

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI  
CANVA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA MATERI  
MENULIS NASKAH DRAMA PESERTA DIDIK KELAS XI SMK**

**SKRIPSI**



**OLEH**

**DWI YANTI**

**NIM A1B120021**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JAMBI  
NOVEMBER, 2024**

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI  
CANVA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA MATERI  
MENULIS NASKAH DRAMA PESERTA DIDIK KELAS XI SMK**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Universitas Jambi  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan  
Program Sarjana Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia**



**OLEH**

**DWI YANTI**

**NIM A1B120021**

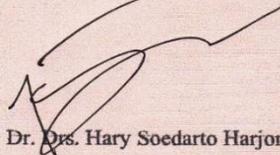
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JAMBI  
NOVEMBER, 2024**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Materi Menulis Naskah Drama Peserta Didik kelas XI SMK*: Skripsi Program Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, yang disusun oleh Dwi Yanti, Nomor Induk Mahasiswa A1B120021 telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Jambi, Mei 2024

Pembimbing I

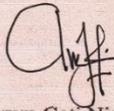


Dr. Drs. Hary Soedarto Harjono, M.Pd

NIP 196111091989031002

Jambi, Juni 2024

Pembimbing II



Arum Gati Ningsih, M.Pd

NIP 199604132022032016

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Materi Menulis Naskah Drama Peserta Didik kelas XI SMK*. Skripsi Program Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, yang disusun oleh Dwi Yanti, Nomor Induk Mahasiswa A1B120021 telah dipertahankan di depan tim penguji pada, November 2024

### Tim Penguji

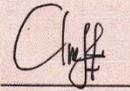
1. Dr. Drs. Hary Soedarto Harjono, M.Pd  
NIP 196111091989031002

Ketua

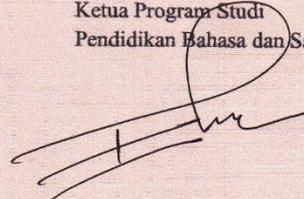


2. Arum Gati Ningsih, M.Pd  
NIP 199604132022032016

Sekretaris



Jambi,  
Mengetahui,  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



Drs. Eddy Pahar Harahap, M.Pd.  
NIP 196104081987101001

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Dwi Yanti

NIM : A1B120021

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri dan bukan merupakan jiplakan dari hasil penelitian pihak lain. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan atau plagiat, saya bersedia menerima sanksi dicabut gelar dan ditarik ijazah.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

Jambi, November 2024

Yang membuat pernyataan



Dwi Yanti

NIM A1B120021

## MOTTO

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya"

(Qs. Al-Baqarah : 286)

"Dan bersabarlah. Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar."

(Qs. Al-Anfal : 46)

"Sukses adalah saat persiapan dan kesempatan bertemu"

(Penulis)

---

---

Kupersembahkan skripsi ini untuk kedua orang tuaku tersayang dengan do'a perjuangan, dan kerja kerasnya telah memberikan kekuatan dan dukungan dalam proses berjuang menuntut ilmu. Terimakasih untuk kakak-kakak dan adikku yang selalu menyemangati dari jauh dalam proses menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih untuk semua dosen, terimakasih untuk semua sahabat dan temanku yang selalu memberikan do'a semangat dan dukungan.

---

---

## ABSTRAK

Dwi Yanti. 2024. *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Materi Menulis Naskah Drama Peserta Didik Kelas XI SMK*: Skripsi, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi, Pembimbing (I) Dr. Drs. Hary Soedarto Harjono, M.Pd. (II) Arum Gati Ningsih, M.Pd.

**Kata Kunci:** pengembangan, video pembelajaran, teks Drama

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kelayakan pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada materi menulis naskah drama berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi.

Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, terdiri dari empat tahap yaitu yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Penelitian dilaksanakan di SMKS Islam Andalusia pada bulan Februari 2024, Instrumen pengumpulan data mencakup panduan wawancara, kuesioner validasi materi dan media untuk menilai kelayakan produk, kuesioner penilaian guru dalam bidang studi Bahasa Indonesia, dan kuesioner respon peserta didik kelas XI.

Data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa materi dan media video pembelajaran yang dikembangkan dinilai sebagai "sangat layak" oleh validator materi dan media, dengan tingkat presentase sebesar 90% dan 96%. Penilaian guru terhadap produk mencapai 86%, sementara respon siswa mencapai 93%, keduanya termasuk dalam kategori "sangat baik". Oleh karena itu, video pembelajaran Bahasa Indonesia yang dihasilkan dari penelitian ini dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran di SMKS Islam Adalusia

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Materi Menulis Naskah Drama Peserta Didik Kelas XI SMK. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar sarjana Strata 1 (S1) di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.

Penyelesaian ini tidak terlepas dari bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada Bapak Dr. Drs. Hary Soedarto Harjono, M.Pd. selaku Pembimbing skripsi I dan Ibu Arum Gati Ningsih, M.Pd. selaku Pembimbing skripsi II. Penulis sampaikan juga terima kasih kepada bapak Bapak Dr. Rustam, S. Pd, M, Hum, sebagai penguji I, Bapak Agus Setyonegoro, M.Pd. sebagai penguji II, Bapak Hilman Yusra, S.Pd, M.Pd. sebagai penguji III atas masukan dan sarannya serta penulis sampaikan juga terima kasih kepada Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan ilmu dan pembelajaran selama ini. Peneliti juga berterimakasih kepada Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Dekan dan Wakil Dekan FKIP Universitas Jambi yang selalu memberikan kemudahan dan arahan kepada mahasiswanya.

Secara khusus penulis sampaikan terima kasih kepada kedua orang tua tersayang Bapak Suwarno dan Ibu Ida yani, yang selalu memberikan doa, cinta dan

kasih sayang. Tanpa adanya dukungan dan doa beliau penulis tidak akan sampai saat titik ini. Orang tua yang hebat yang selalu menjadi penyemangat saya sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Terima kasih menjadi alasan kuat saya hingga saat ini sampai menyelesaikan tugas akhir. Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih teruntuk kakak dan adek saya Awanda Erna dan Devi Ambar Sari, serta kakak ipar saya Abd Rosid yang turut memberikan doa, motivasi, dan dukungan. Tak lupa dua keponakan saya yang selalu menghibur ketika penulis merasa bosan dalam penulisan karya ini. terima kasih kepada sahabat-sahabat penulis yang senantiasa membantu dan memberikan semangat serta memberikan masukan kepada penulis. Penulis juga sampaikan terima kasih kepada teman-teman seperjuangan, terutama kelas Reguler C untuk kerja sama dan persahabatan selama perkuliahan.

Terakhir, diri saya sendiri yaitu Dwi Yanti, apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap prosesnya yang bisa dibbilang tidak mudah. Terima kasih sudah bertahan.

Untuk semua pihak yang telah membantu dan terlibat dalam menyelesaikan skripsi ini tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih kepada semua pihak-pihak yang sudah memberi bantuannya, semoga Allah SWT membalas segala kebaikan yang telah diberikan. Amin. Semoga Karya Tulis Ilmiah ini dapat menambahkan wawasan dan bermanfaat baik bagi penulis dan pembaca.

Jambi, Juni 2024

Penulis  
Dwi Yanti

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSEJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAN.....	v
MOTTO .....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Spesifikasi Pengembangan.....	6
1.5 Pentingnya Pengembangan .....	7
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	8
1.6.1 Asumsi.....	8
1.6.2 Keterbatasan .....	9
1.7 Definisi Istilah.....	9
BAB II .....	10
KAJIAN TEORITIK .....	10
2.1 Media Pembelajaran.....	10
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	10
2.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	11
2.1.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	12
2.1.4 Penggunaan Media Pembelajaran .....	13
2.2 Video Pembelajaran.....	13
2.2.1 Pengertian Video Pembelajaran .....	13
2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Video Pembelajaran.....	14
2.3 Media <i>Canva</i> .....	14

2.4 Keterampilan Menulis.....	18
2.4.1 Tujuan Menulis.....	18
2.4.2 Manfaat Menulis.....	19
2.5. Menulis Teks Drama.....	19
2.5.1. Unsur-Unsur Drama .....	20
2.6 Kajian Relevan.....	22
2.7 Kerangka Berpikir.....	24
<b>BAB III.....</b>	<b>26</b>
<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>26</b>
3.1 Model Pengembangan.....	26
3.2 Proses Pengembangan.....	26
3.2.1 Tahap Analisis ( <i>Analyze</i> ).....	26
3.2.2 Desain ( <i>design</i> ).....	28
3.2.3 Pengembangan ( <i>delevop</i> ) .....	29
3.2.4 Implementasi ( <i>implementation</i> .....	31
3.2.5 Evaluasi .....	31
3.3 Subjek Ujicoba.....	31
3.3.1 Ujicoba Kelompok Kecil.....	31
3.3.2 Ujicoba Kelompok Besar .....	32
3.4 Jenis Data dan Sumber Data .....	32
3.4.1 Data kuantitatif .....	32
3.4.2 Data Kualitatif .....	33
3.5 Instrumen Pengumpulan Data.....	33
3.5.1 Instrumen penilaian Validasi produk.....	33
3.5.2 Instrumen Kepraktisan Produk .....	34
Tabel 3. 3. Kisi-kisi Praktis Guru .....	35
3.5.3 Instrumen Penilaian Keefektifan Produk.....	36
3.6 Teknik Analisis Data.....	38
3.6.1 Teknik Analisis Data Uji Validasi Produk .....	38
3.6.2 Teknik Analisis Data Uji Kepraktisan Produk.....	39
<b>BAB IV.....</b>	<b>42</b>
<b>HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>42</b>

4.1 Hasil Pengembangan.....	42
4.1.1 Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ) .....	42
4.1.2 Tahap perancangan ( <i>Design</i> ) .....	47
4.2 Pembahasan.....	97
BAB V .....	103
PENUTUP .....	103
5.1 Simpulan.....	103
5.2 Implikasi .....	104
5.3 Saran .....	105
DAFTAR PUSTAKA.....	106
LAMPIRAN .....	109
Lampiran 1 Validasi Istrumen Angket Validasi Ahli Materi .....	109
Lampiran 2 Validasi Istrumen Angket Validasi Ahli Media.....	112
Lampiran 3 Validasi Istrumen Angket Praktisan Respon Guru.....	115
Lampiran 4 Validasi Istrumen Angket Kelompok Kecil.....	118
Lampiran 5 Validasi Istrumen Angket Kelompok Besar .....	120
Lampiran 6 Surat Penelitian .....	122
Lampiran 7 RPP .....	123
Lampiran 8 Dokumtasi Pelaksanaan Penelitian .....	130
RIWAYAT HIDUP .....	131

## DAFTAR TABEL

3.1 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media.....	33
3.2 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi.....	34
3.3 Kisi-Kisi Praktisi Guru.....	35
3.4 Kisi-Kisi Penilaian Kepraktisan Oleh Peserta Didik.....	35
3.5 Kisi-Kisi Penilaian Kepraktisan Oleh Peserta Didik Pada Ujicoba Lapangan.....	36
3.6 Lembar Observasi.....	37
3.7 Kriteria Penilaian Validasi Produk.....	38
3.8 Kriteria Validasi Produk.....	39
3.9 Kriteria Penilaian Kepraktisan Produk.....	40
3.10 Kriteria Kepraktisan Produk.....	41
4.1 Hasil Ringkasan Wawancara Guru.....	43
4.2 Hasil Analisis Kurikulum.....	44
4.3 Hasil Analisis Karakter Peserta Didik.....	45
4.4 Hasil Analisis Materi.....	47
4.5 Storyboard.....	51
4.6 Hasil Validasi Ahli Media.....	84
4.7 Hasil Validasi Ahli Materi.....	87
4.8 Hasil Validasi Kedua Ahli Media.....	88
4.9 Hasil Instrumen Tanggapan Dan Penilaian Guru.....	92
4.10 Hasil Ujicoba Produk Media Menggunakan Video Pembelajaran.....	94
4.11 Hasil Penilaian Peserta Didik Kelompok Besar.....	95

## DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerangka Berfikir .....	25
4.1 Flowchart Video Pembelajaran .....	50
4.2 Tampilan Canva .....	80
4.3 Tampilan Awal Pembuatan Media .....	80
4.4 Pemilihan Animasi.....	81
4.5 Contoh Video Pembelajaran.....	81
4.6 Tampilan Awal Cacut .....	82
4.7 Dubbing .....	82
4.8 Lirik Otomatis .....	83
4.9 Hasil Revisi Sebelum Dan Sesudah.....	85
4.10 Hasil Revisi Sebelum Dan .....	90

## LAMPIRAN

1. Validasi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi .....	109
2. Validasi Instrumen Angket Validasi Ahli Media.....	112
3. Validasi Instrumen Praktisan Guru .....	115
4. Validasi Instrumen Angket Kelompok Kecil.....	118
5. Validasi Instrumen Angket Kelompok Besar .....	120
6. Surat Penelitian .....	122
7. Lampiran Rpp .....	123
8. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian.....	130
<b>Riwayat Hidup</b> .....	131

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Dunia pendidikan pada abad ke-21 sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang pesat. Akibatnya, ada banyak inovasi dan kreasi yang tercipta agar dunia pendidikan dapat sesuai dengan perubahan zaman. Beberapa inovasi yang dilakukan seperti perubahan pada kurikulum, sarana dan prasarana, serta melibatkan teknologi dalam pembelajaran. Inovasi-inovasi tersebut berdampak pada pemikiran pendidik dalam menunjang kebutuhan belajar peserta didik, salah satu caranya adalah menggunakan media dalam pembelajaran. Media pembelajaran memegang peranan yang sangat besar dalam pembelajaran karena memudahkan penyampaian materi yang dilakukan oleh pendidik.

