

## **PENGEMBANGAN MEDIA PUNDRA DALAM PEMBELAJARAN TEKS DRAMA BERMUATAN NILAI-NILAI NASIONALISME**

**Nur Hafidza, Lutfi Syauki Faznur**

**Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Pendidikan**

**Universitas Muhammadiyah Jakarta**

Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cireundeu, Kec. Ciputat Tim., Kota Tangerang Selatan, Banten  
15419, Email: [nrhafidza@gmail.com](mailto:nrhafidza@gmail.com)

**DOI:** <https://doi.org/10.32682/sastranesia.v10i1.2968>

**URL:** <https://ejournal.stkipjb.ac.id/index.php/sastra/article/view/2968>

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh responsif peserta didik dalam belajar rendah sehingga menyebabkan kurangnya pemahaman terhadap materi pembelajaran. Sebab kegiatan belajar yang tidak beragam mengakibatkan peserta didik mudah bosan. Sehingga peneliti melakukan penelitian pengembangan berupa produk media pembelajaran PUNDRA. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tahapan pengembangan media PUNDRA dalam pembelajaran teks drama bermuatan nilai-nilai nasionalisme, mengetahui validitas media tersebut, serta mengetahui respons peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan. Metode penelitiannya adalah pengembangan, menggunakan model pengembangan Borg dan Gall yakni potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk dalam penelitian pengembangan berupa Media PUNDRA pada pembelajaran Teks Drama Bermuatan Nilai-Nilai Nasionalisme yang telah dibuat sesuai prosedur pengembangan menunjukkan hasil sangat layak. Media PUNDRA memperoleh skor rata-rata dari ahli materi 4,5 dengan kategori sangat layak, hasil skor rata-rata oleh ahli media 4,3 dengan kategori sangat layak, dan oleh guru Bahasa Indonesia memperoleh hasil skor rata-rata 4,8 dengan kategori sangat layak. Respons peserta didik pada tahap uji coba memperoleh presentasi 84% dengan kategori sangat layak. Media pembelajaran PUNDRA pada pembelajaran Teks Drama bermuatan nilai-nilai nasionalisme layak digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata kunci:** *Pengembangan, PUNDRA, Drama.*

### **Abstract**

This research is motivated by the low responsiveness of students in learning, which causes a lack of understanding of learning material. Because learning activities that are not diverse result in students getting bored easily. So the researchers conducted development research in the form of PUNDRA learning media products. The purpose of this study was to describe the stages of developing PUNDRA media in learning drama texts filled with nationalist values, to find out the validity of the



media, and to find out students' responses to the media that had been developed. The research method is development, using the Borg and Gall development model namely potentials and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product testing, and product revision. The results showed that the product in development research was in the form of PUNDRA Media in learning Dramatic Texts Loaded with Nationalism Values that had been made according to development procedures showing very feasible results. Media PUNDRA obtained an average score of 4.5 from material experts in the very appropriate category, the average score of 4.3 by media experts was in the very appropriate category, and the Indonesian language teacher obtained an average score of 4.8 in the category very worth it. Student responses at the trial stage obtained a presentation of 84% with a very decent category. PUNDRA's learning media in learning Dramatic Text contains nationalism values that are suitable for use as learning media.

**Keywords:** *Development, PUNDRA, Drama.*

### **Pendahuluan**

Bidang pendidikan Bahasa Indonesia sangat berpengaruh pada mata pelajaran lain dan menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib dikuasai. Hal ini agar Bahasa Indonesia tetap dalam kekhasannya itu sendiri dan Bahasa Indonesia bisa terhindar dari kontaminasi budaya bahasa asing yang marak digunakan (Nurhasanah, 2017: 88). Pada proses kegiatan belajar mengajar di sekolah tentu erat kaitannya dengan media yang digunakan guru untuk mengkomunikasikan sebuah pesan pembelajaran agar dapat ditampilkan dengan baik, sehingga dapat diterima peserta didik secara optimal. Adapun definisi media pembelajaran menurut (Yaumi (2017: 7) media pembelajaran adalah semua perangkat lunak atau perangkat keras yang dirancang khusus kebutuhan pembelajaran untuk menyalurkan pesan pembelajaran. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Jennah (2009: 2) yang menyatakan bahwa segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga dapat memberi respons peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran. Suryani, Setiawan, dan Putria (2018: 5) media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang memang digunakan untuk keperluan pembelajaran, menyampaikan pesan serta menimbulkan respons peserta didik sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam hal ini dapat disimpulkan media menjadi alat pendukung bagi pendidik untuk membantu kelancaran kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di kelas.

