

# BAB I

## PENDAHULUAN

Pada bagian pendahuluan dijelaskan bagian pendahuluan berisi latar belakang, pembatasan penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, *state of the art*, dan road map penelitian.

### 1.1 Latar Belakang

Pembelajaran di tingkat satuan pendidikan dapat didefinisikan sebagai sebuah proses yang direncanakan secara sistematis. Lebih lengkapnya (Luh et al., 2020) menjelaskan bahwa pembelajaran dapat dipandang dari dua sudut. Pertama, pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem, artinya pembelajaran terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisasi, antara lain tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, media pembelajaran/alat peraga, bahan ajar, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran, dan tindak lanjut pembelajaran (remedial dan pengayaan). Kedua, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses, maka pembelajaran merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat peserta didik belajar. Proses tersebut meliputi persiapan, persiapan yang dimaksud adalah penyiapan perangkat kelengkapannya, antara lain berupa bahan ajar, media pembelajaran/alat peraga, dan alat-alat evaluasi.

Sejumlah komponen yang harus disiapkan dalam pembelajaran tersebut harus bisa terorganisasi dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sejalan dengan hal itu (Aji et al., 2018) menyebutkan bahwa salah satu komponen yang akan menjadi penentu dari keberhasilan pembelajaran adalah perencanaan untuk menentukan bahan ajar yang akan digunakan sehingga proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien. Dalam proses penyusunannya, guru sebagai ujung tombak di lapangan wajib menyiapkan bahan ajar sesuai dengan tingkat kebutuhan dan latar belakang kemampuan peserta didik serta dukungan sarana prasarana. Berdasarkan hal tersebut, maka bahan ajar bisa dimanfaatkan oleh peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan oleh guru.

Bahan ajar serta materi pembelajaran berkaitan dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari peserta didik dalam rangka mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Bahan ajar juga merupakan salah satu bagian dari sumber belajar yang dapat diartikan sesuatu yang mengandung pesan pembelajaran, baik yang bersifat khusus maupun yang bersifat umum yang dapat dimanfaatkan. Bahan ajar berisi konten yang perlu dipelajari oleh peserta didik baik berbentuk cetak atau yang difasilitasi oleh pengajar untuk mencapai tujuan tertentu (Dick et al., 2016). Maka dari itu, bahan ajar yang dipersiapkan oleh guru harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik.

Dalam penerapan Kurikulum Merdeka yang sudah diterapkan di sekolah, pada akhir fase F pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan, konteks sosial, akademis, dan dunia kerja. Peserta didik mampu memahami, mengolah, menginterpretasi, dan mengevaluasi berbagai tipe teks tentang topik yang beragam. Peserta didik mampu mengkreasi gagasan dan pendapat untuk berbagai tujuan. Peserta didik mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan berbahasa yang melibatkan banyak orang. Peserta didik mampu menulis berbagai teks untuk merefleksi dan mengaktualisasi diri untuk selalu berkarya dengan mengutamakan penggunaan bahasa Indonesia di berbagai media untuk memajukan peradaban bangsa.

Pembelajaran Bahasa Indonesia akan membantu peserta didik membentuk keterampilan berbahasa reseptif (menyimak, membaca, dan memirsa) dan keterampilan berbahasa produktif (berbicara dan mempresentasikan, serta menulis). Pemahaman keterampilan berbahasa pada Kurikulum Merdeka selanjutnya diuraikan pada masing-masing elemen yang terdiri dari empat elemen, yaitu menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan, dan menulis. Kemampuan berbahasa pada setiap elemen akan disesuaikan dengan tingkatan kemampuan peserta didik. Kelas XI SMA pada Kurikulum Merdeka dikategorikan pada fase F dengan tujuan kompetensi memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan, konteks sosial,

dan akademis. Peserta didik mampu memahami, mengolah, dan menginterpretasi informasi paparan mengenai topik yang beragam dan karya sastra.

Berdasarkan Kurikulum Merdeka tersebut, mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI semester dua, salah satu yang wajib dipelajari peserta didik adalah materi drama. Dua elemen yang kaitannya erat dengan pembelajaran drama adalah berbicara dan mempresentasikan. Berbicara adalah kemampuan peserta didik untuk menyampaikan gagasan, tanggapan, dan perasaan dalam bentuk lisan dengan santun. Mempresentasikan merupakan kemampuan memaparkan gagasan atau tanggapan secara fasih, akurat, bertanggung jawab, mengajukan dan/atau menanggapi pertanyaan/ Pernyataan, dan/atau menyampaikan perasaan secara lisan sesuai konteks dengan cara yang komunikatif dan santun melalui beragam media (visual, digital, audio, dan audiovisual). Komponen-komponen yang dapat dikembangkan dalam berbicara dan mempresentasikan di antaranya kepekaan terhadap bunyi bahasa, sistem isyarat, kosakata, struktur bahasa (tata bahasa), makna, dan metakognisi.