Secara tidak langsung, media pembelajaran telah menjadi bagian yang ikut menentukan keberhasilan dalam penyampaian materi kepada peserta didik (Rohani 2019). Perancangan media yang baik sangat membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Lewat media pembelajaran, pendidik dapat menarik perhatian peserta didik dan memunculkan motivasi belajar yang berdampak pada keaktifan peserta didik, proses pembelajaran, serta interaksi antar sesama peserta didik dan dengan pendidik.

Keterampilan literasi digital menjadi salah satu keterampilan yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk menyikapi kemajuan teknologi dengan baik. Harjono (2019) menyatakan bahwa literasi digital dalam konteks pembelajaran dikatakan sebagai keterampilan dalam mengakses, menganalisis,

mencipta, merefleksi, dan berinteraksi melalui perangkat digital untuk berekspresi dan berkomunikasi. Dalam upaya penguasaan keterampilan literasi digital, dibutuhkan keterampilan berbahasa di dalamnya. Keterampilan menulis menjadi salah satu keterampilan paling awal yang harus dikuasai ketika berinteraksi melalui media digital terutama media sosial.

Keterampilan menulis tidak bisa dikuasai hanya dengan mempelajari teorinya saja tetapi juga harus diasah secara bertahap agar terus berkembang. Menulis dianggap sebagai keterampilan berbahasa yang paling sulit dan penting dikarenakan menulis mengungkapkan pikiran ke dalam bentuk tulisan agar dipahami oleh pembaca (Alifa dan Setyaningsih, 2020). Namun, tidak sedikit peserta didik yang mengalami kesulitan ketika menulis dalam bentuk teks yang panjang. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia sendiri dipelajari berbagai jenis teks, tak terkecuali teks drama yang menuntut peserta didik untuk menarasikan pikirannya secara tertulis.

Alat bantu yang dapat digunakan salah satunya adalah dengan menggunakan media video pembelajaran. Dengan demikian siswa akan lebih tertarik dan dapat memahami konsep materi drama karena dapat melihat dan mendengar visualisasi dari materi drama. Video merupakan media audio-visual yang mencakup pengelihatannya dan pendengarannya. Video dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan. Video pembelajaran memberikan kesempatan untuk peserta didik menjelajahi topik dalam kehidupan sehari-hari. Video juga dapat membantu guru dalam memotivasi peserta didik dalam proses

belajar sehingga pembelajaran akan berlangsung lebih efektif dan membawa dampak positif selama proses pembelajaran seperti demonstrasi materi dan motivasi (Agustini, 2021). Video dapat dimodifikasi dengan menggunakan model pembelajaran yang ada. Karena pada pembelajaran abad 21, pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan berpusat pada siswa.

Pada penelitian ini akan dilakukan pengembangan media pembelajaran, yakni media video pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan meningkatkan minat belajar peserta didik dan membantunya dalam memahami materi secara mendalam dan mudah. Selain itu, peserta didik akan terbantu untuk meningkatkan pemahaman, menyajikan data secara menarik dan kredibel, mempermudah penafsiran data, memadatkan informasi, serta dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar bagi peserta didik. Dalam video pembelajaran bercerita adalah hal terpenting karena lewat tindakan ini, peserta didik akan memperoleh pesan ataupun nilai-nilai dari cerita yang disampaikan.

Menurut Jaliusril, Asyar dan Harjono (2012), media dan bahan ajar yang baik diperlukan dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, yaitu untuk menarik minat siswa yang tidak menyimpang dari kurikulum dan sesuai dengan perkembangan memahami konsep pada materi pembelajaran meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

Pada era digital saat ini, guru dihadapkan pada situasi yang menuntut mereka untuk memiliki kemampuan pengembangan media pembelajaran. Tujuannya untuk menghadirkan suasana belajar yang bisa membangkitkan

motivasi belajar dan pemahaman konsep secara individu. Umumnya, pada era digital pengembangan media pembelajaran difokuskan pada media pembelajaran komputer. Alasan peneliti memilih untuk menggunakan media video pembelajaran berbasis *canva*, dikarenakan pemanfaatan media yang sederhana seperti buku teks secara terus menerus justru akan menyebabkan peserta didik merasa bosan. Selain itu, minat dan motivasi belajar mereka juga akan menurun. Oleh karena itu, video pembelajaran berbasis *canva* dipilih karena dinilai sesuai dengan era perkembangan digital. Video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran digital yang menggabungkan beberapa atau seluruh elemen pada multimedia ke tahap lebih lanjut untuk kemudian dirangkai menjadi sebuah narasi yang padu dan menarik. Hadirnya media video pembelajaran berbasis *canva* dapat menjadi solusi bagi pendidik agar peserta didik dapat meningkatkan keterampilan menulis. Sehingga peserta didik dapat berkembang untuk kemudian menguasai kemampuan literasi digital supaya bijak dalam menggunakan teknologi.

Pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dilakukan oleh peneliti, menggunakan model ADDIE pada peserta didik kelas XI. Selain melibatkan peserta didik sebagai subjek penelitian, peneliti juga melibatkan beberapa ahli dalam penelitian ini. Seorang ahli media yang akan menguji kelayakan media video pembelajaran yang dikembangkan, seorang ahli materi yang akan menguji kelayakan teks drama yang digunakan dalam pengembangan media tersebut, dan seorang praktisi yaitu guru bahasa Indonesia yang mengajar di kelas. Setelah video pembelajaran berbasis *canva*

di uji kelayakannya oleh para ahli dan praktisi, media kembali direvisi untuk kemudian diterapkan kepada peserta didik. Dalam pelaksanaannya, media akan diterapkan secara bertahap. Media diterapkan pada kelompok kecil terlebih dahulu yang terdiri dari 5-6 peserta didik, kemudian diterapkan kepada kelompok besar yang merupakan keseluruhan peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini judul *Pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis naskah drama peserta didik kelas XI SMK*

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah kelayakan video pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada materi menulis naskah drama berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi.
2. Bagaimanakah keefektifan video pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada materi menulis naskah drama.
3. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap video pembelajaran berbasis aplikasi *canva*.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mendeskripsikan kelayakan pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada materi menulis naskah drama berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi.

2. Untuk mendeskripsikan keefektifan video pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada materi menulis naskah drama.
3. Untuk mendeskripsikan respon guru dan peserta didik terhadap video pembelajaran berbasis aplikasi *canva*.

#### **1.4 Spesifikasi Pengembangan**

1. Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah berupa membuat video pembelajaran berbasis aplikasi *canva* untuk meningkatkan kemampuan peserta didik kelas XI SMK
2. Media dapat diakses melalui laptop/Komputer dan *Smartphone*.
3. Video pembelajaran berbantuan dengan halaman yang di dalamnya terdapat audio dan visual serta bersifat interaktif.
4. Materi yang akan di uji cobakan adalah materi teks drama pada peserta didik kelas XI SMK.
5. Video pembelajaran dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri, dan media pembelajaran di sekolah.
6. Media pembelajaran yang didisein yang secara online dan bisa juga *offline*.

## 1.5 Pentingnya Pengembangan

7. Apapun pengembangan video berbasis aplikasi *canva* pembelajaran untuk pembelajaran menulis teks drama peserta didik kelas XI SMK penting dilakukan.

### 1. Bagi Peserta Didik

Dengan pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis naskah drama peserta didik kelas XI SMK ini dapat membantu peserta didik memahami materi melalui pemahaman konsep, membantu peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan para peserta didik..

### 2. Bagi Pendidik

Dengan pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis naskah drama peserta didik kelas XI SMK ini dapat membantu pendidik dalam menyajikan media pembelajaran yang inovatif sehingga dapat menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran.

### 3. Bagi Peneliti

Dengan pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis naskah drama peserta didik kelas XI SMK ini menambah wawasan dan pengalaman langsung dalam pembuatan media inovatif.

## **1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1.6.1 Asumsi**

Adapun asumsi mendesain dengan Pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis naskah drama peserta didik kelas XI SMK ini adalah sebagai berikut :

1. Materi yang digunakan dalam video pembelajaran berbasis aplikasi canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis naskah drama peserta didik kelas XI SMK ini adalah materi teks drama peserta didik fase F.
2. Pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis naskah drama peserta didik kelas XI SMK ini dapat menjadi bahan ajar tambahan bagi guru dan bahan belajar tambahan bagi peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih aktif, mandiri serta termotivasi selama pembelajaran.
3. Pembuatan pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis naskah drama peserta didik kelas XI SMK yang mendukung pembuatan menulis teks drama yang didalamnya dapat kita sisipkan materi berupa kalimat, gambar, mp3/ voice, video.

### **1.6.2 Keterbatasan**

Keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Waktu yang dibutuhkan untuk membimbing peserta didik memahami video pembelajaran ini terhitung tidak singkat
2. Media pembelajaran ini membutuhkan laptop atau smartphone sebagai pendukungnya apabila tidak terpenuhi maka medianya tidak bisa digunakan
3. Media pembelajaran hanya terbatas pada materi teks drama peserta didik kelas XI SMK

### **1.7 Definisi Istilah**

Adapun beberapa istilah pokok yang digunakan dalam penelitian ini untuk menghindari penafsiran yang berbeda dari pembaca adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengembangan merupakan jenis penelitian yang bertujuan menghasilkan produk dari bidang tertentu, baik mengembangkan produk baru atau memperbaiki produk yang telah ada sehingga menghasilkan produk yang memiliki efektifitas dan dapat dipertanggung jawabkan.
2. Video pembelajaran merupakan mengaplikasikan konsep dari proyek yang dihasilkan agar memudahkan siswa dalam pembelajaran. Dengan media ini siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORITIK**

#### **2.1 Media Pembelajaran**

##### **2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Media merupakan segala bentuk sesuatu yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari pemberi pesan ke penerima pesan. Pengertian media pembelajaran didasarkan atas asumsi bahwa proses pembelajaran identik dengan komunikasi. Komponen dalam komunikasi terdiri dari pemberi pesan, pesan yang disampaikan, penerima pesan dan media yang menyalurkan pesan (Sukiman, 2012: 29). Menurut Nurdyansyah (2019: 47) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan materi pembelajaran dari guru ke siswa guna merangsang perasaan, pikiran, perhatian dan minat siswa dalam pembelajaran. Menurut Batubara (2020: 4) media pembelajaran dapat artikan sebagai segala bentuk benda atau alat yang digunakan untuk mendukung pembelajaran. Sebagai contoh, meja dapat dikatakan sebagai media pembelajaran ketika digunakan dalam pembelajaran untuk membantu siswa memahami konsep bangun datar.

Menciptakan pembelajaran yang kreatif, menarik serta menyenangkan tentu saja membutuhkan media yang tentunya menarik pula, supaya minat belajar siswa tumbuh dengan sendirinya. Asal usul kata "media" datang dari bahasa Latin, yang merujuk pada makna "perantara" atau "pengantar". Media membantu pendidik dalam menyampaikan informasi kepada siswa untuk memudahkan mereka belajar. Secara spesifik, dalam konteks proses belajar mengajar, media umumnya didefinisikan sebagai perangkat gambar, fotografi, atau perangkat elektronik yang digunakan untuk

menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Hasan, 2021). Menurut Mahmudah (2018) media pembelajaran merupakan alat bantu yang memfasilitasi penyampaian informasi pembelajaran dari pengajar kepada peserta didik. Media pembelajaran mencakup semua jenis dan alat penyampaian informasi yang dirancang atau digunakan sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran. Media ini dapat dimanfaatkan dalam konteks pembelajaran untuk menyampaikan pesan, merangsang pemikiran, menangkap perasaan, memperoleh perhatian, dan memenuhi keinginan siswa. Dengan demikian, media ini berkontribusi pada terciptanya proses belajar yang sengaja, berorientasi pada tujuan, dan terstruktur.

### **2.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Menurut Cahyadi (2019: 47-48) jenis-jenis media pembelajaran dapat dibedakan menjadi:

1. Media Audio, yaitu media yang isi pesannya hanya dapat diterima melalui indera pendengaran. Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal maupun non verbal. Contohnya radio, audio MP3
2. Media Visual, yaitu media yang hanya menggunakan indra penglihatan. Contohnya foto, gambar, poster, grafik.
3. Media Audio-Visual atau disebut juga sebagai video. Dalam media video. terdapat dua unsur yang bersatu yaitu unsur audio dan unsur visual. Contohnya: film bersuara, televisi, sound slide.

4. Multimedia, yaitu media yang dapat menyajikan semua unsur media secara lengkap. Multimedia sering diidentikan dengan pembelajaran berbasis computer dan internet. Contohnya adalah animasi.
5. Media Realita, yaitu media nyata yang terdapat di lingkungan alam, dapat digunakan dalam keadaan hidup maupun yang sudah diawetkan, seperti: spesimen, herbarium dan lain sebagainya.

### **2.1.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Nurdyansyah (2019: 64) media pembelajaran memiliki fungsi yang cukup luas, secara lebih singkat media pembelajaran memiliki fungsi meningkatkan efektifitas dan efesiensi pembelajaran, meningkatkan gairah belajar peserta didik dan meningkatkan minat dan motivasi belajar. Media pembelajaran juga berfungsi untuk melatih peserta didik berinteraksi langsung dengan kenyataan, dapat mengatasi moda belajar peserta didik yang beragam.

Media dalam pembelajaran bermanfaat dalam memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu terpaku pada penyampaian lisan dan tulisan (Wibawanto, 2017:6). Penggunaan media pembelajaran mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. Melalui media pembelajaran, objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan model, gambar atau film. Peristiwa yang telah terjadi bisa ditampilkan lagi. Latar belakang yang berbeda diantara peserta didik, dapat diatasi dengan media perangsang yang sama, sehingga terciptanya output yang sama.