Menurut Hasan, dkk. (2021: 31) media pembelajaran memiliki fungsi sebagai perantara informasi, pencegah terjadinya hambatan dalam proses pembelajaran, pemberi stimulus motivasi peserta didik dan guru dalam pembelajaran, serta memaksimalkan proses pembelajaran. Media sangat diperlukan pada saat guru menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan peserta didik dan materi yang akan disampaikan, sehingga menyebabkan tercapainya tujuan pembelajaran. Savitri (2018:25) berpendapat bahwa klasifikasi media memiliki tiga komponen utama yaitu audiovisual, visual dan audiovisual.

Menurut hasil observasi dengan guru Bahasa Indonesia kelas VIII SMPN 3 Tangsel mengenai penggunaan media pembelajaran, sejauh ini guru hanya menggunakan buku paket

dan salindia sebagai media saat proses pembelajaran dilaksanakan. Guru menyebutkan bahwa pada saat proses pembelajaran, terdapat beberapa peserta didik yang melakukan aktivitas di luar dengan kegiatan pembelajaran yang sedang berjalan. Hal itu ditandai peserta didik yang suka berbincang dan bercanda dengan temannya sehingga tidak dapat berkonsentrasi baik dalam belajar. Hal tersebut menunjukkan adanya respons peserta didik yang kurang antusias dalam belajar sehingga menyebabkan peserta didik tidak menguasai materi, terutama dalam pembelajaran teks drama. Menurut Nuryanto (2014:2) Drama adalah cerita tentang kehidupan seseorang dalam waktu atau periode tertentu, yang dipentaskan dengan gerak, suara, dan irama. Peserta didik tidak dapat menguasai dengan baik materi struktur dan kaidah drama karena dalam membaca naskah drama memerlukan waktu yang lama dan membuat peserta didik mudah bosan.

Hal ini disebabkan penyajian naskah drama yang ada dalam materi tidak beragam dan belum ditampilkan dengan memanfaatkan media yang bervariasi. Oleh sebab itu, penyajian naskah drama yang memuat nilai-nilai nasionalisme menjadikan penyajian naskah drama ini berbeda, sebelumnya naskah drama yang disajikan berkaitan dengan peristiwa kehidupan. Septiyani dan Yusuf (2021: 2) nilai nasionalisme penting dimiliki para peserta didik, karena dapat memberikan pemahaman untuk belajar menghargai jasa para pejuang dan bisa memahami adanya perbedaan keberagaman yang ada dalam suatu bangsa. Nasionalisme merupakan sebuah ideologi yang menyatakan kesetiaan dan pengabdian individu harus diserahkan pada bangsa. Nilai-nilai nasionalisme menurut Sulistyana (2020: 22) antara lain rasa cinta tanah air, persatuan, kesatuan, gigih dalam perjuangan, dan rela berkorban, berani, dan disiplin. Penyajian teks drama bermuatan nilai-nilai nasionalisme menjadikan peserta didik dapat mengambil pesan moral atau intisari untuk diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Sesuai dengan materi drama yang terdapat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia sehingga pada setiap teksnya harus mengandung nilai-nilai nasionalisme.

Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan adanya tindak lanjut agar peserta didik menemukan hal yang berbeda dari penyampaian materi pembelajaran. Pada saat ini, di SMP Negeri 3 Tangsel belum ada peneliti yang mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi pada materi teks drama. Peneliti memiliki potensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat menimbulkan suasana baru dalam penyampaian pembelajaran. Selama ini pembelajaran drama itu biasanya menggunakan media dalam bentuk tiga dimensi yang dibuat sendiri menggunakan alat dan bahan yang disesuaikan. Akan tetapi, pada media ini tidak lagi menggunakan media yang serupa. Media ini tidak harus di bawa dalam wujud fisiknya. Media pembelajaran dalam bentuk aplikasi ini berbantuan software komputer Adobe Animate. Menurut Ahmadi (2018: 30) pada pemanfaatan Adobe Animate untuk pembuatan media pembelajaran ini menjadikan media lebih menarik sehingga baik digunakan, pengguna bisa memperhatikan kualitas audio visual yang tepat dengan pembelajaran. Media juga menyajikan naskah drama bermuatan nilai-nilai nasionalisme. Nilai-nilai nasionalisme yang dimunculkan dalam naskah drama ini diyakini pengarangnya, secara otomatis dan bawah sadar akan menjadi kekuatan internal yang membangunkan kesadaran kritis dalam respon dunia sekelilingnya.

