasi drama (baik tradisional dan modern) yang dibaca, ditonton/didengar.¹⁰ Hal ini berarti peserta didik harus mampu menguasai kompetensi dasar tersebut dengan baik.

Berdasarkan penjelasan di atas, untuk mengatasi permasalahan atau kendala mengenai materi menginterpretasikan drama tersebut diperlukan adanya pembelajaran dengan sentuhan teknologi yang dikemas dalam bentuk media yang menarik dan sesuai. Media pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya adalah media berbasis drama audio. Media berbasis drama audio merupakan salah satu media dengan sentuhan teknologi audio yang berisi rangkaian peristiwa dengan dukungan tokoh dan penggambaran latar yang seolah-olah peristiwa tersebut terjadi secara nyata. Media audio adalah media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran, pesan atau informasi yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif yang berupa kata-kata dan musik.¹¹

⁹ *Ibid.*, hlm. 4.

¹⁰Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah

¹¹ Sadiman dalam Misnawaty Usman, dkk, “*Pengaruh Media Audio terhadap Kemampuan Menyimak Bahasa Jerman Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Univertas Negeri Makassar*”, Indonesian Journal of Educatinal Studies (IJES), Vol. 21, No.2, Desember 2018. Hlm. 174

Lebih jelas Esto Pitarto menyatakan media berbasis audio berbeda dengan media visual atau audiovisual. Media berbasis audio merupakan media yang menghasilkan suara. Dengan demikian suara merupakan kekuatan pada media ini. Oleh karena itu, suara yang dihasilkan dari media ini diharapkan mampu memberikan penggambaran yang jelas kepada pendengar seolah-olah mereka mampu membayangkan atau mewujudkan bentuk, suasana, rasa yang ia tangkap berdasarkan imajinasinya seperti apa yang dimaksud dalam suara tersebut.¹²

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media berbasis audio atau drama audio adalah media yang penyampaian pesannya melalui suara, dibantu dengan kata-kata dan musik pendukung sehingga pendengar seolah-olah berada pada peristiwa tersebut. Berbicara tentang drama audio pasti tidak lepas dari siaran radio. Walaupun sempat tergerus arus teknologi, drama audio yang dahulu menemani pendengar radio kini hadir kembali melalui kanal berbeda, *podcast* alias *siniar*. *Podcast* pun digadang-gadang menjadi “karpet merah” bagi drama audio menuju popularitas di era internet.¹³ Menurut pengajar dan pengamat media digital dari Universitas Multimedia Nusantara, Albertus Magus Prestianta ia mengatakan:

“Kalau dalam *podcast*, tidak ada batasan durasi dan bisa didengarkan kapan pun, fleksibel, yang pegang kendali pendengar. Kekurangannya hanya satu, konsistensi jaringan internet di Indonesia.”¹⁴

Sesuai dengan penjelasan di atas, pemanfaatan teknologi dan internet tentu digunakan oleh banyak orang termasuk peserta didik. Oleh karena itu, drama audio

¹² Esto Pitarto, *CT with Ausacity Membuat Media Berbasis Audio*, (Surabaya: Garuda Mas Sejahtera, 2014), hlm.15.

¹³ <https://m.cnnindonesia.com/hiburan/20200509190624-241-501648/podcast-karpet-merah-baru-drama-audio-menuju-popularitas> (diakses pada 10 Juni 2020, pukul 14.51)

¹⁴ *Ibid.*,

yang akan dihasilkan pada penelitian ini berupa digital atau MP3, aksesnya dapat ditemukan dengan mudah, peserta didik dapat mendengarkan drama audio melalui *podcast*. Selain mengikuti perkembangan teknologi, media ini juga terbilang fleksibel karena dapat digunakan kapan saja dan di mana saja dengan jaringan internet yang konsisten.