### **2.1.4 Penggunaan Media Pembelajaran**

Saat kegiatan pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran, media pembelajaran adalah perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Pamungkas & Koeswati (2021) dengan adanya media pembelajaran, siswa dapat merasa termotivasi dan menunjukkan minat dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Strategi pembelajaran juga menjadi penting dalam kegiatan belajar mengajar agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru. Dengan berbagai macam strategi pembelajaran dan media yang tersedia, diharapkan guru mampu mengintegrasikannya dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Oleh karena itu, guru perlu mencari cara inovatif untuk memanfaatkan media pembelajaran sehingga dapat memberikan dukungan dalam kegiatan pembelajaran

## **2.2 Video Pembelajaran**

### **2.2.1 Pengertian Video Pembelajaran**

Video merupakan media untuk menyampaikan pesan yang didalamnya terdapat dua unsur yang bersatu yaitu unsur audio dan visual. Adanya unsur audio memungkinkan siswa dapat menerima materi pelajaran melalui indra pendengaran. Sedangkan adanya unsur visual dalam media video memungkinkan siswa untuk menangkap materi pelajaran melalui visualisasi menggunakan indra penglihatan (Cahyadi, 2019: 48). Menurut Sukiman (2012: 188) video merupakan media yang mampu menyajikan gambar dan suara dalam waktu yang bersamaan. Hakikat dari video adalah mengubah suatu ide menjadi sebuah tayangan gambar dan suara.

### **2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Video Pembelajaran**

Menurut Yunita dan Wijayanti (2017:158) pembelajaran yang menggunakan media video dapat lebih menarik minat dan perhatian siswa sehingga siswa lebih berantusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Jennah (2009:116) video sebagai media pembelajaran dapat menyajikan suara serta gambar secara bersamaan sehingga menarik perhatian penonton. Media video juga mampu mengatasi keterbatasan waktu dan tempat. Artinya video mampu menampilkan peristiwa yang sudah terjadi dimasa lalu dapat diputar kembali di lokasi yang berbeda.

Penggunaan video sebagai media dalam pembelajaran juga memiliki kekurangan. Menurut Sukiman (2012: 189) gambar-gambar yang terus bergerak dalam video membuat tidak semua peserta didik mampu mengikutinya dengan cepat. Video memerlukan produksi atau rancangan khusus yang dibuat untuk memenuhi tujuan pembelajaran serta memerlukan biaya dan waktu yang banyak.

### **2.3 Media *Canva***

Media pembelajaran yang efektif sangat penting karena berperan sebagai perantara antara guru dan siswa, memfasilitasi terciptanya proses. pembelajaran yang lebih efektif. Media ini harus disampaikan dengan akurat, dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, dan memberikan inspirasi kepada siswa untuk terus belajar dan menciptakan sesuatu yang baru. Aplikasi *Canva* adalah salah satu alat pembelajaran yang inovatif yang digunakan. *Canva*, yang didirikan oleh Melanie Perkins pada tahun 2012, adalah alat aplikasi terkomputerisasi visual yang memungkinkan pemula untuk membuat, merencanakan, dan mengubah rencana mereka secara online. Menurut Nur Fadhillah & Mujrimin (2023) Manfaat aplikasi ini

termasuk desain unik dan gratis. *Canva* membuat pembelajaran tidak membosankan karena dapat membuat presentasi lebih menarik. Aplikasi ini memudahkan guru dan siswa.

Terdapat berbagai aplikasi yang dapat digunakan untuk merancang media pembelajaran, dan salah satunya adalah *Canva*. Penggunaan *Canva* memperkaya kegiatan pembelajaran di kelas dengan menjadikan komunikasi lebih efektif dan memudahkan penyampaian informasi visual secara menarik dan menyenangkan (Wulandari & Mudinillah, 2022). Menurut Kurnia & Sunaryati (2023) pemanfaatan media pembelajaran melalui aplikasi *Canva* berpotensi meningkatkan minat belajar siswa. Aplikasi ini memungkinkan guru menggunakan keterampilan dan kreativitas mereka untuk melaksanakan pembelajaran dengan mudah dan menghemat waktu dengan merancang materi pelajaran dan memberikan penjelasan yang lebih jelas kepada siswa. Siswa dapat mendapatkan pemahaman yang jelas tentang konsep yang sedang dipelajari dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Canva*. Dengan tidak langsung, mereka diajak untuk lebih mendalami pemahaman konsep dan meningkatkan keterampilan mereka. Oleh karena itu, siswa dapat memanfaatkan media audio visual yang disajikan melalui aplikasi tersebut dan dapat mengulangi materi pelajaran yang telah dipelajari di rumah.

Aplikasi *Canva* dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena memiliki banyak template yang membantu guru membuat desain media pembelajaran yang kreatif dan membuat peserta didik tertarik, baik dalam bentuk *Powerpoint*, poster, atau video pembelajaran interaktif. *Canva* memberi guru ruang untuk mengeksplorasi dan mengembangkan kreativitas mereka saat membuat media pembelajaran. Selain itu,

desain pembelajaran tersebut akan semakin menarik dengan banyaknya elemen yang digabungkan. Aplikasi *Canva* tidak sulit digunakan pada laptop atau ponsel, dan ada banyak tutorial penggunaannya di *platform* Youtube. Proses pembelajaran *canva* ini dilakukan dalam bentuk presentasi.

Setiap sesuatu pasti selalu ada kelebihan dan kelemahannya, termasuk aplikasi *canva* ini. Menurut pendapat Monoarfa & Haling (2021) adapun kelebihan dan kekurangan yang ada pada aplikasi *Canva*. Kelebihan aplikasi *Canva* melibatkan beberapa aspek, seperti: 1) mempermudah individu dalam menciptakan desain yang diinginkan, seperti poster, sertifikat, infografis, template video, dan presentasi, yang semuanya tersedia dalam aplikasi *Canva*; 2) dengan menyajikan beragam template yang sudah ada dan menarik, aplikasi ini memudahkan pengguna dalam membuat desain dengan hanya menyesuaikan preferensi pada tulisan, warna, ukuran, gambar, dan elemen lain yang telah disediakan; 3) aksesibilitas yang mudah dijangkau oleh berbagai kalangan, karena *Canva* dapat diunduh melalui Android atau iPhone dengan hanya melakukan proses pengunduhan pada perangkat gawai. Untuk pengguna laptop, aplikasi ini dapat diakses melalui *browser Chrome* atau situs *web Canva* tanpa perlu mengunduhnya secara khusus.

Kelemahan aplikasi *Canva* dapat diuraikan sebagai berikut: 1) aplikasi *Canva* bergantung pada koneksi internet yang cukup dan stabil. Tanpa adanya internet atau kuota yang mencukupi pada perangkat gawai atau laptop yang digunakan, *Canva* tidak dapat digunakan atau mendukung proses desain; 2) beberapa elemen dalam *Canva*, seperti template, stiker, ilustrasi, dan font, tersedia dengan biaya. Meskipun banyak template yang menarik dan gratis, pengguna harus membayar untuk beberapa elemen.

Meskipun demikian, hal ini mungkin tidak menjadi masalah karena masih banyak pilihan gratis yang dapat digunakan, dan pengguna dapat mengandalkan kreativitas mereka sendiri; 3) terkadang, desain yang dipilih dapat memiliki kesamaan dengan desain orang lain, termasuk template, gambar, warna, dan lainnya. Namun, hal ini tidak menjadi masalah, karena tergantung pada preferensi pengguna untuk memilih desain yang berbeda.

Menurut Admelia dkk (2022) keunggulan dan kelemahan aplikasi *canva* yaitu sebagai berikut: Kelebihan aplikasi *canva* Pertama, memiliki banyak pilihan desain, template, animasi, dan nomor halaman yang menarik. Kedua, Aplikasi *Canva* menyajikan beragam fitur menarik yang dapat meningkatkan kemampuan kreatif guru dalam merancang media pembelajaran. Ketiga, template *PowerPoint* dapat dicetak dengan ukuran yang sesuai dengan presentasi, dan aplikasi *Canva* menyajikan kualitas gambar dan video yang tinggi. Keempat, aplikasi *Canva* memungkinkan penggunaan gawai untuk mendesain dan mengakses fiturnya. Salah satu kelemahan utama adalah bahwa penggunaan aplikasi ini memerlukan akses internet, dan tidak semua fitur, seperti beberapa template, disediakan secara gratis karena beberapa di antaranya bersifat berbayar.

Jadi aplikasi *canva* ini cukup menarik dan mudah digunakan untuk pendidik, siswa maupun seseorang yang ingin belajar menggunakan, karena aplikasi *canva* ini tidak hanya berguna untuk pembelajaran saja melainkan juga berguna juga untuk membuat template portfolio, banner, spanduk dan lain sebagainya. Setiap hal pasti memiliki sisi positif dan negatifnya, untuk itu kita perlu mempertimbangkan lagi jika ingin menggunakannya, sesuaikan dengan kemampuan kita.

## 2.4 Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis adalah salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa. Menurut Halaluddin & Awaluddin (2020), menulis adalah kegiatan berkomunikasi dengan menggunakan tulisan untuk menyampaikan sebuah ide, gagasan, atau informasi. Dengan menulis, gagasan yang dimiliki penulis akan tersampaikan dan bisa diketahui oleh pembaca.

Menurut Nugraha, dkk (2019:), penting bagi siswa untuk menguasai keterampilan menulis . Dengan keterampilan tersebut, siswa akan lebih mudah untuk mengemukakan gagasan, ide, atau pendapat kepada orang lain dengan cara yang lebih terbuka Menurut Inggriyani dan Fazriyah (2018), menulis merupakan kegiatan untuk menuangkan ide, gagasan, ataupun pendapat ke dalam sebuah tulisan. Kegiatan menulis memerlukan kemampuan untuk mengasah berpikir kritis siswa.

Menurut peneliti, menulis merupakan proses dari sebuah perekaman pikiran atau informasi menggunakan bahasa tulis. Pada umumnya, menulis identik dilakukan di atas kertas dengan menggunakan alat seperti pulpen atau pensil. Menulis secara umum merujuk pada aktivitas menuangkan pikiran, perasaan, dan pandangan ke dalam bentuk tulisan. Meskipun menulis dianggap sebagai kegiatan yang memerlukan konsentrasi tinggi, tidak sedikit yang berkeinginan untuk menjadi menjadi penulis.

### 2.4.1 Tujuan Menulis

Berikut ada beberapa tujuan menulis menurut Tarigan (2017), sebagai berikut.

- a. Tulisan yang bertujuan untuk memberitahukan atau mengabarkan disebut wacana informasi (*informative discourse*).

- b. Tulisan yang bertujuan untuk meyakinkan atau mendesak disebut wacana persuasif (*persuasive discourse*).
- c. Tulisan yang bertujuan menghibur atau menyenangkan atau yang mengandung tujuan estetik disebut tulisan literer (wacana kesusastraan atau *literary discourse*).
- d. Tulisan yang mengekspresikan perasaan dan emosi yang kuat dan berapi-api disebut wacana ekspresif (*expressive discourse*).

#### **2.4.2 Manfaat Menulis**

Berikut ada beberapa manfaat menulis menurut Mohammad Yunus dan Suparno (2009), sebagai berikut.

- 1) Meningkatkan kecerdasan
- 2) Mengembangkan daya inisiatif dan kreativitas
- 3) Menumbuhkan keberanian, dan
- 4) Mendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi

Dapat disimpulkan dari pendapat di atas, bahwa manfaat menulis yaitu untuk mengembangkan kreativitas, dengan mencakup ide dan gagasan. Dengan kata lain, manfaat menulis adalah untuk mengembangkan kecerdasan serta pengetahuan supaya jauh lebih baik dari sebelumnya.

#### **2.5. Menulis Teks Drama**

Drama sebagai salah satu genre sastra, memiliki kekhasan dibandingkan dengan genre lain. Drama memiliki kekhasan dari sudut pemakaian bahasa dan penyampaian amanatnya. Pemaparan bahasa dalam karya sastra drama berupa

pemakaian petunjuk lakuan yang menggambarkan suasana dan penggunaan dialog para tokoh. Dari segi isi pesan, penulis drama mengisahkan kehidupan manusia dengan berbagai persoalannya.

Menurut Nurgiyantoro (Suroso, 2005:10) "Drama sebagai karya sastra secara struktural memiliki elemen tokoh, jalan cerita, latar, tema, dan amanat". Persoalan yang muncul dalam teks sastra drama berupa kejadian sehari-hari, atau reproduksi dari kisah-kisah yang sudah ada seperti mite, legenda, sage, untuk digali persoalannya dalam konflik antartokoh dalam naskah.

Tema penulisan naskah drama biasanya diperoleh pengarang dari kesaksian hidup, penggambaran realitas hidup, bahkan persoalan politik, sosial, dan budaya yang dialami pengarangnya.

### **2.5.1. Unsur-Unsur Drama**

Unsur-unsur Drama terbagi menjadi dua bagian yaitu unsur intrinsik (Dalam) dan unsur ekstrinsik (Luar), pengertian kedua unsur tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

#### **A. Unsur Intrinsik**

Unsur intrinsik drama adalah unsur-unsu pembentuk drama dari dalam. Komponen-komponen yang termasuk sebagai unsur instrinsik drama antara lain adalah tema, alur, tokoh, latar/setting, bahasa, dialog, dan amanat (Suryani, 2019:476).

##### **a. Tema**

Tema adalah pokok pikiran atau dasar cerita yang dipercakapkan, dipakai sebagai dasar mengarang, menggubah sajak dan lain sebagainya. Menurut

pendapat Menurut Hermawan (2019:15) "Tema adalah sebagai ide sebuah cerita, pengarang dalam menulis ceritanya bukan sekedar mau bercerita tetapi mengatakan sesuatu pada pembaca".