Pengembangan ini dilakukan dengan menginovasi media pembelajaran yang diberi nama PUNDRA (Putar Naskah Drama). Media PUNDRA memiliki karakteristik naskah drama bermuatan Nilai-nilai Nasionalisme. Tidak hanya itu, media ini menggunakan fitur putar

naskah drama yang mana menarik perhatian peserta didik dan secara tidak langsung membuat suasana belajar menjadi aktif, tidak membosankan, serta penuh tantangan dalam belajar. Media ini menjadi media yang tepat digunakan pada peserta didik kelas VIII karena sesuai tujuannya dengan kebutuhan pembelajaran. Peserta didik diharapkan tidak lagi berbincang di luar topik pembelajaran, sebab dalam penggunaan media ini peserta didik bisa berdiskusi seraya belajar materi teks drama. Tidak hanya itu peserta didik juga dapat mengakses materi pembelajaran di mana saja dan kapan saja secara Luring. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian pengembangan pada Pengembangan Media Pembelajaran PUNDRA Dalam Pembelajaran Teks Drama Bermuatan Nilai-nilai Nasionalisme.

### Metode Penelitian

Model pengembangan yang digunakan untuk penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) untuk pengembangan produk sebagai media pembelajaran PUNDRA (Putar Naskah Drama) dalam pembelajaran teks drama bermuatan nilai-nilai nasionalisme. Menurut Sugiyono (2013: 297) metode penelitian dan pengembangan adalah metode dimana produk diproduksi dan kemampuan produk diuji. Selaras dengan pendapat Setyosari (2016:277) pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk Pendidikan. Kemudian pendapat yang lebih kuat dikemukakan oleh Gall, Gall, dan Borg (2003:569) yang mana pendapat tersebut berarti bahwa penelitian dan pengembangan pendidikan adalah model pengembangan berbasis industri yang mana temuan penelitian digunakan untuk merancang produk untuk kemudian diuji lapangan, lalu dilakukan evaluasi dan disempurnakan produk tersebut hingga memenuhi kriteria, keefektifan, kualitas, atau standar serupa. Dapat disimpulkan pengertian menurut beberapa para ahli yang sudah diuraikan, bahwa R&D merupakan metode atau pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk yang akan diproduksi untuk kemudian diuji kelayakannya.

Dalam penelitian ini diperbolehkan untuk membatasi tahapan penelitian sesuai dengan kebutuhan peneliti. Hal ini diperkuat oleh teori Borg & Gall (2013:572) yang berarti jika ingin melakukan penelitian pengembangan yang baik adalah melakukan penelitian dalam skala kecil yang mana dalam jumlah terbatas. Cara lain untuk memperkecil skala penelitian dengan membatasi tahapan pengembangan hanya menjadi beberapa langkah dari siklus penelitian. Pada penelitian ini, peneliti tidak menggunakan semua tahapan penelitian dalam buku sugiyono. Penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap uji coba produk. Penyederhanaan diterapkan dalam penelitian ini karena disesuaikan dengan tujuan kebutuhan penelitian yang telah ditentukan. Tahapan awal ini, peneliti menemukan beberapa identifikasi potensi dan masalah berdasarkan observasi awal peneliti.