Dalam pembelajaran drama, (Widi, 2022) menjelaskan perlunya pendekatan terhadap siswa untuk mengembangkan keterampilan berbicara dengan melakukan percakapan suatu drama atau melatih kemampuan berdialog. Salah satu contohnya adalah perlunya pelafalan atau pengucapan yang jelas dan ekspresif sehingga dapat memengaruhi keberhasilan mencapai suatu bentuk hasil dialog drama yang lebih menarik dan membuat penonton terbawa emosi di dalam pertunjukan drama.

Hal tersebut sejalan dengan elemen fase F capaian pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka, yaitu keterampilan berbicara dan mempresentasikan memiliki tujuan agar peserta didik mampu menyajikan gagasan, pikiran, dan kreativitas dalam berbahasa dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara secara logis, sistematis, kritis, dan kreatif; mampu menyajikan karya sastra secara kreatif dan menarik. Peserta didik mampu mengkreasi teks sesuai dengan norma kesopanan dan budaya Indonesia. Peserta didik mampu menyajikan dan mempertahankan hasil penelitian, serta menyimpulkan masukan dari mitra diskusi. Maka, sejalan dengan tujuan pembelajaran drama di sekolah.

Aspek keterampilan berbicara menurut (A Setyonegoro., 2013) pada dasarnya harus dimiliki oleh semua orang dalam berkomunikasi, baik bersifat satu arah maupun timbal balik ataupun keduanya. Namun, keterampilan berbicara tidaklah dimiliki oleh seseorang secara otomatis. Keterampilan berbicara yang baik dapat dimiliki oleh siswa dengan cara berdiskusi dengan teman, kerja sama, mengolah, melatih seluruh potensi yang ada pada diri siswa masing-masing. Salah satu latihan pengembangan keterampilan berbicara adalah berdialog atau bermain peran dalam percakapan. Sebelum berdialog, siswa berdiskusi, bekerja sama dalam berlatih untuk mencapai satu tujuan.

Bermain peran dalam dialog/percakapan merupakan suatu kegiatan memerankan tokoh yang ada dalam naskah melalui alat utama yakni percakapan (dialog), gerakan dan tingkah laku yang dipentaskan. (Waluyo, 2001:158), menyebutkan bahwa banyak manfaat yang dapat diambil dari percakapan di antaranya adalah dapat membantu siswa dalam pemahaman dan penggunaan bahasa (untuk berkomunikasi), melatih keterampilan membaca teks percakapan; melatih keterampilan menyimak atau mendengarkan dialog pertunjukan; (mendengarkan radio, televisi, dan sebagainya); melatih keterampilan menulis teks percakapan dan melatih wicara. Salah satu keterampilan dalam dialog/percakapan, seorang pemeran harus mampu membawakan dialog sesuai dengan karakter tokoh yang diperankannya, menghayati sesuai dengan tuntutan peran yang ditentukan dalam naskah, mampu membawakan dialog tersebut dengan gerak yang pas, mampu membayangkan latar dan tindakannya serta mampu mengolah suara sesuai dengan pemahamannya terhadap perasaan dan pikiran pelaku.

Pengamatan langsung telah dilakukan di SMA Negeri 83 Jakarta yang berlokasi di wilayah Cilincing, Jakarta Utara. Pemilihan sekolah ini didasarkan pada sekolah yang menerapkan Kurikulum Merdeka pada proses pembelajaran kelas XI dan dengan memperhatikan ketersediaan sarana dan prasarana di sekolah. Pengamatan langsung dilakukan melalui teknik wawancara dan penyebaran angket. Angket disebar pada tiga puluh responden di SMA Negeri 83 Jakarta.

Hasil didapatkan sebagai berikut. Sebanyak 23 peserta didik (75%) menyatakan tertarik mempelajari drama, sebanyak 26 peserta didik (85%) menyatakan bahwa bahan ajar drama yang digunakan dalam pembelajaran adalah buku paket/lembar kerja peserta didik dan 4 peserta didik (15%) menyatakan bahwa bahan ajar yang digunakan selain buku paket/lembar kerja adalah video drama. Selanjutnya, 14 peserta didik (42%) menyatakan bahwa materi drama yang telah dipelajari cukup membantu dalam proses menyajikan pentas drama, dan sebanyak 13 peserta didik (39%) menyatakan bahwa dengan adanya materi drama, dapat membantu peserta didik dalam proses bermain drama.