**b. Penokohan**

Penokohan adalah cara pengarang menampilkan tokoh-tokoh dalam cerita sehingga dapat diketahui karakter atau sifat para tokoh. Menurut Tarigan (Nuraeni, 2017: 44) menyatakan bahwa "Penokohan adalah proses yang dipergunakan oleh pengarang untuk menciptakan tokoh-tokoh fisiknya".

### c. Amanat

Amanat adalah suatu pesan yang ingin disampaikan oleh si pengarang dalam bentuk pesan atau cerita yang terkandung dalam cerita atau naskah. Menurut Hermawan (2019:16) menyatakan bahwa "Amanat adalah pesan yang akan disampaikan melalui cerita".

### B. Unsur Ekstrinsik

Unsur ekstrinsik adalah unsur-unsur yang berada di luar karya sastra, tetapi secara tidak langsung mempengaruhi bangunan atau sistem organisme karya sastra.

Unsur ekstrinsik meliputi:

1. Nilai-nilai dalam cerita (agama, budaya, politik, ekonomi),
2. Latar belakang kehidupan pengarang.
3. Situasi sosial ketika cerita itu diciptakan

Menurut Nurhasanah (2018:25) menyatakan bahwa unsur ekstrinsik adalah hal-hal yang berada di luar struktur karya sastra, namun amat mempengaruhi karya sastra tersebut.

## 2.6 Kajian Relevan

Ada beberapa penelitian sebelumnya yang serupa mengenai model digital *storytelling* yaitu:

1. Fika Fitriyanti (2024) pendidikan kimia FKIP Universitas Jambi dengan judul: *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Fitur Tiktok Playlist Pada Materi Kimia Hijau*. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil validasi produk yang

dikembangkan. Penelitian tersebut menggunakan penelitian *Research and Development (RnD)* dengan model pengembangan Hannafin dan Peck sebagai metode penelitiannya. Sedangkan peneliti menggunakan *Research and Development (RnD)* dengan model ADDIE yang bertujuan untuk membantu siswa dalam pembelajaran keterampilan menulis naskah drama.

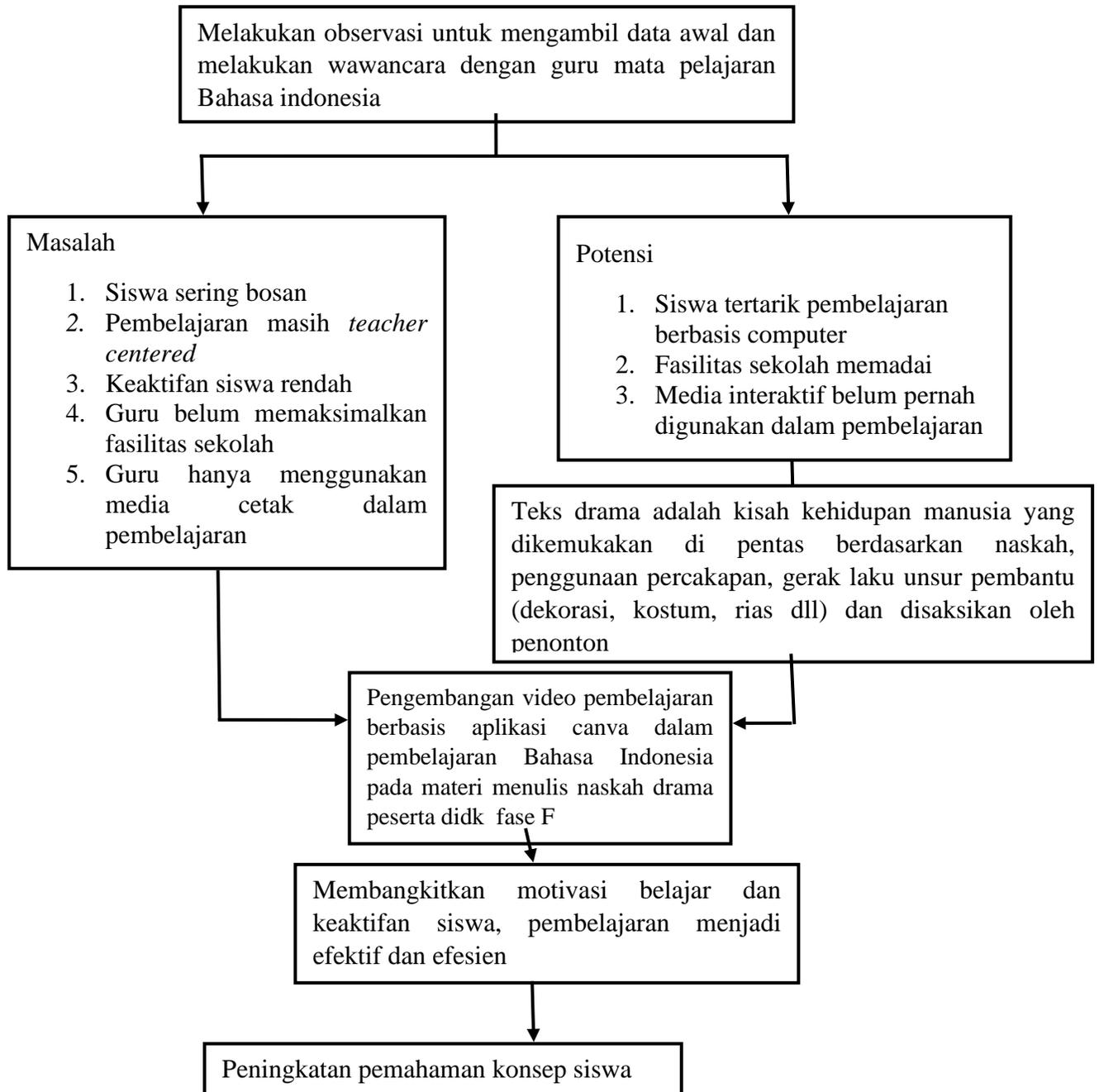
2. Yesi Desria (2024), pendidikan kimia FKIP Universitas Jambi, dengan judul: *Pengembangan Video Pembelajaran Isu Lingkungan Global Dengan Penerapan Model PBL*. Penelitian ini memiliki tujuan mengetahui prosedur pengembangan pembelajaran isu lingkungan global pada dengan penerapan model PBL. Menggunakan *Research and Development (RnD)* dengan model pengembangan *Lee & Owens* yang mengadopsi kerangka pengembangan *Dick and Carrey*. Sedangkan peneliti menggunakan *Research and Development (RnD)* dengan model ADDIE yang bertujuan untuk membantu siswa dalam pembelajaran keterampilan teks drama pada peserta didik fase F
3. Nabila (2023), PGSD FKIP Universitas Jambi, dengan judul: *Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Aplikasi Powtoon Pada Kelas 3 Sekolah Dasar Tema 7 Subtema 3 Perkembangan Teknologi Komunikasi*. Persamaan penelitian ini dengan peneliti yaitu penggunaan model ADDIE sebagai penelitian pengembangan. Perbedaan kedua penelitian yaitu pada penelitian ini produk yang dikembangkan berupa Aplikasi Powtoon Pada Kelas 3 Sekolah Dasar Tema 7 Subtema 3

Perkembangan Teknologi Komunikasi. Sedangkan peneliti mengembangkan produk berupa video pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis naskah drama yaitu dengan subjek penelitian berupa peserta didik fase F.

## **2.7 Kerangka Berpikir**

Menulis telah menjadi keterampilan yang wajib dikuasai oleh peserta didik karena selain digunakan untuk melakukan komunikasi tidak langsung, menulis juga dapat memberikan beberapa keuntungan lain. Untuk dikatakan mahir dalam menulis membutuhkan proses yang tidak sebentar sehingga tidak jarang peserta didik merasa kesulitan. Sebagai contoh, ketidakmampuan peserta didik untuk menghasilkan teks drama yang berkualitas. Selain itu, menyulitkan guru untuk memilih model, media, dan strategi pembelajaran yang efektif, yang berdampak pada pembelajaran yang kurang efektif dan mempersulit siswa untuk mengingat informasi yang diajarkan oleh guru.

Media pembelajaran berbasis aplikasi memiliki kekuatan untuk melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah video pembelajaran berbasis aplikasi *canva*. Perangkat pembelajaran ini menawarkan berbagai gaya belajar, melibatkan minat, perhatian, dan motivasi peserta didik dalam materi pelajaran yang diajarkan, serta menumbuhkan kerja sama tim.



**Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir**

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Model Pengembangan**

Model pengembangan ADDIE yang digunakan oleh peneliti, mengevaluasi. Pemilihan model ADDIE ini didasarkan pada kelebihan yang dimiliki. Model ADDIE bisa diterapkan dengan mudah karena langkah-langkahnya yang sederhana, struktur yang sistematis, dan dapat digunakan pada berbagai macam produk pengembangan. Selain itu, model ADDIE dapat diterapkan pada kurikulum yang mengajarkan tiga kompetensi yakni pengetahuan, keterampilan dan sikap. Selain itu, konsep model ADDIE jelas dan mudah diterapkan serta sesuai dengan pengembangan video pembelajaran dimana setiap tahapnya dilakukan revisi untuk bisa menghasilkan produk yang baik.

#### **3.2 Proses Pengembangan**

Proses pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis naskah drama peserta didik kelas XI SMK terdiri ada beberapa tahap yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*delevop*), implementasi (*implement*), evaluasi (*evaluate*).

##### **3.2.1 Tahap Analisis (*Analyze*)**

Analisis merupakan tahap pertama pada model ADDIE untuk mendesain dan mengembangkan sebuah produk. Tahap awal peneliti

melakukan analisis pengembangan, kelayakan, dan kebutuhan pengembangan disebut analisis. Analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik dan analisis materi lokal membentuk tahap analisis.

1. Analisis kebutuhan untuk memastikan status media pembelajaran dan ketersediaan media yang dapat menunjang kegiatan belajar peserta didik. Pada observasi awal pembelajaran dilakukan analisis kebutuhan khususnya teks drama untuk guru di kelas. Pada poin ini, temuan wawancara dan observasi dijadikan landasan untuk menentukan jenis media yang harus dibuat untuk membantu guru dalam proses pembelajaran.
2. Analisis Kurikulum dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan di sekolah yang menjadi objek penelitian. Untuk kurikulum sekarang, yaitu masih menggunakan kurikulum K-13. Pada analisis kurikulum ini peneliti akan mengidentifikasi Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) salah satunya yaitu peserta didik mampu menulis berbagai sastra. Setelah melakukan analisis tersebut, peneliti juga melakukan analisis tujuan. Analisis tujuan ini dilakukan sesuai dengan kurikulum yang di gunakan oleh sekolah yaitu kurikulum K-13.
3. Analisis Karakter peserta didik dilakukan untuk mengetahui cara penggunaan produk pengembangan ini. Karakter peserta didik kelas XI SMK berada pada tahap operasional konkrit. Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.
4. Analisis materi untuk mengetahui materi yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan teks drama. Peserta didik mampu memahami, mengelola,

mringinterpretasi, dan mengevaluasi teks drama. Dan peserta didik mampu menulis berbagai karya sastra salah satunya teks drama.

### 3.2.2 Desain (*design*)

Tahapan *design* media pembelajaran video pembelajaran tahapan ini nantinya dilakukan pendesainan produk yang akan dikembangkan. Dalam mendesain ialah membuat *storyboard*. *Storyboard* di buat dalam bentuk ilustrasi di kertas maupun di gambar secara digital untuk memberikan gambaran kasar beberapa klip video yang nantinya akan dibuat menggunakan media video pembelajaran.

#### 1. Menyusun materi

Dalam tahap ini peneliti menyusun materi yang akan di jadikan sumber media pembelajaran untuk mempermudah peneliti dalam mencapai tujuan pembelajaran.

#### 2. Pemilihan Media

Pemilihan media yang digunakan yaitu media video pembelajaran. Video pengembangan yang merupakan video yang sejalan dengan tujuan pembelajaran dan membantu peserta didik belajar lebih efektif.

#### 3. Pembuatan *flowchart*

Pembuatan *flowchart* untuk menyusun rancangan awal pembuatan sebuah produk dengan kebutuhan praktisi dengan berdasarkan kebutuhan peserta didik

#### 4. Pembuatan *Storyboard*

*Storyboard* dibuat bertujuan untuk menggambarkan bahan ajar yang akan dikembangkan. *Storyboard* ini digunakan sebagai acuan pengembangan dalam pengembangan sebuah produk.

#### 5. desain

Rancangan awal yang dibuat sebelum dilakukan ujicoba proses pembuatan.

### 3.2.3 Pengembangan (*delevop*)

Pada tahap ini media video pembelajaran yang selaras dengan pembelajaran peserta didik dapat mengubah segala sesuatu yang ada pada tahap desain menjadi objek nyata. Tahapan pengembangan dilakukan uji coba produk yang telah dibuat. Uji coba ini dilakukan untuk memperoleh penilaian kelayakan produk tersebut. Sebelum uji coba, video pembelajaran akan melalui tahap evaluasi terlebih dahulu. Evaluasi dilakukan oleh ahli materi dan juga ahli media untuk kemudian melihat kualitas dari media pembelajaran yang dibuat.

#### a. Validasi Ahli

Setelah produk jadi dikembangkan, ahli media dan ahli materi akan memvalidasinya. Validasi merupakan langkah untuk menguji kevalidan dan keefektifan media video pembelajaran untuk mendapatkan saran dan masukan. Saran dan komentar yang diberikan digunakan sebagai acuan untuk perbaikan produk.