Pengumpulan data, dilakukan melalui tahap: observasi ini untuk menemukan permasalahan yang terdapat pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Tangsel. Peneliti menentukan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, indikator, soal tes, dan aktivitas pembelajaran yang akan digunakan dalam pengembangan media. Peneliti dalam hal ini memilih aplikasi *Adobe animate*, yang mana harus dipasang pada Laptop untuk kemudian membuat media pembelajaran. Peneliti mengumpulkan sumber-sumber materi atau konten yang berkaitan dengan KD "Menelaah karakteristik unsur dan kaidah kebahasaan

dalam teks drama yang berbentuk naskah atau pentas”. Materi atau konten tersebut diambil dari modul, buku paket, dan internet. Setelah memperoleh data melalui kegiatan pengamatan atau observasi, peneliti merancang desain produk yang sesuai. Desain *flowchart*, *story board*, lalu memasukan materi, gambar, grafik, dan suara. Selanjutnya peneliti memberi kode untuk setiap tampilan menuju ke tampilan lainnya. langkah terakhir media akan dikompersikan ke dalam bentuk *file* aplikasi android.

Dalam memperoleh data secara lengkap untuk kepentingan menyempurnakan produk yang dikembangkan maka dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Selain itu, guna mengetahui tingkat kelayakan produk yang akan diuji cobakan pada peserta didik, setelah melalui revisi desain. Maka dapat diperoleh hasil akhir dari media yang sudah dikembangkan. Adapun Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah kuesioner atau angket yang terdiri dari validasi ahli materi, ahli media, dan respons peserta didik. Pada setiap indikator instrumen menggunakan skala Likert yang mempunyai gradasi dari sangat negatif sampai sangat positif (Sugiyono, 2013: 93) sesuai dengan tabel berikut.

Tabel 1 Respon Peserta Didik

Kategori	Skor
STS (Sangat Tidak Setuju)	1
TS (Tidak Setuju)	2
RG (Ragu-ragu)	3
ST (Setuju)	4
SS (Sangat Setuju)	5

Kriteria untuk evaluasi isi media oleh ahli materi meliputi kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan Bahasa. Kategori dalam validasi media meliputi aspek kelayakan desain tampilan dan kelayakan pemrograman. Sedangkan untuk penilaian oleh guru Bahasa Indonesia yaitu meliputi aspek materi dan media. Teknik analisis data pada penelitian ini yang digunakan adalah dengan menghasilkan data kualitatif melalui hasil pada skala *likert* lalu diubah menjadi data kuantitatif. Data tersebut dianalisis dengan menjumlahkan skor yang diperoleh dari hasil penelitian untuk kemudian menghitung skor total rata-rata seluruh kriteria penilaian dengan rumus sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = skor rata-rata

$\sum x$  = jumlah skor

n = jumlah subjek penilaian

## Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini, penulis mendiskusikan hasil penelitiannya lebih lanjut, baik sebagai perdebatan teoritik dan/atau metodologis yang bersifat reflektif, atau temuan-temuan lapangan. Jika pembahasan terdiri dari beberapa sub-tema diskusi atau bagian, penulis disarankan untuk membagi Pembahasan ini sesuai dengan sub-tema diskusi atau bagian tersebut dengan memberikan subheadings yang bercetak miring dan tebal tanpa nomor. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2022/2023 bertempat di SMP Negeri 3 Tangerang Selatan. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 05 Oktober 2022. Media yang dikembangkan diperuntukan bagi peserta didik kelas VIII. Tujuan penelitian pengembangan media ini untuk membantu guru dan peserta didik dalam pembelajaran materi struktur dan kaidah drama. Media ini akan diuji cobakan pada peserta didik setelah melalui tahap validasi oleh ahli materi, ahli media dan validasi oleh guru Bahasa Indonesia untuk diberikan penilaian, komentar, dan saran terhadap media yang telah dikembangkan. Responden dalam uji coba media terhadap peserta didik yaitu kelas VIII-10 yang berjumlah 40 peserta didik. Prosedur penelitian ini terdapat beberapa tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Deskripsi hasil setiap tahapan prosedur pengembangan sebagai berikut.

### Potensi dan Masalah

Potensi pengembangan produk ini yaitu dapat melahirkan inovasi baru dalam penggunaan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi pada android. Permasalahan yang terdapat menunjukkan adanya respons peserta didik yang kurang antusias dalam belajar sehingga menyebabkan peserta didik tidak menguasai materi, terutama dalam pembelajaran teks drama. Peserta didik tidak dapat menguasai dengan baik materi struktur dan kaidah drama karena dalam membaca naskah drama memerlukan waktu yang lama dan membuat peserta didik mudah bosan. Hal ini berdasarkan hasil observasi di awal proses penelitian.