Selanjutnya, sebanyak 26 peserta didik (88%) menyatakan bahwa dengan adanya bahan ajar, peserta didik merasa terbantu dalam kegiatan belajar. Sebanyak 28 peserta didik (85%) menginginkan adanya bahan ajar yang menggunakan video, sebanyak 17 peserta didik (52%) menginginkan adanya bahan ajar yang menggunakan berbagai contoh dalam bentuk teks, sebanyak 20 peserta didik (61%) menginginkan adanya bahan ajar yang menggunakan ilustrasi atau animasi, dan 13 peserta didik (39%) menginginkan adanya bahan ajar yang dapat diakses atau digunakan di dalam maupun di luar kelas. Kemudian, sebanyak 28 peserta didik (95%) menyatakan hadirnya bahan ajar drama dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.

Wawancara telah dilakukan dengan pendidik mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI. Hasil wawancara tersebut diketahui bahwa dalam melaksanakan proses pembelajaran, pendidik masih menemukan berbagai permasalahan, terutama dalam kemampuan berdialog dalam materi drama. Permasalahan yang ditemukan adalah permasalahan kemampuan berdialog dalam bermain drama. Belum tersedianya bahan ajar bermain drama yang kreatif dengan model pembelajaran inovatif. Permasalahan tersebut menjadi kendala dalam meningkatkan minat peserta didik sehingga tertarik dalam materi pembelajaran drama. Selanjutnya, hasil observasi kepada peserta didik SMA Negeri 83 Jakarta mengungkapkan bahwa materi pembelajaran drama masih berkutat dengan teori yang ada di buku saja, masih belum adanya pengembangan bahan ajar lebih lanjut yang menarik minat peserta didik. Selain itu, peserta didik merasa kesulitan dalam

mempelajari langkah-langkah menyajikan pementasan drama, kurangnya pemahaman peserta didik dalam berdialog sehingga membutuhkan model pembelajaran dan bahan ajar yang sesuai.

Fenomena berbagai permasalahan yang ditemukan dalam penelitian (Setiaji., 2017) mengungkapkan bahwa persoalan pembelajaran drama terletak pada pemberian materi yang berkaitan dengan kemampuan memerankan tokoh drama masih kurang. Materi masih bersifat teoritik saja. Peserta didik harus mencari dan mempraktikkan sendiri teknik-teknik bermain drama. Contoh teknik bermain peran yang ditunjukkan oleh guru masih kurang maksimal. Model pembelajaran yang digunakan juga masih sangat terbatas. Maka dibutuhkan bahan ajar yang menunjang. Selanjutnya, (Santoso et al., 2017) menambahkan hal yang menjadi persoalan dalam pembelajaran drama adalah tidak semua guru bahasa Indonesia menguasai materi bermain drama dan guru membutuhkan media bahan ajar berupa panduan.

Hal serupa juga dijelaskan oleh (Widi, 2022) pengembangan kemampuan berbicara sastra yang termasuk di dalamnya bermain peran berdasarkan naskah drama. Kemampuan berbicara sangat penting untuk diajarkan di setiap sekolah karena sangat berpengaruh dan sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari para siswa dan juga sangat diperlukan dalam komunikasi khususnya antar individu siswa dengan individu yang lainnya. Banyaknya masalah yang terjadi dalam hal melatih kemampuan berbicara siswa dikarenakan banyaknya guru yang mengajar hanya berupa penjelasan secara lisan serta kurang melibatkan keproduktifan siswa dalam pembelajaran. Dengan adanya keterampilan berbicara, maka pembelajaran tidak terkesan monoton dan membosankan, berbicara merupakan suatu kemampuan yang dapat dikuasai dengan cara latihan-latihan dan praktik secara teratur. Kurangnya keterampilan dan kemampuan dalam hal berbicara untuk melakukan dialog dalam drama dapat mempengaruhi keberhasilan suatu pertunjukan dalam pementasan drama.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut, maka dapat diketahui bahwa materi pembelajaran drama pada Kurikulum Merdeka perlu dikembangkan

sebagai bahan ajar, karena materi pembelajaran drama dapat menggali kemampuan peserta didik untuk lebih kreatif dalam menciptakan sebuah karya sastra.

Pada dasarnya, pembelajaran drama yang diajarkan di sekolah sejalan dengan capaian pembelajaran pada elemen berbicara dan mempresentasikan di Kurikulum Merdeka. Peserta didik mampu menyajikan gagasan, pikiran, dan kreativitas dalam berbahasa dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara secara logis, sistematis, kritis, dan kreatif; mampu menyajikan karya sastra secara kreatif dan menarik. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat dari (Wajdi., 2020) menjelaskan bahwa keterampilan berbicara harus dikembangkan melalui suatu latihan.