#### b. Revisi Produk

Setelah media video pembelajaran divalidasi oleh tim ahli, langkah yang harus dilakukan adalah mempertimbangkan teks yang

dibuat peneliti kemudian yang akan dibuat oleh peserta didik sebagai produk yang dihasilkan.. Kemudian peneliti menganalisis Instrumen mengapa media video pembelajaran yang kurang valid, maka peneliti akan memperbaiki produk yang direvisi. Jika media video pembelajaran valid, peneliti tidak perlu mengerjakan ulang dan akan melakukan pengujian produk.

### **c. Ujicoba Kelompok Kecil**

Produk-produk yang telah divalidasi kemudian ditempatkan dalam kelompok-kelompok kecil peserta didik pada kelas XI SMK. Pada uji coba kelompok kecil dilakukan pada tahap pengembangan yang bertujuan untuk mengetahui kurang lebihnya produk, baik itu kesalahan penulis maupun petunjuk penggunaan media pembelajaran yang kurang jelas. Karena ditentukan oleh temuan eksperimen, observasi, dan angket yang diselesaikan oleh peserta didik dalam kelompok kecil yaitu terdiri dari 5-6 peserta didik. Produk akan dilanjutkan ketahap implementasi jika dianggap valid.

### **d. Uji Coba Kelompok Besar**

Setelah dilakukan revisi pada uji coba sebelumnya, produk uji coba pada kelompok besar yang melibatkan subjek peserta didik di kelas XI P SMKS Islam Andalusia Bungo. Tujuan dilakukannya pengujian pada kelompok besar ini yaitu untuk mendapatkan data mengenai keefektifan produk yang dibuat yaitu media video pembelajaran.

### **3.2.4 Implementasi (implementation)**

Selama tahap menggunakan produk atau mengujinya dalam kondisi dunia nyata. Untuk memastikan bagaimana produk mempengaruhi kualitas belajar peserta didik, hasil pengembangan digunakan dalam situasi belajar nyata. Pada tahap implementasi, peserta didik benar-benar menggunakan video pembelajaran. Di siswa kelas XI SMK yang mengikuti kegiatan ujicoba produk. Pada poin ini, tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran video animasi peneliti dapat dimanfaatkan.

### **3.2.5 Evaluasi**

Untuk menghasilkan produk yang benar-benar berkualitas dan menarik maka dilakukan evaluasi proses pengembangan pada setiap tahapannya. Kerusakan pada media pembelajaran akan terungkap setelah dilakukan pengujian. Bentuk perbaikan pengembangan produk, segala sesuatu yang terjadi pada setiap instrumen dijelaskan.

## **3.3 Subjek Ujicoba**

Peserta didik di kelas XI SMK dijadikan sebagai subjek uji penelitian pengembangan, berpartisipasi dalam ujicoba kelompok kecil dan kelompok besar.

### **3.3.1 Ujicoba Kelompok Kecil**

Ujicoba dilakukan dalam kelompok kecil yang terdiri dari 5-6 peserta didik dari berbagai tingkat kemampuan, yaitu tingkat kemampuan tinggi, tingkat kemampuan sedang, tingkat kemampuan rendah. Keuntungan dan

kerugian suatu produk ditentukan melalui ujicoba kelompok kecil. Sebelum melakukan pengujian skala besar, kekurangan produk yang ditemukan dalam ujicoba kelompok kecil akan digunakan sebagai perbaikan.

### **3.3.2 Ujicoba Kelompok Besar**

Peserta didik yang akan menjadi ujicoba kelompok besar ini adalah peserta didik kelas XI SMK. Dasar uji instrumen adalah untuk mengetahui bagaimana media video pembelajaran untuk pembelajaran teks drama dapat diimplementasikan. Selain menguji coba produk kepada peserta didik, peneliti juga melihat kepraktisan penggunaan media video pembelajaran.

## **3.4 Jenis Data dan Sumber Data**

Dalam penelitian ini , sumber yang akan dikumpulkan adalah data kuantitatif sebagai primer dan data kualitatif yang berbentuk saran serta masukan dari saran ahli. Data tersebut nantinya memberikan gambaran mengenai kualitas produk yang akan di kembangkan oleh peneliti yang dihasilkan dari media pengembangan video pembelajaran.

### **3.4.1 Data kuantitatif**

Data kuantitatif dalam penelitian ini berupa skor penilaian ahli materi, ahli media, dan pratisi peserta didik yang nantinya akan menjadi sampel dalam uji coba terbatas terhadap media video pembelajaran dalam membantu siswa dalam keterampilan menulis teks drama.

### 3.4.2 Data Kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian ini merupakan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli materi, ahli media melalui angket tertutup. Data yang diperoleh nantinya yang akan menjadi acuan untuk merevisi produk media video pembelajaran.

## 3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Alat yang digunakan untuk mengukur pengembangan media video pembelajaran berupa :

### 3.5.1 Instrumen penilaian Validasi produk

Validitas ahli materi dan media akan menggunakan lembar penilaian sebagai instrumen validasi untuk memastikan produk yang dikembangkan layak atau tidak. Kisi-kisi instrumen validasi ahli media dan ahli materi dapat dilihat di bawah ini.

#### 1. Validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan dengan tahapan seperti meminta para ahli bidangnya yang sudah berpengalaman untuk menilai desain dari media yang sudah di desain untuk diketahui kelemahan-kelemahan produk media video pembelajaran yang sudah dikembangkan. Berikut adalah kisi-kisi angket validitas dari ahli media:

**Tabel 3.1. Kisi-kisi Validasi Ahli Media**

Variabel	Indikator	Nomor
Pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi	Ukuran video	1
	Desain video	2,3,4,5,6,7,8,9,10,11

menulis naskah drama peserta didik kelas XI SMK	Efek media terhadap pembelajaran	12
---	----------------------------------	----

#### 1. Validasi Ahli Materi

Pada tahapan validasi materi, ahli materi memvalidasi materi yang digunakan dan kesesuaiannya terhadap media yang telah dibuat. Ahli materi akan diberikan angket terbuka untuk memberikan saran dan komentar setelah menilai produk. Berikut adalah kisi-kisi angket untuk validasi ahli materi:

**Tabel 3.2. Kisi-kisi Validasi Ahli Materi**

Variabel	Indikator	Nomor
Pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis naskah drama peserta didik kelas XI SMK	Materi	1,2,3
	Format	4,5
	Isi	6,7
	Video pembelajaran	8,9,10

#### 2. Revisi

Revisi dilakukan dengan bertujuan untuk menyempurnakan produk yang telah di buat oleh peneliti. Revisi dilakukan dengan mempertimbangkan saran dan komentar yang telah diberikan oleh ahli terhadap produk yang telah dibuat. Hasil dari revisi ini menjadi hasil yang dikembangkan.

#### 3.5.2 Instrumen Kepraktisan Produk

Kepraktisan media pembelajaran video pembelajaran juga dapat diamati oleh guru dan peserta didik dengan menggunakan lembar angket. Tujuan lembar angket ini adalah untuk mengetahui manfaat dan aplikasi media

pembelajaran video pembelajaran. Evaluasi yang menetapkan kepraktisan produk diperoleh untuk mendapatkan hasil. Kuesioner untuk tanggapan guru dan peserta didik disediakan di bawah ini.

#### 1. Penilaian Kepraktisan Guru

Penilaian yang dilakukan oleh guru ini merupakan angket tertutup untuk mengetahui kepraktisan media video pembelajaran yang dikembangkan dengan angket tertutup. Berikut adalah kisi-kisi penilaian kepraktisan oleh guru:

**Tabel 3. 3. Kisi-kisi Praktis Guru**

<b>Kriteria</b>	<b>Indikator</b>	<b>No. Item</b>
Respon Guru	Materi	1,2,3,4
	Ketertarikan	,5,6,7
	Kualitas penggunaan <i>canva</i> dan situs <i>capcut</i>	,8,9,10

#### 2. Penilaian Kepraktisan Peserta Didik

Penilaian ini dilakukan oleh peserta didik untuk mengetahui kepraktisan media video pembelajaran yang dikembangkan dengan angket terbuka. Berikut adalah kisi-kisi penilaian kepraktisan produk oleh peserta didik:

**Tabel 3.4. Kisi-kisi Penilaian Kepraktisan oleh Peserta Didik**

<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor</b>
Pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi <i>canva</i> dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis naskah drama peserta didik kelas XI SMK	Koefisien waktu	1, 2
	Format tulisan	3, 4
	Efisiensi video pembelajaran	5, 6, 7, 8, 9, 10

### 3.5.3 Instrumen Penilaian Keefektifan Produk

#### 1. Indikator Tanggapan Peserta Didik

Selain mengerjakan tes, peserta didik juga mengisi angket untuk melihat keefektifan media video pembelajaran yang dikembangkan.

Berikut merupakan kisi-kisi dari angket tanggapan peserta didik terhadap produk:

**Tabel 3.5. Kisi-kisi Angket Tanggapan Peserta Didik pada Uji Coba Lapangan**

Variabel	Indikator	No. Item
Pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis naskah drama peserta didik kelas XI SMK	Materi pembelajaran	1, 2, 3,
	Minat belajar	4, 5
	Aktivitas siswa	6, 7,
	Efisiensi video pembelajaran	8, 9, 10

#### 2. Lembar Observasi dan Angket

Lembar observasi menunjukkan aktivitas peserta didik selama pembelajaran materi teks drama berlangsung menggunakan media video pembelajaran. Penilaian keefektifan produk ditinjau dari lembar observasi ini.

Tabel 3.6. Lembar Observasi

No	Indikator
(1)	(2)
	<b>Pendahuluan</b>
1.	Peneliti memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam
2.	Peserta didik menjawab/memberi salam kepada peneliti
3.	Peserta didik siap untuk mengikuti pembelajar dengan menyiapkan segala perlengkapan pendukung pembelajaran
4.	Peserta didik berdoa sebelum memulai kegiatan belajar.
5.	Peneliti mengecek kehadiran siswa dikelas tersebut
6.	Peneliti menyampaikan topik pembelajaran pertemuan
7.	Peserta didik memperhatikan peneliti saat menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran
8.	Peneliti menyampaikan apersepsi pada materi teks drama
9.	Peserta didik menjawab pertanyaan apersepsi yang diberikan oleh peneliti
	<b>Kegiatan Inti</b>
10.	Peserta didik duduk secara berkelompok dengan teratur sesuai perintah peneliti
11.	Peserta didik mengerjakan tugas berupa proyek menulis teks drama berdasarkan kehidupan sehari-hari menggunakan media <i>canva</i> dengan teman sekelompoknya
12.	Peserta didik yang diuji pada kelompok kecil menjadi pemimpin dalam kelompok untuk membantu teman sekelompoknya membuat teks drama menggunakan media <i>canva</i> .
13.	Peneliti dan guru mengamati kinerja siswa. Apabila mengalami kesulitan, guru dapat menjadi fasilitator bagi siswa untuk mengatasi masalah. Peneliti juga dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan.
14.	Peserta didik merancang teks drama yang dibuat dengan menggunakan <i>storyboard</i> .
15.	Teks narasi kemudian dibuat dalam bentuk digital oleh peserta didik menggunakan <i>canva</i> dan aplikasi <i>Capcut</i> . Pada aplikasi ini, peserta didik dapat mendesain dengan memanfaatkan fitur kerja tim.
16.	Peserta didik saling membantu mendesain cerpen dalam bentuk digital.
17.	Peserta didik dapat menyelesaikan teks drama yang mereka buat.
18.	Peneliti berkeliling memantau dan berkeliling selama pembelajaran
	<b>Kegiatan Penutup</b>
19.	Peserta didik dapat menyimpulkan hasil belajar pada materi
20.	Peneliti menginformasikan materi yang akan dipelajari selanjutnya
21.	Peneliti mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam
22.	Peserta didik menjawab salam dari peneliti

### 3.6 Teknik Analisis Data

#### 3.6.1 Teknik Analisis Data Uji Validasi Produk

Data yang didapatkan dari angket terbuka berupa saran dan komentar yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi untuk kemudian diuji validasinya dari media video pembelajaran yang dikembangkan. Skala yang digunakan untuk menganalisis penilaian validasi produk adalah skala *linkert* yang berdasarkan (Sugiyono, 2020:94) terbagi menjadi lima kategori pilihan bagi responden. Berikut adalah tabel untuk skor validasi data:

**Tabel 3.7. Kriteria Penilaian Validasi Produk**

Kriteri	Singkatan	Skor
Sangat Setuju	SS	5
Setuju	ST	4
Ragu-ragu	RG	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

Data yang didapat dari ahli selanjutnya dianalisis menggunakan persentase skor yang didapatkan dengan mencari skor ideal untuk keseluruhan item. Berikut adalah rumus menentukan persentase validasi data

$$V_s = \frac{\sum X}{\sum n} \times 100\%$$

Keterangan :  $V_s$  = Persentase Validitas

$x$  = skala penilaian yang

diperoleh  $n$  = skor maksimal

Valid atau tidaknya produk yang dikembangkan dapat diketahui dari hasil persentase validasi media yang telah dihitung. Berikut adalah kriteria validitas data berdasarkan Akbar (2022:82):

**Tabel 3.8. Kriteria Validitas Produk**

<b>Kriteria Validitas</b>	<b>Tingkat Validitas</b>
81% – 100%	Sangat valid, sangat tuntas dan dapat digunakan tanpa perbaikan
61% – 80%	Valid dan dapat digunakan namun perlu perbaikan
41% – 60%	Kurang valid, dan perlu perbaikan
21% – 40%	Tidak valid dan tidak bisa digunakan
0% – 20%	Sangat tidak valid dan tidak bisa digunakan

Peneliti menetapkan untuk menggunakan kriteria valid dengan revisi sedikit atau sangat valid untuk digunakan tanpa revisi dari hasil validitas yang telah diuji oleh ahli materi dan ahli media.