### Pengumpulan Data

Materi yang digunakan dalam media adalah materi teks drama yang berkaitan dengan Kompetensi Dasar "Menelaah karakteristik unsur dan kaidah kebahasaan dalam teks drama yang berbentuk naskah atau pentas". Media yang akan dikembangkan adalah media PUNDRA (Putar Naskah Drama) dalam pembelajaran teks drama bermuatan nilai-nilai nasionalisme. Melalui media pembelajaran PUNDRA peserta didik harus dibagi menjadi beberapa kelompok untuk kemudian mulai menggunakan media pembelajaran tersebut. Peserta didik akan diarahkan untuk mengklik putaran yang terdapat petunjuk arah dan bagian-bagian yang terbagi dari beberapa warna beserta nomor yang mengarah langsung pada teks drama. Teks drama tersebut untuk ditelaah bersama kelompoknya masing-masing.

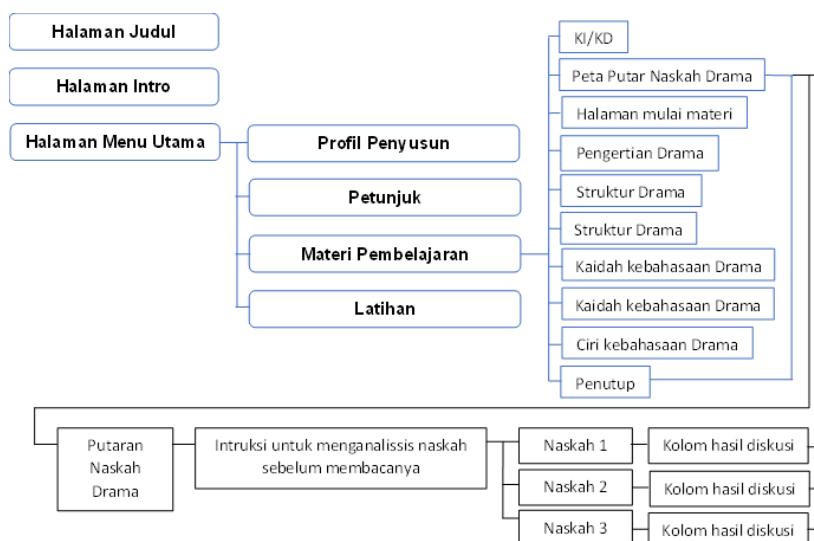
Adapun *software* atau aplikasi yang sudah ditentukan yaitu *Adobe Animate*. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan materi menelaah struktur dan kaidah drama dari beberapa referensi buku teks drama, buku paket yang digunakan peserta didik, dan internet. Tidak hanya itu, peneliti juga menyiapkan contoh pada setiap materi yang dipaparkan agar peserta didik mudah memahaminya. Pada penyajian naskah drama bermuatan nilai-nilai

nasionalisme, peneliti mencari beberapa naskah yang terdapat nilai-nilai nasionalisme untuk dijadikan referensi.

Naskah pertama berjudul “Berbeda Namun Tetap Satu” dibuat oleh peneliti. Naskah kedua berjudul “Lomba Tujuh Belasan” karya Wulan, peneliti mengutip dari buku. Naskah ketiga berjudul “Pemenang Lomba” peneliti memodifikasi karya Ajim. Naskah-naskah tersebut peneliti analisis untuk memastikan bahwa naskah yang digunakan memang memuat nilai-nilai nasionalisme diantaranya rela berkorban demi kepentingan bangsa, memiliki kesadaran untuk berbangsa dan bernegara, memiliki rasa cinta tanah air, persatuan, kesatuan, gigih dalam perjuangan solidaritas, dan menumbuhkan rasa toleransi antar golongan maupun agama lain. Peneliti juga membuat soal latihan sebanyak 20 soal dan uraian 5 soal. Latihan tersebut diharapkan bisa menjadi tolak ukur kemampuan dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disajikan.