Salah satu latihan pengembangan keterampilan berbicara itu adalah bermain drama. Dalam bermain drama, terdapat suatu kegiatan memerankan tokoh yang ada dalam naskah drama. Pemeranan tokoh dalam drama tersebut dilakukan dengan alat utama, yakni berupa percakapan (dialog). Namun, hal tersebut menurut (Santoso et al., 2017) tidak sejalan dengan fakta yang ada di lapangan bahwa pembelajaran drama masih kurang menyeluruh. Pembelajaran hanya berfokus pada aspek kognitif saja, sehingga peserta didik kurang menguasai ketika harus memerankannya. Itulah sebabnya, kegiatan pembelajaran drama di kalangan para peserta didik merupakan masalah yang harus ditangani bersama. Maka dalam bermain drama, guru memerlukan bahan ajar yang menunjang agar peserta didik memiliki keterampilan berdialog dalam bermain drama.

Selanjutnya (Marantika., 2016) menjelaskan faktor penyebab gagalnya pembelajaran drama yaitu banyak pengajar yang masih belum memahami secara baik, bagaimana mengajarkan drama. Drama hanya dimaknai sebagai sandiwara yang akan sulit diajarkan di kelas karena berbagai kendala. Selanjutnya, (Setiaji., 2017) menambahkan persoalan pembelajaran drama yang lain yaitu pemberian materi yang berkaitan dengan kemampuan memerankan tokoh drama masih kurang. Peserta didik harus mencari dan mempraktikkan sendiri teknik-teknik berdialog. Model pembelajaran yang digunakan juga masih sangat terbatas.

Penelitian mengenai bahan ajar berdialog dalam drama di sekolah sudah banyak dilakukan oleh peneliti terdahulu. Sebelumnya, peneliti sudah melakukan pemetaan *research gap* untuk mendapatkan hasil visualisasi celah penelitian yang bisa dikembangkan. Berikut adalah penelitian temuan yang akan dikembangkan lebih lanjut. Pertama, penelitian pernah dilakukan oleh Ghufroni dan Marlia Ratna Dewi dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Bermain Drama dengan Model Pembelajaran SAVI pada Siswa SMA”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar bermain drama dengan model SAVI (Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual) sebagai sarana untuk meningkatkan pembelajaran bermain drama bagi peserta didik SMA karena di sekolah belum ada bahan ajar yang digunakan untuk bermain drama. Berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik terhadap bahan ajar bermain drama dengan model SAVI secara keseluruhan bahan ajar dapat meningkatkan kemampuan bermain drama peserta didik. (Ghufroni & Dewi, 2019).

Selanjutnya, penelitian dengan topik yang serupa dilakukan oleh Fathullah Wajdi dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran dan Penilaian Autentik dalam Pembelajaran Drama Indonesia”. Penelitian ini bertujuan menjelaskan implementasi dan hasil implementasi model pembelajaran dan penilaian autentik agar dapat dijadikan contoh dan pedoman guru dalam melaksanakan pembelajaran drama dan sastra pada umumnya. Penelitian ini menghasilkan beberapa temuan penilaian autentik sangat sesuai diterapkan dalam pembelajaran drama, mudah dilaksanakan dalam pembelajaran drama, langkah-langkah pembelajaran yang sederhana namun menantang peserta didik untuk berpartisipasi aktif, dan menghasilkan kompetensi peserta didik yang memuaskan dalam bermain drama (Wajdi, 2017).

Temuan selanjutnya, penelitian dilakukan oleh Yusrizal Novwaril Huda, Sukatman, dan Endang Sri Widayati dengan judul “Pengembangan Bahan Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Materi Drama untuk Kelas XI SMA”. Penelitian ini menjelaskan peranan drama tidak dapat berhasil dengan optimal karena pembelajaran drama yang diterapkan di sekolah lebih mengarah pada teori, tetapi tidak sampai pada pementasan drama yang maksimal. Pementasan drama

yang kurang maksimal muncul karena kurangnya penggunaan bahan pembelajaran dalam pementasan drama. Produk yang dihasilkan dalam bentuk multimedia yang berisikan materi dan proses latihan yang harus diperhatikan sebelum memproduksi pementasan drama oleh peserta didik. Model pengembangan perangkat yang digunakan adalah *four-D Model* atau model 4D yang sudah dimodifikasi disarankan oleh Sivasailam Thiagarajan, Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan ialah *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran) (Y. N. Huda et al., 2017).