### **3.6.2 Teknik Analisis Data Uji Kepraktisan Produk**

Data yang didapatkan dari kepraktisan produk ini berupa angket penilaian dari guru dan peserta didik yang telah melalui tahap uji coba sebelumnya. Data yang diperoleh dari uji kepraktisan akan diolah dengan menggunakan skala *linkert* yang dikembangkan berdasarkan (Sugiyono, 2020:94):

**Tabel 3.9. Kriteria Penilaian Kepraktisan Produk**

Kriteri	Singkatan	Skor
Sangat Setuju	SS	5
Setuju	ST	4
Ragu-ragu	RG	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

Data yang didapat kemudian dianalisis secara kuantitatif, dengan menghitung presentasi kepraktisannya dengan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{\sum m} \times 100\%$$

Keterangan: P = Persentase Kepraktisan  
 $\bar{x}$  = Rata-rata skor untuk tiap butir indikator  
m = Skor maksimal untuk tiap butir indikator

Di mana:

$$P = \frac{\sum s}{\sum n}$$

Keterangan: s = Skor yang diberikan responden  
n = Jumlah responden

Hasil yang diperoleh dari perhitungan angket akan diterjemahkan secara kualitatif dan dikembangkan berdasarkan Akbar (2022:82) pada tabel berikut:

**Tabel 3.10. Kriteria Kepraktisan Produk**

<b>Kriteria Kepraktisan</b>	<b>Tingkat Kepraktisan</b>
81% – 100%	Sangat praktis, sangat tuntas dan dapat digunakan tanpa perbaikan
61% – 80%	Praktis dan dapat digunakan namun perlu perbaikan
41% – 60%	Kurang praktis dan perlu perbaikan
21% – 40%	Tidak praktis dan tidak bisa digunakan
0% – 20%	Sangat tidak praktis dan tidak bisa digunakan

Peneliti menggunakan kriteria praktis dan dapat digunakan namun perlu perbaikan atau sangat praktis, sangat tuntas dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Produk yang dikembangkan dapat dikatakan praktis apabila sesuai dengan penilaian guru dan peserta didik saat uji perorangan dan kelompok kecil.

## **BAB IV**

### **HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Pengembangan**

Pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis naskah drama peserta didik fase f berpedoman pada tahapan yang meliputi analisis, desain atau perancangan, pengembangan dan evaluasi. Produk ini dihasilkan memudahkan siswa dalam belajar sehingga pembelajaran dapat menarik siswa. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah model ADDIE dimana model ini terdapat 4 tahap diantaranya ialah Analisis (*Analysis*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian di kelas XI SMKS Islam Andalusia.

##### **4.1.1 Tahap Analisis (*Analysis*)**

###### **a. Analisis kebutuhan**

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi pelur/tidaknya suatu media atau produk pembelajaran dikembangkan. Analisis kebutuhan dalam penelitian ini dilakukan dengan mewawancarai guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Wawancara dilakukan kepada satu orang guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMKS Islam Andalusia.

**Tabel 4.1** Hasil ringkasan wawancara guru

No	Pertanyaan	Jawaban	Analisis spesifikasi produk yang dibuat
1.	Media apa sajakah yang digunakan di kelas?	Media yang sering digunakan adalah buku Bahasa Indonesia dan presentasi power point.	Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa guru belum menggunakan media yang bervariasi, hal ini menjadi pertimbangan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru Bahasa Indonesia dalam di kelas.
2	Apakah peserta didik menggunakan gawai dalam pembelajaran?	Selama ini peserta didik tidak menggunakan gawai dalam pembelajaran karena dapat mengganggu proses belajar.	Berdasarkan hasil analisis tersebut perlu adanya sebuah media yang memanfaatkan teknologi, namun difasilitasi oleh sekolah seperti penyediaan proyektor dan laptop sebagai sarana pembelajaran.
4.	Apakah sebelumnya pernah menggunakan media video pembelajaran yang berbasis canva	Tidak.	Berdasarkan hasil analisis bahwa guru belum menggunakan media video pembelajaran berbasis canva, hal ini menjadi pertimbangan peneliti untuk mengembangkan media video pembelajaran untuk kelas XI PMI.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan guru terbatas pada buku Bahasa Indonesia dan presentasi power point, serta lembar kerja peserta didik karena kurangnya waktu untuk mempelajari program media pembelajaran yang lain. Selain itu, buku cetak Bahasa Indonesia yang digunakan

peserta didik ketersedianannya masih terbatas. Sehingga, penggunaan buku cetak tidak fleksibel karena buku cetak tidak bisa dibawa ke luar sekolah. Menurut guru mata pelajaran Bahasa Indonesia penggunaan media pembelajaran memberikan motivasi dalam pembelajaran. Selain itu peserta didik tidak diperbolehkan menggunakan *smartphone* selama pembelajaran karena dapat menghambat proses belajar mengajar. Namun, peserta didik dapat diperbolehkan menggunakan laptop untuk mendukung proses pembelajarannya dengan fasilitas jaringan internet oleh sekolah

### **b. Analisis Kurikulum**

Salah satu langkah untuk mendesain video pembelajaran, maka perlu diketahui terlebih dahulu kurikulum yang digunakan di SMKS Islam Andalusia. Pada tahapan analisis kurikulum, peneliti melakukan analisis kurikulum yang berlaku. SMKS Islam Andalusia masih menerapkan Kurikulum K-13, dalam hal ini masih menggunakan berupa Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD). Video pembelajaran dapat dikategorikan sebagai media dalam proses pembelajaran.

**Tabel 4.2** hasil analisis tentang kurikulum

No	Aspek	Fakta	Solusi
1.	Apa permasalahan yang sering terjadi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi drama?	Permasalahan yang sering terjadi adalah peserta didik sering kurang paham dan merasa bosan.	Dari hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik banyak yang kurang paham akan maeri dan sering kali merasa bosan sehingga, menjadi pertimbangan peneliti

			untuk mengembangkan media yang kreatif dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih fokus dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan mendapat contoh cerita drama.
	Penerapan kurikulum K-13 belum maksimal pada penggunaan media pembelajaran yang inovatif.	Penggunaan media yang inovatif.	Berdasarkan analisis tersebut perlu adanya media yang inovatif yang mendukung pelaksanaan kurikulum K-13 salah satunya memanfaatkan aplikasi <i>canva</i> .

### c. Analisis Karakter peserta didik

Karakteristik peserta didik berupa tindakan atau peserta didik cenderung lebih menyukai pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang berupa audio-visual, audio, gambar atau animasi. Maka dengan adanya media pembelajaran yang terintegrasikan maka akan meningkatkan motivasi belajar agar menjadi peserta didik yang aktif.

**Tabel 4.3** Hasil analisis karakter peserta didik

No	Aspek	Fakta	Solusi
1.	Karakteristik	Karakteristik peserta didik sangat bervariasi dari sekian banyak peserta didik mereka	Dari hasil analisis peserta didik lebih menyukai pembelajaran

		<p>lebih banyak yang senang belajar menggunakan media audio-visual, hal ini berdasarkan data observasi awal dilihat dari pembelajaran dengan guru lain menggunakan media audio-visual. Sehingga dapat dikategorikan bahwa peserta didik memiliki karakter lebih cenderung ke pembelajaran audio-visual</p>	<p>yang menggunakan media pembelajaran yang berupa audio-visual, audio, gambar atau animasi. Sehingga inilah yang menjadi pertimbangan peneliti untuk mengembangkan video pembelajaran.</p>
--	--	--	---

Berdasarkan hasil wawancara bahwa peserta didik lebih menyukai media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang berupa audio-visual, audio, gambar atau animasi. Dengan adanya media video pembelajaran memudahkan peserta didik dalam belajar dimana pun tidak hanya di lingkungan sekolah. Hal ini berdasarkan data observasi awal dilihat dari pembelajaran dengan guru lain dan dalam mata Pelajaran lain yaitu guru tersebut telah menggunakan media pembelajaran yaitu audio-visual. Sehingga, dapat dikategorikan bahwa peserta didik memiliki karakter lebih cenderung ke pembelajaran audio-visual

#### d. Analisis materi

**Tabel 4.4** Hasil analisis materi

No	Analisis	Solusi
1	Pada materi drama peserta didik belum memahami pembelajaran drama secara maksimal, hal ini diketahui melalui mereka belum dapat mengidentifikasi strukturnya dan lain-lain.	Mengembangkan sebuah media yang mampu membantu peserta didik dalam memahami, mengelola, menginterpretasikan teks drama.

Berdasarkan hasil analisis capaian pembelajaran pada materi ini yaitu peserta didik dapat menganalisis materi drama, peserta didik mampu memahami, mengelola, menginterpretasikan, teks drama. Dan peserta didik mampu menulis berbagai karya sastra salah satunya membuat naskah drama.

#### 4.1.2 Tahap perancangan (*Design*)

Tahap berikutnya yaitu tahap desain, pada tahap ini semua hal yang telah dipersiapkan pada tahap analisis mulai direalisasikan dan mulai merancang produk yang dikembangkan yakni video pembelajaran berbasis aplikasi canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis naskah drama peserta didik fase f. pada tahap ini dilakukan untuk merancang rancangan awal agar memudahkan peneliti dalam mengembangkan suatu produk. Rancangan yang dilakukan peneliti ialah menyusun materi pembelajaran, naskah atau alur yang akan dijadikan video animasi oleh peneliti, serta rancangan instrument validasi dan angket respon siswa.

### **a. Menyusun Materi**

Dalam tahap ini peneliti menyusun materi yang akan dijadikan sumber media pembelajaran untuk mempermudah peneliti dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penyusunan materi peneliti melakukan analisis terhadap KI dan KD dengan tujuan mengetahui unsur apa saja yang dapat digunakan, pada kelas XI SMKS Islam Andalusia, menggunakan kurikulum 13 berikut ialah materi yang digunakan dalam materi drama

- 1) Pengertian drama
- 2) Struktur drama
- 3) Unsur-unsur drama
- 4) Contoh drama

### **b. Pemilihan Media**

#### **1. Media *Canva***

Pemilihan media merupakan tahapan awal sebelum membuat media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* yang tidak hanya menggunakan laptop tetapi bisa juga menggunakan gawai, sehingga bisa diakses di mana saja tanpa harus membawa laptop kemana-mana. Fitur-fitur dalam *canva* mendukung dalam menyusun video pembelajaran karena *canva* mudah digunakan, *canva* menyediakan banyak templat video yang dapat disesuaikan kebutuhan. Fitur ini juga memudahkan pengguna untuk menambahkan elemen seperti gambar, teks dan animasi ke dalam video. *Canva* juga memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan berbagai aspek video, seperti durasi, transisi, dan efek visual.

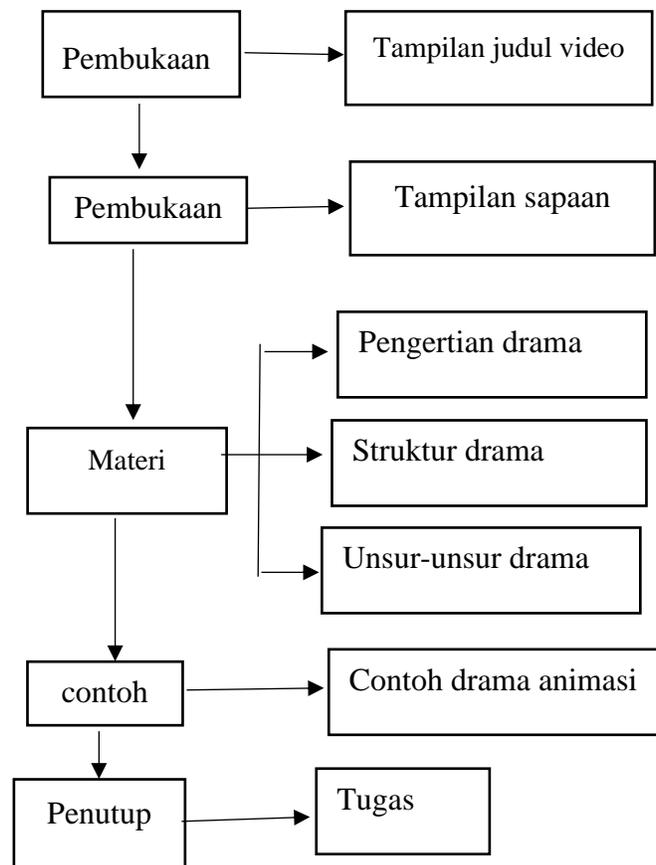
Penggunaan *canva* sebagai media pembelajaran mampu diakses melalui tautan link *canva* tanpa harus menunduh aplikasi *canva*. Perkembangan teknologi saat ini harapannya akan memudahkan akses peserta didik atau pendidik dalam menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif.

## **2. Capcut**

Setelah menggunakan aplikasi *canva* lalu tahap selanjutnya adalah penggunaan *capcut* yang digunakan untuk mengedit dan membuat sebuah video. Langkah pertama yang dilakukan yaitu menambahkan suara atau dubbing. Tidak hanya membuat dubbing, penggunaan *capcut* juga digunakan sebagai membuat teks otomatis dari suara di video tanpa menulis teks. Dalam aplikasi *capcut* ini juga bisa digunakan untuk memotong, menggabung dan memberikan filter pewarnaan . Peneliti memilih menggunakan *capcut* dikarenakan kemudahannya dalam penggunaan dan fitur-fitur yang untuk mengedit video lebih lengkap.