### Desain Produk

Tahap ini, dilakukan desain aplikasi untuk menentukan tata letak dan fungsi-fungsi yang akan dimuat dalam aplikasi media pembelajaran PUNDRA bermuatan nilai-nilai nasionalisme. Mendesain produk ini melalui dua tahap yakni membuat desain flowchart dan desain storyboard yang kemudian dikembangkan menjadi tampilan yang menarik. *Flowchart* yang dibangun berbentuk diagram alur dari struktur materi atau pesan yang ingin disampaikan melalui media pembelajaran PUNDRA (Putar Naskah Drama) bermuatan nilai-nilai nasionalisme. Flowchart dari media pembelajaran PUNDRA sebagai berikut.



Gambar 2. Flowchart Media Pembelajaran PUNDRA

### Validasi Ahli Materi

Hasil validasi oleh ahli materi pada pengembangan media pembelajaran PUNDRA yakni dinyatakan dapat digunakan dengan perbaikan. Perbaikan tersebut ada pada bagian latihan soal, ditemukan adanya soal yang kurang jelas. Dalam hal ini, yang dimaksud adalah kata bergaris bawah pada soal tetapi dalam soal tidak ada kata yang bergaris bawah. Sementara

saran untuk pengembang media adalah mengganti warna latar belakang dengan warna yang cerah sehingga lebih menarik siswa. Hal tersebut akan ditindak lanjut dengan merevisi bagian yang disebutkan oleh validator. Hasil penilaian ahlimateri sebagai berikut.

Tabel 2 Aspek Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Sko r	Kategori
	Isi	4,7	Sangat layak
2	Penyajian	4,6	Sangat layak
3	Bahasa	4,2	Sangat layak
<b>Rata-rata</b>		4,5	Sangat layak

Berdasarkan hasil rata-rata 4,5 dengan kategori “Sangat layak”. Dalam hal ini maka materi materi menelaah struktur dan kaidah kebahasaan teks drama telah siap untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan kesimpulan ahli materi bahwa media ini dinyatakan sudah dapat digunakan dengan revisi sesuai saran yang diberikan validator materi.

#### Validasi Ahli Media

Pada hasil validasi media oleh Haura Syarafa, S.Kom., M.T.I. memperoleh cukup banyak komentar dan saran. Secara umum yang perlu diperbaiki yakni kekonsistenan penggunaan jenis huruf, ukuran ikon, letak kalimat dan ikon, serta pernyataan judul pada beberapa halaman. Dalam hal ini ditekankan bahwa ukuran ikon atau tombol bisa lebih diperkecil lagi. Tidak hanya itu, perlu adanya penambahan ikon atau tombol kembali di setiap halaman juga disarankan. Pada judul setiap halaman harus diberikan pembeda dengan tombol. Hal tersebut agar pengguna langsung klik ke tujuan dan mengurangi salah klik yang dilakukan oleh pengguna media. Hasil validasi ini, guna mengetahui tingkat kelayakan media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Data hasil uji validasi media oleh ahli media sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Validasi

No.	Aspek yang dinilai	Sko r	Kategori
1	Desain tampilan	4,3	Sangat layak
2	Pemrograman	4,4	Sangat layak
<b>Rata-rata</b>		4,3	Sangat layak

Berdasarkan hasil rata-rata 4,3 dengan kategori “Sangat layak”. Dalam hal ini maka media pembelajaran PUNDRA (Putar Naskah Drama) bermuatan nilai-nilai nasioanalisme telah siap untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan kesimpulan ahli media bahwa media ini dinyatakan sudah dapat digunakan dengan revisi sesuai saran yang diberikan validator media.



### Validasi Praktisi Pembelajaran

Hasil validasi oleh guru dinyatakan dapat digunakan tanpa perbaikan, sehingga tidak perlu dilakukan revisi terhadap media pembelajaran. Berikut ini merupakan data hasil penilaian yang dilakukan oleh guru Bahasa Indonesia.

Tabel 4. Hasil Penilaian Materi dan Media

No.	Aspek yang dinilai	Skor	Kategori
1	Materi	4,6	Sangat layak
2	Media	5	Sangat layak
<b>Rata-rata</b>		<b>4,8</b>	<b>Sangat layak</b>

Berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran PUNDRA (Putar Naskah Drama) bermuatan nilai-nilai nasioanalisme dikategorikan “sangat layak”. Sangat layak yang dimaksud yakni sudah memenuhi kelayakan dari semua aspek penilaian. Media pembelajaran PUNDRA (Putar Naskah Drama) bermuatan nilai-nilai nasioanalisme dinyatakan dapat digunakan tanpa perbaikan.