Berdasarkan temuan pada penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya, maka terlihat bahwa dalam materi bermain drama di sekolah belum dilakukan secara optimal karena belum adanya bahan ajar dan model pembelajaran yang mendukung dalam pembelajaran drama. Sejalan dengan hal itu, (Aryani et al., 2018) menjelaskan selama ini pembelajaran drama lebih menekankan aspek kognitif. Peserta didik lebih banyak mempelajari teori dan kurang dalam aspek afektif dan psikomotoriknya. Penyebabnya adalah kemampuan guru dalam mengajar drama, di sisi yang lain juga terdapat variabel media serta evaluasi belajarnya yang tidak mencakupi ranah afektif dan psikomotorik. Selain itu, kekurangberhasilan pembelajaran bermain drama disebabkan adanya keterbatasan bahan ajar dalam pembelajaran khususnya apresiasi drama, kurangnya perhatian guru dalam bidang tersebut, serta kurangnya alokasi waktu untuk pengajaran sastra. Kekurangan lain dalam pengajarannya adalah kurang memadainya buku-buku panduan yang ada, sarana penunjang, serta aktivitas penunjang.

Selanjutnya, (Santoso et al., 2017) menambahkan pada jenjang sekolah menengah atas pembelajaran drama disisipkan pada tujuan pembelajaran menulis naskah drama dan menyajikan pentas drama. Pembelajaran drama dalam berdialog belum menjadi fokus. Hal itu diharapkan agar nanti pembelajaran drama tidak hanya sampai pada tahap memahami naskah melainkan tahap memerankan dan mencari solusi untuk permasalahan pembelajaran bermain peran. Hal yang menjadi persoalan dalam pembelajaran drama adalah tidak semua guru bahasa Indonesia menguasai materi bermain drama dan guru membutuhkan media bahan

ajar berupa panduan atau langkah-langkah dalam pementasan drama sesuai dengan model pengajaran yang akan diterapkan.

Dalam pembelajaran drama banyak model pengajaran yang membahas aspek kognitif. Namun yang tidak kalah penting ditawarkan drama bukan hanya menggali aspek kognitif, tetapi aspek afektif dan psikomotor dalam pengajaran drama dengan bermain peran. Hal tersebut sudah tidak diragukan lagi. Bermain peran sepenuhnya dibebaskan, peserta didik bebas berekspresi, menjalin kerjasama, memainkan peran, sehingga tercipta suasana kelas dan menyenangkan (Celik, 2019). Maka dibutuhkan model pembelajaran yang menunjang pembelajaran drama, sehingga aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dapat ditingkatkan pada kemampuan peserta didik.

Pengembangan bahan ajar bermain drama dengan model pembelajaran *Role Playing*, menurut (Huda.,2013), *Role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Pada strategi *Role Playing*, titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam suatu situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi. Siswa diperlukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-teman pada situasi tertentu.

Berdasarkan uraian masalah yang sudah dijelaskan, maka diperlukan pengembangan bahan ajar berdialog dalam bermain drama dengan model *Role Playing*. Untuk itu, (Nurida.,2023) menambahkan dengan penggunaan model pembelajaran *role playing* akan menambah minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Model ini akan membantu siswa memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok. Dalam menerapkan konsep bermain peran pada siswa, guru sebagai pendidik harus berusaha agar dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan bermain peran. Karena itu, seorang guru harus juga

mengetahui secara pasti kualitas siswa dalam arti kemampuan dalam menyerap materi tersebut.

Pada masa teknologi saat ini untuk membantu aktivitas manusia membutuhkan perangkat canggih yang memudahkan aktivitasnya (Amin, 2017). Hal ini tentu dapat membantu para siswa atau calon guru agar bisa menerapkan cara belajar dengan teknologi, salah satunya media Audio Visual. Media audio visual merupakan sebuah bahan atau alat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menyampaikan pengetahuan, sikap, dan ide (Sulfemi, 2019).

Perpaduan antara metode role playing berbantuan media audio visual dapat memberikan hasil kegiatan belajar mengajar yang menarik bagi siswa (Dewi, 2020). Aktivitas dan peran siswa dalam merupakan hal yang utama dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode role playing berbantuan audio visual (Widiantara, Parmiti, Tastra, 2013). Membangkitkan hasrat perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran dan agar lakonyang diperankan siswa sesuai dengan rancangan cerita yang dibuat oleh guru adalah salah satu tujuan pembelajaran role playing berbantuan audio visual (Ariwitari, Putra, Kristiantari, 2014).