### **c. Pembuatan *Flowchart***

Pada tahap produk, diawali dengan pembuatan *flowchart* untuk Menyusun rancangan awal pembuatan sebuah produk yang disesuaikan dengan kebutuhan praktisi dengan berdasarkan angket kebutuhan peserta didik. Untuk *flowchart* dari bahan ajar video pembelajaran dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

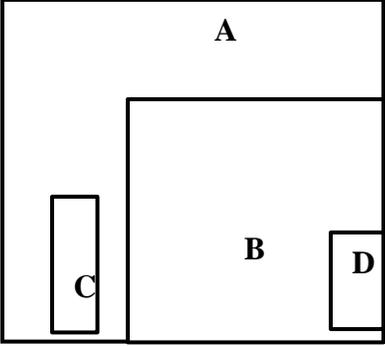
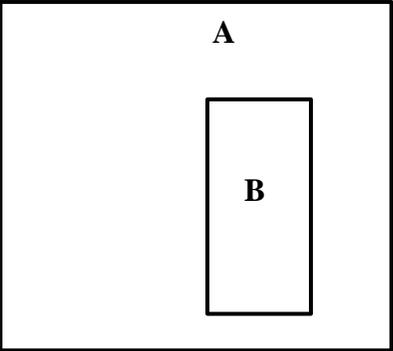
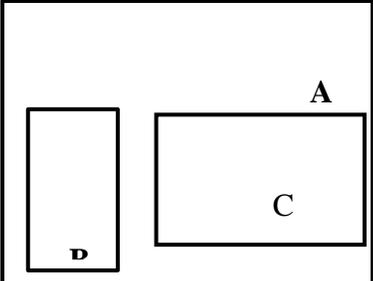


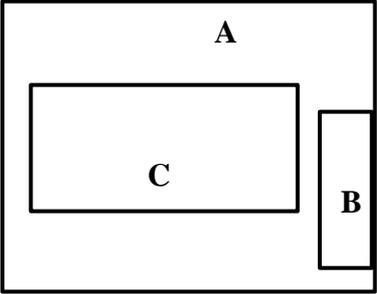
**Gambar 4.1** *flowchart* video pembelajaran

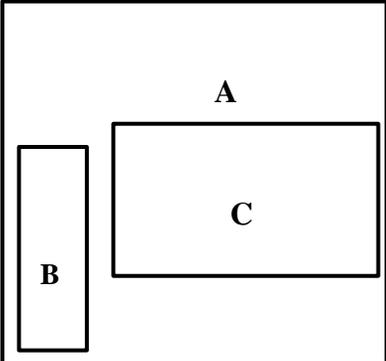
#### d. Pembuatan *Storyboard*

*Storyboard* dibuat bertujuan untuk menggambarkan bahan ajar yang akan dikembangkan. *Storyboard* ini digunakan sebagai acuan pengembangan dalam mengembangkan sebuah produk. Adapun *storyboard* dapat dilihat sebagai berikut

Table 4.5 Storyboard

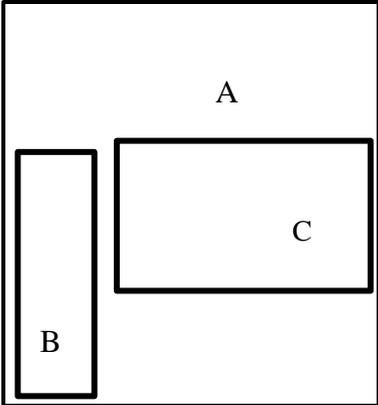
Storyboard	Deskripsi	Narasi
<b>PEMBUKAAN</b>		
	<p>A. <i>Background</i> video</p> <p>B. Papan tulis berisi judul/cover video media pembelajaran</p> <p>C. Seorang guru</p> <p>D. Peserta didik</p>	
	<p>A. <i>Background</i> ruang kelas</p> <p>B. Guru yang berikan sapaan</p>	<p>“Hai semua, sudahkan siap kalian belajar hari ini.”</p>
	<p>A. <i>Background</i> ruang kelas, beserta papan tulis, jam dan</p>	<p>“pada pertemuan hari ini kita akan membahas mengenai materi drama, kalian pasti sudah tau kan materi</p>

	<p>peralajaran mengajar</p> <p>B. Papan tulis berisi tentang drama</p>	<p>drama. Drama itu apa sih? Drama adalah salah satu jenis karya sastra. Bagi kalian yang mempelajarinya pasti ingat karya sastra itu ada tiga yaitu puisi, prosa dan drama.</p>
	<p>A. <i>Backgrund</i> ruang kelas, lengkap dengan peralatan mengajar</p> <p>B. Animasi Guru yang sedang menjelaskan pengertian drama</p> <p>C. Papan tulis yang berisikan penyajian mengenai materi drama.</p>	<p>Drama berasal dari Bahasa Yunani, yaitu “dramoi” artinya berbuat, bertidak, berlaku dan lain-lain, drama adalah kisah kehidupan manusia yang dikemukakan di pentas perdasarkan naskah, menggunakan percakapan, gerak laku, unsur pembantu (dekorasi, kostum, rias, lampu, , music) dan</p>

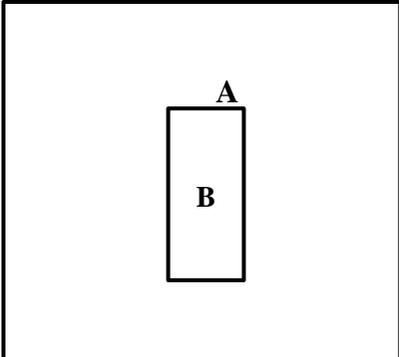
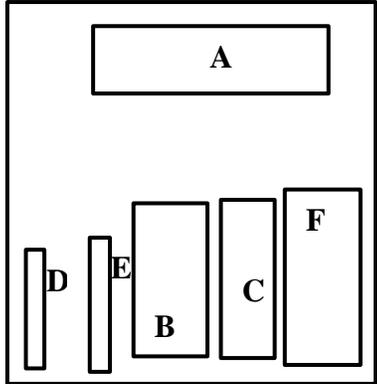
		<p>disaksikan oleh penonton.</p> <p>Kalian pasti pernah melihat ada film yang berasal dari novel dan cerpen, karena sumber penulisan naskah drama itu ada tiga. Yang pertama karya yang sudah ada seperti novel maupun cerpen, yang kedua pengalaman pribadi dan sumber yang ketiga imajinasi berarti fiktif atau tidak nyata</p>
	<p>A. <i>Background</i> ruang kelas, lengkap dengan peralatan mengajar</p> <p>B. Animasi Guru yang sedang</p>	<p>Pembahasan selanjutnya yaitu struktur drama, struktur drama merupakan bagian dari drama itu sendiri. Jadi drama itu</p>

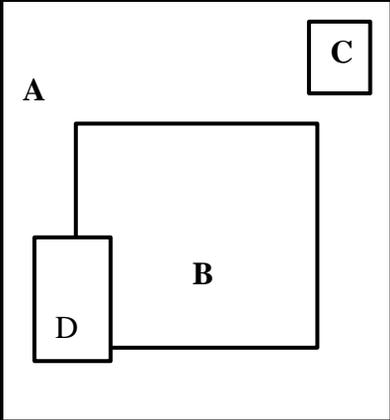
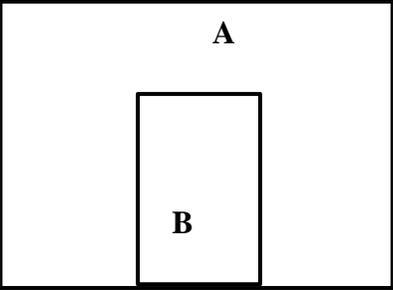
	<p>menjelaskan struktur drama</p> <p>C. Papan tulis yang berisikan penyajian mengenai materi drama.</p>	<p>ada tiga bagian yang pertama prolog, prolog adalah bagian pembuka, yang ke dua dialog, dialog merupakan percakapan antar tokoh, yang ketiga epilog, epilog merupakan bagian akhir berisi Kesimpulan atau amanat yang disampaikan dari keseluruhan drama tersebut</p> <p>Nah, bagian dari drama struktur drama ada tiga, bagian kedua atau dialog itu masih terbagi menjadi tiga bagian yakni, orientasi merupakan bagian</p>
--	---	---

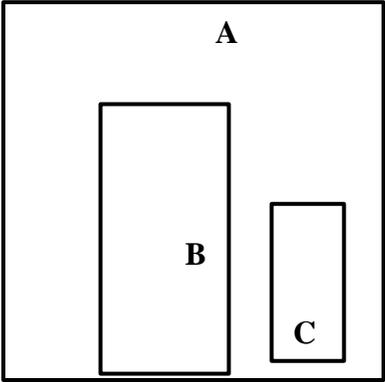
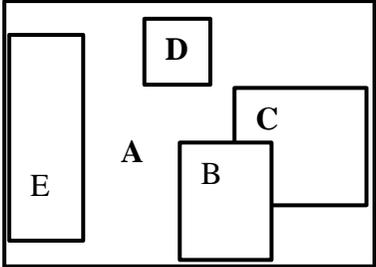
		<p>Dimana dialog para tokohnya itu sedang awal mula memperkenalkan tokohnya. Selanjutnya komplikasi, di dalam komplikasi ini para tokohnya itu sudah mulai timbul permasalahan, dan yang terakhir adalah resolusi, resolusi merupakan tanggapan-tanggapan dari komplikasi, jadi kalo ada di komplikasi itu ada permasalahan maka di resolusi itu penyelesaian seperti apa atau tanggapan dari tokoh itu seperti apa.</p>
--	--	--

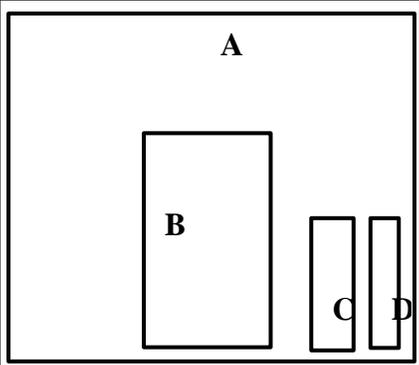
	<p>A. <i>Backgrund</i> ruang kelas, lengkap dengan peralatan mengajar</p> <p>B. Animasi Guru yang sedang menjelaskan unsur-unsur drama</p> <p>C. Papan tulis yang berisikan penyajian mengenai materi drama.</p>	<p>Bembahasan selanjutnya adalah unsur-unsur drama, ada perapa ya, yang pertama adalah tokoh, tokoh adalah orang yang memerankan drama. Kalo penokohan pelaku alur yang berinteraksi dalam peristiwa drama jadi penkohan ini lebih watak-waaknya, dan dengan begitu akan mengarahkan pada konflik dan sebagainya. Dan selanjutnya adalah peran, peran adalah lakon yang dimainkan tokoh dalam drama. Selanjutnya adalah alur, alur ini adalah</p>
---	--	---

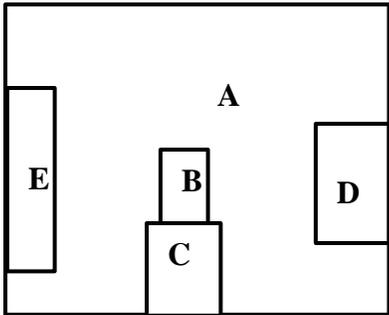
		<p>urutan kejadian dalam drama yang menunjukkan kelogisan, seperti pada prosa alur pun ada banyak jenisnya ada alur maju, ada alur mundur dan alur campuran ini berdasarkan pada waktu. Setelah itu ada latar, latar adalah penggambaran, tempat, waktu, dan situasi dalam drama. Selanjutnya amanat, amanat ini pesan yang disampaikan. Dan yang terakhir adalah dialog, dialog adalah percakapan dalam drama.</p>
--	--	---

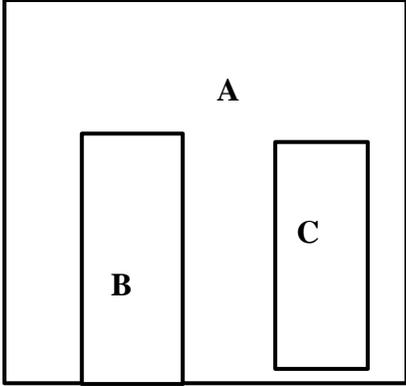
	<p>A. <i>Background</i> ruang kelas, lengkap dengan peralatan mengajar</p> <p>B. Animasi Guru yang sedang menjelaskan drama</p>	<p>Pada pertemuan kali ini kita akan membahas tentang membuat drama dengan latar belakang kearifan local</p> <p>Simak animasi yang berjudul putri pinang masak berikut untuk memahami dalam pembuatan cepennya.</p>
	<p>A. Judul cerita</p> <p>B. Raja</p> <p>C. Putri pinang masak</p> <p>D. Pengawal</p> <p>E. Pengawal</p> <p>F. kerajaan</p>	<p>Putri penang masak</p>

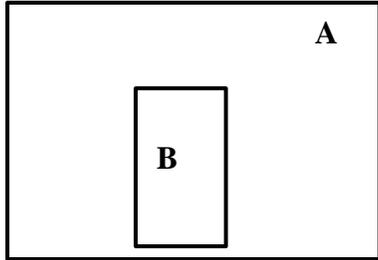
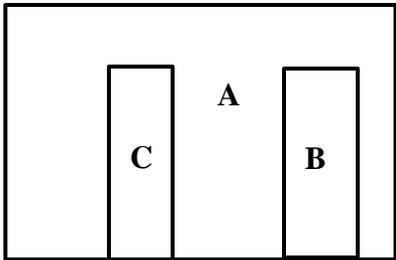
	<p>A. pemandangan di sekitar istana</p> <p>B. istana</p> <p>C. burung yang berterbangan</p> <p>D. hasil tambang dari kerajaan</p>	<p>Pada zaman dahulu kala di sebuah negeri yang indah, berdirilah sebuah kerajaan yang sangat besar. Kerajaan tersebut terkenal kaya raya dan sangat makmur. Sumber kekayaan kerajaan ini terutama minyak tanah. Hasil minyak tanah ini sangat berlimpah dan menarik perhatian negeri lain.</p>
	<p>A. Ruangan istana</p> <p>B. Seorang saja yang wajahnya sangat buruk yang memimpin istana</p>	<p>dipimpin oleh seorang raja yang wajahnya sangat buruk dan belum mempunyai seorang istri. Bagaimanakah cerita selanjutnya? Saksikanlah....!</p>