Penelitian mengenai media audio tentu pernah dilakukan oleh beberapa peneliti lain dalam pembelajaran tertentu. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Friska Dwi Yusantika, Imam Suyitno dan Furaidah hasilnya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media audio dalam pembelajaran terhadap kemampuan menyimak cerita rakyat pada siswa kelas IV di SDN Buring Malang. Hal tersebut didapatkan melalui hasil perhitungan *pretest* dan *posttest* pada kelas audio. Perbedaan perolehan skor yang didapat pada saat *pretest* berbeda pada saat *posttest* dengan rincian perolehan rata-rata (*mean*) = 58,87 dengan standart deviasi 6,105 pada saat *pretest*, sedangkan pada saat *posttest* dengan rincian perolehan rata-rata (*mean*) = 74,51 dengan standart deviasi sebesar 4,454.¹⁵

Selain itu, menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Ni Pt Ayu Suryaningsih, Kt Pudjawan, dan I Kdk Suartama pengembangan media audio pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII semester genap dinyatakan valid, karena menurut ahli isi perorangan, media audio pembelajaran yang diuji berada pada tingkat pencapaian 92% dan berada pada kualifikasi sangat

¹⁵ Friska Dwi Yusantika, Imam Suyitno, dan Furaidah, "Pengaruh Media Audio dan Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV", Jurnal Pendidikan, Vol. 3, No. 2, Februari 2018, hlm. 257.

baik. Pada tahap validasi kelompok kecil, media yang diuji berada pada tingkat pencapaian 92,83% dan berada pada kualifikasi sangat baik. Pada tahap uji coba lapangan dilaksanakan, angket hasil uji coba lapangan yang berada pada kualifikasi baik yaitu 92,53%¹⁶

Menurut hasil dua penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa media audio dapat meningkatkan kemampuan siswa terhadap suatu mata pelajaran tertentu, dan setelah dilakukan uji coba media audio tersebut valid untuk digunakan pada siswa. Maka dari itu, peneliti tertarik menggunakan media tersebut untuk mengembangkan media berbasis audio dalam pembelajaran menginterpretasikan drama. Media tersebut nantinya dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran menginterpretasi teks drama siswa SMP. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul **“Pengembangan Media Berbasis Drama Audio dalam Pembelajaran Menginterpretasi Drama Siswa SMP”**.

1.2 Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan maka penelitian ini berfokus pada pengembangan media berbasis drama audio dalam pembelajaran menginterpretasi teks drama siswa SMP.

¹⁶ Ni Pt Ayu Suryaningsih, Kt Pudjawan, dan I Kdk Suartama, *“Pengembangan Media Audio Bahasa Indonesia Berorientasi pada Pembelajaran Audio-Lingual di SMP Negeri 6 Singaraja”*, e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan, Vol. 5 No.2, 2016

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian di atas maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media berbasis drama audio dalam pembelajaran menginterpretasi teks drama siswa SMP?

1.4 Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini tentunya diharapkan dapat berguna baik secara teoritis maupun secara praktis.

1.4.1 Secara Teoritis

Melalui penelitian yang sudah dilakukan, diharapkan dapat berguna bagi pengembangan media dalam bidang pendidikan, khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia.

1.4.2 Secara Praktis

1) Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini berguna untuk membantu pendidik dalam kegiatan belajar mengajar. Pendidik dapat menciptakan proses pembelajaran yang berbeda dan lebih menarik. Penggunaan media yang lebih kreatif dan inovatif dapat membantu pendidik dalam proses mengajar dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

2) Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik penelitian ini dapat berguna untuk membantu dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Peserta didik dapat lebih mudah menginterpretasi drama

melalui drama audio yang diputar karena penyajiannya dikemas dengan bantuan teknologi. Selain itu, media ini dapat digunakan oleh peserta didik secara fleksibel, sehingga peserta didik dapat menggunakan media drama audio kapan dan di mana saja.

3) Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini berguna untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pengembangan suatu media berbasis drama audio dalam pembelajaran menginterpretasi drama. Selain itu, peneliti juga dapat lebih luas memanfaatkan penggunaan teknologi sebagai suatu media pembelajaran.