Metode role playing merupakan metode pembelajaran yang bisa diterapkan seorang pendidik pada siswa, dengan metode ini siswa dituntut untuk bermain peran menjadi orang lain, sehingga siswa bisa berpikir bagaimana menjadi seseorang yang dimainkan dalam peran tersebut. Membutuhkan media atau alat dalam kegiatan pembelajaran, berbagai macam media dalam kegiatan belajar mengajar antara lain yaitu media audiovisual, media audio visual adalah perpaduan video atau gambar yang disertai dengan suara atau audio. Media audio visual memiliki beberapa contoh di antaranya film, video, televisi pendidikan. Penerapan model role playing berbantuan media audio visual dapat membantu peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar menjadi lebih baik, karena siswa termotivasi dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Pada penerapan model role playing berbantuan media audio visual akan diterapkan menggunakan website sebagai salah satu media teknologi untuk mengembangkan bahan ajar (Tambunan, 2013). Website memiliki potensi untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyesuaikan siswa dalam menciptakan pengetahuannya. Siswa tidak berperan sebagai individu yang pasif dengan hanya menerima informasi dari guru saja. Pembelajaran dengan menggunakan teknologi mampu mendukung pengembangan keterampilan siswa abad ke-21 yang ditandai dengan empat kompetensi utama, yaitu *critical thinking, communication, coloboration, dancreativity* (Nurhayati & Harianti, 2019). Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar berbasis teknologi perlu disertai dengan pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk menunjang capaian pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)*. Penelitian pengembangan metode penelitian yang dihasilkan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Kesumyanti, 2017). Capaian pembelajaran dapat dicapai melalui pengembangan bahan ajar. Pengembangan ini sebagai suatu proses merancang pembelajaran logis dan sistematis dalam proses pembelajaran dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik. Pengembangan bahan ajar drama dengan *Role Playing* dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. Penelitian dan pengembangan merupakan langkah untuk mengembangkan dan menyempurnakan suatu produk dari potensi dan masalah yang dihadapi peserta didik dan pendidik dalam pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian pengembangan Bahan Ajar Kemampuan Berdialog pada Materi Drama dengan Model *Role Playing*.

## **1.2 Pembatasan Masalah**

Merujuk pada berbagai permasalahan berkaitan dengan proses pembelajaran dalam memahami materi drama yang telah dipaparkan pada bagian latar belakang dan adanya sebuah urgensi, sehingga dibutuhkan sebuah penelitian pengembangan bahan ajar. Pembatasan masalah dilakukan berkenaan dengan

waktu, tempat penelitian, definisi, konteks penelitian, dan kegiatan. Maka, pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah merancang dan menghasilkan produk bahan ajar kemampuan berdialog pada materi drama dengan model *role playing* melalui media website untuk kelas XI di SMA Negeri 83 Jakarta.

### **1.3 Pertanyaan Penelitian atau Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pertanyaan penelitian atau rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan bahan ajar kemampuan berdialog pada materi drama dengan model *role playing* peserta didik Kelas XI dan guru SMA Negeri 83 Jakarta?
2. Bagaimana pengembangan bahan ajar kemampuan berdialog pada materi drama dengan model *role playing* untuk peserta didik Kelas XI SMA Negeri 83 Jakarta?
3. Bagaimana kelayakan bahan ajar kemampuan berdialog pada materi drama dengan model *role playing* untuk peserta didik Kelas XI SMA Negeri 83 Jakarta?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan bahan ajar kemampuan berdialog pada materi drama dengan model *role playing* untuk peserta didik Kelas XI dan guru SMA Negeri 83 Jakarta.
2. Mengembangkan bahan ajar kemampuan berdialog pada materi drama dengan model *role playing* untuk peserta didik Kelas XI SMA Negeri 83 Jakarta.
3. Menguji kelayakan bahan ajar kemampuan berdialog pada materi drama dengan model *role playing* untuk peserta didik Kelas XI SMA Negeri 83 Jakarta.

Hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pelaku pendidikan. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan terkait pengembangan bahan ajar kemampuan berdialog pada materi drama dengan model *role playing* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka yang efektif, mudah dipahami, dan menambah referensi kepada peneliti untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Secara praktis, memberikan wawasan baru kepada pendidik dan peserta didik mengenai pengembangan bahan ajar yang harus dikembangkan sesuai dengan karakteristik dari Kurikulum Merdeka dan sesuai dengan kemajuan teknologi.

### **1.5 Kebaruan Penelitian (*State of Art*)**

Penelitian mengenai pengembangan bahan ajar materi bermain drama telah banyak dilakukan di beberapa disiplin ilmu dalam berbagai objek yang tentu berbeda, sehingga perlu menganalisis penelitian terdahulu guna memperkuat penelitian yang akan dilakukan. Selain itu, penelitian terdahulu dapat dijadikan sebagai referensi guna menentukan pembeda dengan penelitian yang akan dilakukan. Beberapa penelitian terdahulu diantaranya (Aji et al., 2018), (Ghufroni & Dewi, 2019), dan (Santoso et al., 2017).