### Uji Coba Produk

Hasil uji coba produk pada peserta didik, memperoleh rata-rata skor 4,22. Hasil tersebut dikategorikan sangat layak. Adapun saran yang didapatkan dari peserta didik yakni mengharapkan media seperti ini untuk materi yang lain.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Produk

No	Indikator												$\sum x$	$\bar{X}$	%	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
1	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	55	4,6	92%	Sangat layak
2	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	57	4,8	95%	Sangat layak
3	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	55	4,6	92%	Sangat layak
4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	55	4,6	92%	Sangat layak
5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	55	4,6	92%	Sangat layak
6	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	45	3,8	75%	Layak
7	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	49	4,1	82%	Sangat layak
8	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	42	3,5	70%	Layak

No	Indikator												Σ	x̄	%	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
9	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	45	3,8	75%	Layak
10	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	56	4,7	93%	Sangat layak
11	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	42	3,5	70%	Layak
12	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	55	4,6	92%	Sangat layak
13	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	53	4,4	88%	Sangat layak
14	5	4	3	4	5	4	4	5	5	5	4	5	53	4,4	88%	Sangat layak
15	4	5	5	5	4	3	4	3	3	5	4	3	48	4,0	80%	Sangat layak
16	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	53	4,4	88%	Sangat layak
17	5	3	5	4	3	5	4	4	3	4	4	5	49	4,1	82%	Sangat layak
18	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	3	4	51	4,3	85%	Sangat layak
19	4	4	4	5	3	5	3	4	3	5	2	5	47	3,9	78%	Layak
20	5	4	5	3	3	4	3	3	5	4	4	4	47	3,9	78%	Layak
21	5	4	5	3	3	4	3	3	5	4	4	4	47	3,9	78%	Layak
22	4	5	5	3	3	4	3	4	5	4	4	4	48	4,0	80%	Layak
23	4	5	4	3	4	5	4	4	5	5	4	5	52	4,3	87%	Sangat layak
24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	4,0	80%	layak
25	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	50	4,2	83%	Sangat layak
26	5	3	5	4	3	5	4	4	3	4	4	5	49	4,1	82%	Sangat layak
27	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	56	4,7	93%	Sangat layak
28	5	4	4	5	5	5	5	5	4	3	5	5	55	4,6	92%	Sangat layak

No	Indikator											Σ	$\bar{x}$	%	Kategori	
29	3	2	3	4	3	5	3	4	4	4	4	5	44	3,7	73%	layak
30	4	3	3	4	4	3	4	3	4	5	4	4	45	3,8	75%	layak
31	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	42	3,5	70%	layak
32	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	44	3,7	73%	Layak
33	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	57	4,8	95%	Sangat layak
34	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	56	4,7	93%	Sangat layak
35	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	56	4,7	93%	Sangat layak
36	4	3	4	5	5	3	4	5	4	5	4	5	51	4,3	85%	Sangat layak
37	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	56	4,7	93%	Sangat layak
38	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	58	4,8	97%	Sangat layak
39	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	57	4,7	95%	Sangat layak
40	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	42	3,5	70%	Layak
<b>Rata-rata seluruh peserta didik</b>												<b>51</b>	<b>4,22</b>	<b>84%</b>	<b>Sangat layak</b>	

Produk akhir yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran PUNDRA (Putar Naskah Drama) bermuatan nilai-nilai nasionalisme. Media ini untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII. Media pembelajaran tersebut berisikan materi struktur dan kaidah drama. Dalam hal ini, produk akhir berupa media pembelajaran yang telah melalui revisi-revisi atas saran dan komentar ahli materi dan ahli media. Setelah melalui tahap revisi tersebut, media pembelajaran sudah layak dan siap digunakan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Tangsel. Fitur dalam media pembelajaran ini yaitu menyajikan putar naskah drama dengan cara spin. Fitur tersebut mengarahkan untuk membaca naskah drama secara acak. Naskah drama yang disajikan bermuatan nilai-nilai nasionalisme. Sebelum membaca naskah drama, akan ada instruksi menganalisis drama sesuai dengan materi yang sebelumnya di baca yakni struktur dan kaidah drama.