Penelitian pertama yang pernah dilakukan oleh Yohanes Nurcahyo Wisnu Aji dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Memerankan Drama Berbasis Legenda untuk SMA”. Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk bahan ajar memerankan drama berbasis legenda memanfaatkan konsep alih wahana untuk memudahkan siswa SMA mengubah teks legenda menjadi naskah drama dan memerankannya. Metode penelitian dan pengembangan menggunakan model ASSURE, meliputi analisis kebutuhan pembelajar, perumusan standar dan tujuan, memilih dan menggunakan materi bahan ajar, validasi, uji coba, evaluasi, dan revisi bahan ajar. Hasil penelitian dan pengembangan adalah produk bahan ajar memerankan drama berbasis legenda yang layak digunakan oleh siswa-siswi dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam bermain

drama. Keunggulan bahan ajar dapat diperhatikan pada hasil analisa uji keefektifan bahan ajar yang menggambarkan tingkat signifikansi nilai prates dan pascates. Dengan nilai rata-rata prates 55,12 dan meningkat setelah melalui pembelajaran memanfaatkan bahan ajar memerankan legenda. Peningkatannya menyentuh angka rata-rata pascates 79,05. Peningkatan nilai tersebut meliputi aspek pementasan, mulai dari persiapan pementasan, berupa penyusunan naskah drama, latar, properti, busana, dan musik pengiring, serta kegiatan pementasan (Aji et al., 2018).

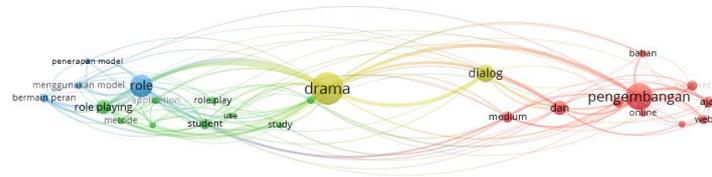
Selanjutnya penelitian serupa pernah dilakukan oleh Ghufroni dan Marlia Ratna Dewi dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Bermain Drama dengan Model Pembelajaran SAVI pada Siswa SMA”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar bermain drama dengan model SAVI (Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual) sebagai sarana untuk meningkatkan pembelajaran bermain drama bagi peserta didik SMA karena di sekolah belum ada bahan ajar yang digunakan untuk bermain drama. Berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik terhadap bahan ajar bermain drama dengan model SAVI secara keseluruhan bahan ajar dapat meningkatkan kemampuan bermain drama peserta didik. Peningkatan kemampuan bermain drama terlihat dari pengaruh bahan ajar yang disajikan oleh peneliti. Guru, peserta didik, dan penilai ahli memberikan nilai untuk bahan ajar dengan nilai yang baik. Berdasarkan penilaian ahli dan guru, maka nilai rata-rata prototipe bahan ajar bermain drama dengan model SAVI bagi siswa adalah 83,91, nilai termasuk kategori baik. Maka berdasarkan penilaian ahli dan guru, bahan ajar yang akan dikembangkan peneliti sudah sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru (Ghufroni & Dewi, 2019).

Selanjutnya, penelitian tentang bahan ajar bermain drama dilakukan oleh Heri Santoso dengan judul “Pemanfaatan Media Video Iklan Layanan Masyarakat sebagai Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bermain Drama di Sekolah”. Penelitian ini merupakan penelitian survei yang bertujuan untuk menghasilkan rekomendasi media yang dapat digunakan sebagai bahan ajar bermain drama di sekolah. Pembelajaran bermain drama di sekolah bisa dikatakan kurang maksimal. Dari beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa pembelajaran bermain drama

di sekolah hanya menitikberatkan pada aspek kognitif saja, sehingga perlu adanya penguatan pada aspek psikomotorik. Penguatan aspek motorik dapat dilakukan oleh guru dengan bantuan media dan keterampilan guru yang memadai. Berdasarkan observasi dan wawancara di lapangan ditemukan bahwa tidak semua guru Bahasa Indonesia menguasai materi bermain drama. Kemampuan guru akan berdampak pada keterampilan siswa dalam bermain drama. Siswa tidak hanya dituntut menguasai teori saja, melainkan mampu mempraktikannya sehingga dalam pembelajarannya diperlukan adanya bahan ajar yang dapat menunjang. Maka dari itu media video iklan layanan masyarakat ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar untuk membantu guru dalam pembelajaran bermain drama (Santoso et al., 2017).