Adapun hasil akhir dari produk media pembelajaran ini dibuat dalam bentuk aplikasi yang menarik khusus untuk pengguna android. Selain untuk pengguna android, aplikasi media pembelajaran ini juga bisa dibuka pada laptop, tentunya dengan jenis dokumen yang berbeda. Peneliti membuat media pembelajaran ini dalam dua jenis dokumen. Dokumen

pertama khusus untuk pengguna android dan yang kedua untuk dibuka melalui laptop. Hal ini juga menjadi solusi untuk pengguna di luar android seperti IOS agar tetap bisa menggunakannya dengan laptop.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran PUNDRA (Putar Naskah Drama) bermuatan nilai-nilai nasionalisme dilaksanakan melalui tujuh tahapan. Produk akhir yang dihasilkan berupa media pembelajaran yang telah melalui revisi-revisi atas saran dan komentar ahli materi dan ahli media. Adapaun hasil validasi produk berupa media pembelajaran PUNDRA (Putar Naskah Drama) bermuatan nilai-nilai nasionalisme pada pembelajaran teks drama kelas VIII sangat layak digunakan. Hasil penelitian ini menunjukkan kategori sangat layak. Hal ini terbukti hasil skor 4,5 pada ahli materi, 4,3 pada ahli media, dan 4,8 pada guru Bahasa Indonesia. Hasil angket respons peserta didik pada penggunaan media PUNDRA memperoleh skor rata-rata dari 40 orang peserta didik kelas VIII dengan presentase 84% sangat layak. Produk media pembelajaran PUNDRA (Putar Naskah Drama) bermuatan nilai-nilai nasionalisme pada pembelajaran teks drama kelas VIII dinyatakan sangat layak, sebab pemerolehan tingkat kelayakannya mencapai presentase 91%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Alfian Khuswaidinsyah. 2018. Pengembangan Adobe Animate CC Sebagai Media Pembelajaran Geografi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Gall. M.D. Gall. J.D & Borg W.R. (2003). *Educational Research An Introduction 7<sup>th</sup> Ed.* NewYork: Pecarson Education Inc.
- Hasan, Muhammad., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Jannah, Rodhatul. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Nurhasanah, Nina. (2017). *Peranan Bahasa sebagai Mata Pelajaran Wajib di Indonesia*. *Eduscience*, Volume 2 (2): 87-93, (<https://ejurnal.esaunggul.ac.id/index.php/EDU/article/download/1830/1644>, diakses 14 Juli 2022)
- Nuryanto, Tato. (2014). *Mari Bermain Drama Kebahagiaan Sejati*. Cirebon: CV ELSI Pro Savitri,
- Annisa Rahayu. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi Adobe Flash CS5 Berbentuk Permainan Edukatif Tebak Kata Akuntansi (Bakat) untuk Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Kelas X SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018*. Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Septiyani, Novita dan Yusuf, Nidar. (2021). *Implementasi Nilai-nilai Nasionalisme Pada Siswa Sekolah Dasar di Sekolah Indonesia Singapura*. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, Volume X (1): 1-8, (<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/equilibrium/article/view/6094/4252>, diakses 15 Juli 2022)

- Setyosari, Punaji. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sulistiyana, Eva Lilis. (2020). *Penanaman Nilai-nilai Nasionalisme dalam Pembelajaran Sejarah Pada Siswa Kelas X SMK Teuku Umar Semarang*. Program Studi Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang.
- Suryani, Nunuk., Setiawan, Achmad., dan Putria, Aditin. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Yaumi, Muhammad. (2017). Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial. *Makalah Seminar Nasional Pemanfaatan Media bagi Anak Milenial, Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Pare-pare dengan Pascasarjana UIN Alauddin Makasar, Pare-pare 14-15 Juni 2017*. (<http://repositori.uin-alauddin.ac.id/11788/1/MEDIA%20PEMBELAJARAN%20Pengertian%2C%20Fungsi%2C%20dan%20Urgensinya%20bagi%20Anak%20Milenial.pdf>, diakses 15 Juli 2022.)
- Yogananta, Damar. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Teks Drama untuk SMP Kelas VIII dengan MTGT (Metode Teams Games Tournament) Berbasis Software Adobe Flash*. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.