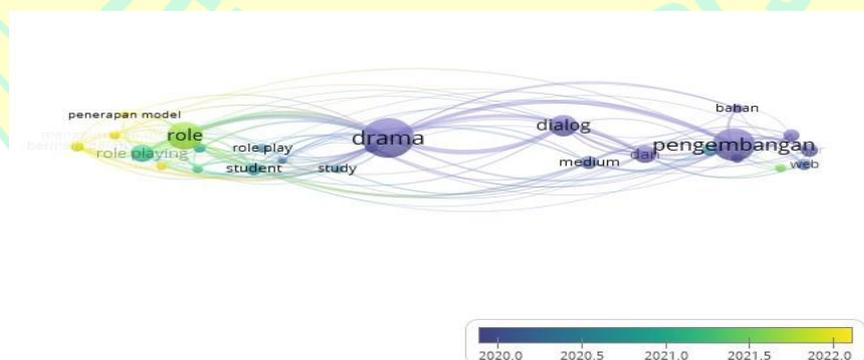
Menurut pengamatan peneliti, penelitian terkait pengembangan bahan ajar materi bermain drama berupa pementasan dengan model *project based learning* belum pernah dilakukan dan dapat menunjang proses pembelajaran memahami proses kreatif dalam bermain drama. Kebaruan penelitian ini terletak pada produk bahan ajar proses kreatif bermain drama dengan model *project based learning* yang dijadikan sebagai pengembangan bahan ajar. Penelitian ini akan menghasilkan produk bahan ajar bermain drama dengan model *project based learning*, yang nantinya akan membantu siswa dalam memahami materi ajar bermain drama. Siswa akan dimudahkan dalam proses belajar secara mandiri dan secara tidak langsung hal ini akan membantu guru dalam memberikan pembelajaran kepada siswa. Kegiatan berbasis proyek ini dikerjakan dan dikembangkan secara bersama-sama. Aspek-aspek penting dalam bermain drama akan digali sebagai pembentukan karakter.

Berikut merupakan *research gap* menggunakan Vos Viewer untuk mengidentifikasi celah atau wilayah pengetahuan yang masih kosong atau perlu diisi dengan pemahaman atau pemahaman baru melalui penelitian.



Gambar 1. 1 Tampilan Network Visualization pada Vos Viewer

Pada Gambar 1.1 terdapat visualisasi hasil pemetaan dari data-data yang sudah diinput berdasarkan sumber data. Terlihat satu data terhubung dengan data yang lain membentuk *cluster* atau kelompok sesuai dengan kedekatan kajian antardata yang terhubung. Network Visualization menampilkan *cluster* atau kelompok yang terbagi menjadi 3 *cluster* atau kelompok, artinya masing-masing yang tergabung menjadi satu cluster memiliki referensi yang sama atau memiliki hubungan dekat antardata. Kelompok pertama berkaitan dengan dialog drama pada warna hijau. Kelompok kedua berkaitan dengan *role playing* pada warna biru. Kelompok ketiga berkaitan dengan pengembangan bahan ajar pada warna merah. *Research gap* ini berdasarkan pada linimasa tiga tahun terakhir, yaitu dimulai pada 2020 sampai 2023, dengan menggunakan jurnal internasional. Berdasarkan hasil pembagian kelompok di atas, maka dapat disimpulkan bahwa drama sedang banyak diulas, dikaji, dibahas, dipublikasikan, diseminarkan, dan lain sebagainya



Gambar 1. 2 Tampilan Overlay Visualization pada Vos Viewer

Pada Gambar 1.2 menampilkan kebaruan dari setiap data atau dokumen yang terhubung pada setiap *cluster*. Jika warna semakin menunjukkan ke arah biru, maka data sudah semakin terdahulu. Namun, jika warna menunjukkan ke arah kuning, maka data semakin *update* atau penelitian baru saja dilakukan. Terlihat kebaruan yang tergambar adalah untuk data penerapan model *role playing*, drama, dan pengembangan bahan ajar baru saja dilakukan sejak tahun 2020 hingga 2023. Maka, data-data yang masuk kategori masih baru tersebutlah yang bisa dikembangkan ke dalam penelitian selanjutnya.



Gambar 1. 3 Tampilan Density Visualization pada Vos Viewer

Pada Gambar 1.3 menampilkan unsur temuan baru pada data *research gap*. Penelitian dikatakan baik jika menemukan unsur temuan baru sehingga memiliki kontribusi baik bagi keilmuan. *Novelty* pada dasarnya merupakan unsur originalitas. Suatu temuan yang bersifat baru, artinya menemukan apa yang belum ditemukan orang lain. Jika pada gambar terdapat tulisan dan warna yang semakin besar dan jelas, maka data tersebut paling sering menjadi temuan penelitian terdahulu. Namun, jika pada gambar terdapat tulisan dan warna yang semakin kecil dan kurang jelas, maka data tersebut masih jarang menjadi temuan penelitian terdahulu. Maka dari itu, yang harus menjadi unsur temuan baru pada penelitian adalah data-data yang masih jarang digunakan oleh peneliti terdahulu. Berdasarkan visualisasi tersebut, maka *novelty* yang muncul adalah penerapan model *role playing*, drama, dan pengembangan bahan ajar.

### 1.6 Road Map Penelitian



Gambar 1. 4 Tampilan Road Map Peneli