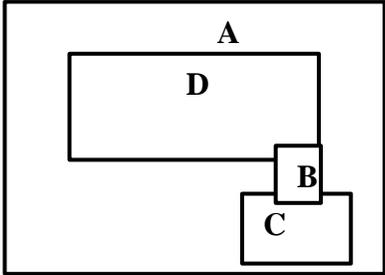
	<p>A. Ruangan istana yang sangat megah</p> <p>B. Raja yang sangat mendambakan seorang istri</p> <p>C. Pengawal yang diperintahkan oleh raja untuk pergi ke seluruh negeri</p>	<p>Baginda Raja: "Sudah lama saya mendambakan seorang istri, tapi tidak ada yang mau dengan saya."</p> <p>Pengawal Pengawal</p> <p>"Iya baginda ada apa memanggil saya?"</p> <p>Baginda : "Saya memerintahkan kalian pergi ke seluruh negeri untuk melihat-lihat kalau ada perempuan cantik dan bersedia menjadi permaisuri"</p> <p>Pengawal "Siap baginda!"</p>
	<p>A. Pemandangan di luar istana</p>	<p>Sementara itu, di negeri Minangkabau ada seorang gadis yang amat cantik dan</p>

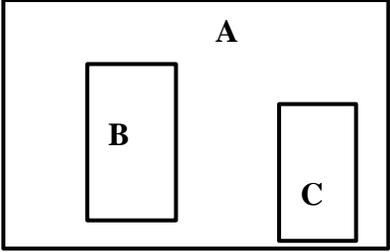
	<p>B. Putri pinang masak yang sangat cantik</p> <p>C. Istana pemik putri pinang masak</p> <p>D. Burung yang berterbangan</p> <p>E. Pohon yang besar</p>	<p>terkenal. Gadis itu bernama Putri Pinang Masak. Kulitnya kuning seperti pinang yang disinari matahari, perawakan dan gerak-geriknya sangat menarik. Namun hati dan kemauannya keras seperti batu. Ia ingin mempunyai sebuah jajahan yang dapat diperintahnya dan dikuasanya. Telah banyak anak muda meminang putri ini, tetapi semua ditolak.</p>
 <p>The diagram shows a large rectangle labeled 'A' at the top. Inside 'A', there is a smaller rectangle labeled 'B' on the left side. To the right of 'B', there are two vertical bars labeled 'C' and 'D' side-by-side.</p>	<p>A. Ruangan istana yang sangat megah beserta singgasana raja</p>	<p>Di kerajaan... Pengawal "Maaf baginda, saya ingin menyampaikan sesuatu bahwa di Minangkabau</p>

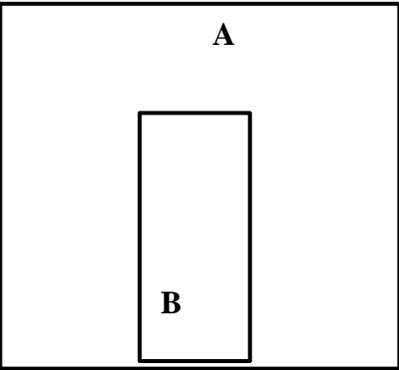
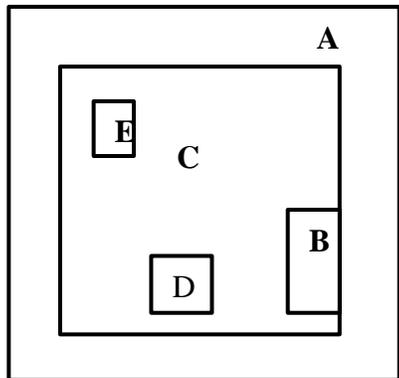
	<p>B. Raja yang mendapatkan kabar ada serang gadis cantik di Minangkabau</p> <p>C. Pengawal yang memberikan informasi kepada raja bahwa ada seorang gadis cantik di minangkabau</p> <p>D. pengawal</p>	<p>ada seorang gadis yang cantik bernama Pinang Masak, anak kepala adat yang tinggi kedudukannya.</p> <p>Mungkin baginda akan tertarik dengan kecantikan pinang masak itu." Baginda Raja: "Ya sudah, kirimkan utusan yang lain untuk melamar Pinang Masak itu, cepat!" Pengawal : "Baiklah baginda saya penuhi keinginan baginda."</p>
	<p>A. pandangan diluar istana</p> <p>B. pengawal yang menaiki kuda untuk memberi</p>	<p>Sang utusan akhirnya pergi ke negeri barat dan membawa pesan dari raja bahwa ia ingin melamarnya, utusan</p>

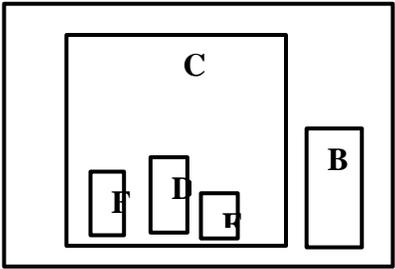
	<p>tahu maksud kedatangannya</p> <p>C. kuda</p> <p>D. istana milik putri pinang masak</p> <p>E. pohon besar</p>	<p>raja segera memberi tahu maksud dan tujuan kedatangannya</p>
 <p>The diagram consists of a large outer rectangle labeled 'A'. Inside this rectangle, there are two smaller vertical rectangles. The one on the left is labeled 'B' and is taller than the one on the right, which is labeled 'C'.</p>	<p>A. Ruangan istana milik putri pinang masak</p> <p>B. Pengawal yang diutus raja untuk melamar putri pinang masak</p> <p>C. Putri pinang masak</p>	<p>Sementara itu di Minangkabau....</p> <p>Utusan "Permisi, apakah gadis cantik ini bernama Pinang Masak?"</p> <p>Pinang Masak "Iya saya, memangnya anda siapa? Ada perlu apa mencari saya?"</p> <p>Utusan : "Saya adalah utusan dari kerajaan. Dan saya diperintahkan oleh Baginda Raja melamar anda untuk</p>

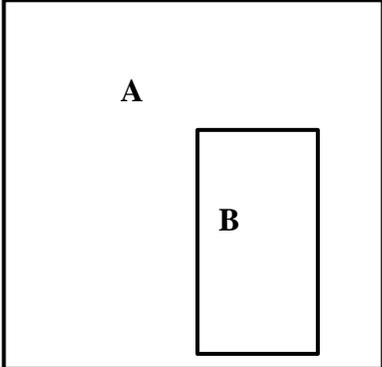
		dijadikan sebagai permaisuri."
	<p>A. Ruang istana milik putri pinang masak</p> <p>B. Putri pinang masak yang tamak akan kekuasaan dan kekayaan</p>	<p>Pinang Masak ingin memperoleh kekuasaan dan kekayaan. Namun, dia tidak menyukai Baginda Raja karena raja itu berwajah buruk. Pinang Masak bingung. Ia mencari akal bagaimana cara untuk menggagalkan lamaran Baginda Raja. Setelah diam sejenak, Pinang Masak berkata kepada utusan raja.</p>
	<p>A. Ruang istana putri pinang masak</p> <p>B. Putri pinang masak yang memberitahukan</p>	<p>Pinang Masak "Hmm..baiklah, lamaran aku terima tetapi ada persyaratan yang harus dipenuhi Baginda Raja."</p>

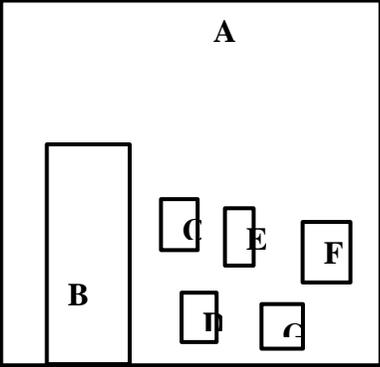
	<p>jawaban dan syarat untuk baginda raja</p> <p>C. Pengawal yang di beri utusan sang baginda raja</p>	<p>Utusan : "Apa syaratnya itu?"</p> <p>Pinang Masak "Syaratnya, Baginda Raja harus dapat membuat istana yang indah dan megah berikut. isi perabotannya hanya dalam waktu satu malam. Mulai terbenam matahari sampai ayam berkokok bersahut-sahutan."</p> <p>Utusan : "Baiklah, akan saya sampaikan kepada Baginda Raja."</p>
	<p>A. Halaman istana Kerajaan sang baginda raja</p> <p>B. Pengawal yang diutus oleh</p>	<p>Setelah utusan bertemu dengan Pinang Masak, dia segera kembali ke kerajaan dan membertahukan</p>

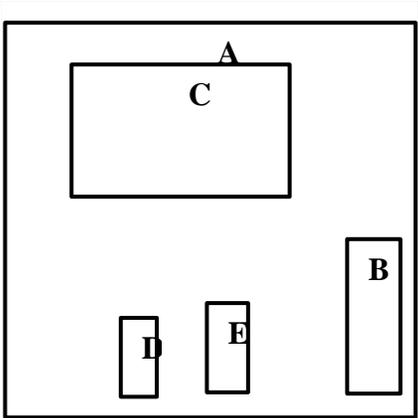
	<p>baginda raja</p> <p>yang</p> <p>menunggangi</p> <p>kuda</p> <p>C. Kuda yang di</p> <p>tunggangi</p> <p>pengawal</p> <p>D. Kerajaan sang</p> <p>baginda raja</p>	<p>Baginda Raja mengenai</p> <p>persyaratan yang</p> <p>diajukan oleh Pinang</p> <p>Masak.</p>
 <p>The diagram consists of a large outer rectangle labeled 'A'. Inside this rectangle, there are two smaller, separate rectangles. The one on the left is labeled 'B' and the one on the right is labeled 'C'.</p>	<p>A. Ruang istana</p> <p>sang baginda raja</p> <p>B. Sang baginda</p> <p>raja yang terkejut</p> <p>akan persyaratan</p> <p>yang di ajukan</p> <p>oleh pinang</p> <p>masak</p> <p>C. Pengawal</p> <p>memberitahukan</p> <p>persyaratan</p> <p>kepada baginda</p> <p>raja</p>	<p>Baginda Raja: "Apal</p> <p>Pinang Masak ingin</p> <p>saya membuatnya</p> <p>istana yang indah dan</p> <p>megah? Utusan : "Iya</p> <p>baginda, seperti itu</p> <p>syarat yang diajukan</p> <p>Pinang Masak." :</p> <p>"Baiklah! Aku akan</p> <p>memenuhinya.</p> <p>Sekarang panggil dan</p> <p>kumpulkan rakyat serta</p> <p>ahli Baginda Raja</p>

		<p>Utusan pertukangan terbaik dari seluruh negeri." : "Baiklah baginda, saya akan mengumpulkan rakyat dan ahli pertukangan."</p>
	<p>A. Ruang istana baginda raja B. Baginda raja yang sedang memerintahkan untuk membuat istana kepada para tukang</p>	<p>Raja negeri timur segera mengerahkan yang ahli dalam pertukangan, lalu raja pun berkata Baginda raja : “aku perintahkan kalian semua untuk membuat istana yang megah dalam satu malam”</p>
	<p>A. Pemandangan diluar istana yang dibuat sang baginda raja, terdapat matahari</p>	<p>Pembangunan istana mulai dilaksanakan tepat ketika matahari terbenam. Beribu-ribu tukang pandai dikerahkan dan beribu-</p>

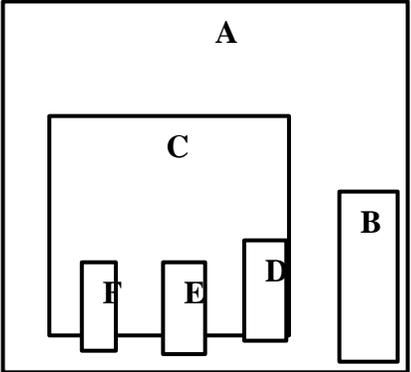
	<p>tenggelam dan terdapat bukit</p> <p>B. Sang baginda raja yang memantau para pekerjanya</p> <p>C. Istana setengah jadi</p> <p>D. Para pekerja membuat istana</p> <p>E. Para pekerja yang membuat istana</p>	<p>ribu lampu yang terang benderang dipasang guna menerangi tempat orang-orang yang sedang sibuk bekerja. Setiap saat raja berkeliling memeriksa orang-orang yang sedang bekerja.</p> <p>Baginda Raja:"Ayo cepat selesaikan! Jangan ada yang mengeluh dan jangan ada yang salah sedikitpun!"</p>
	<p>A. Pemandangan di luar istana yang dibuat oleh sang baginda raja</p> <p>B. Sang baginda raja yang merasa senang karena</p>	<p>Sang Raja bertambah bahagia ketika menjelang pagi dan istana hampir jadi. Sebaliknya, Pinang Masak semakin cemas dan bingung.</p>

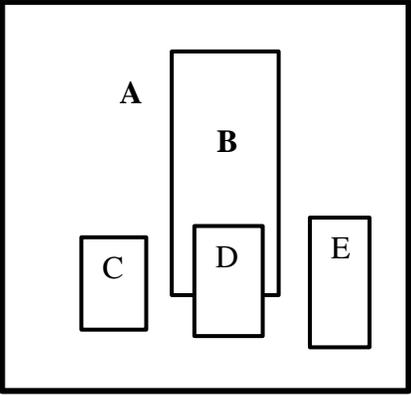
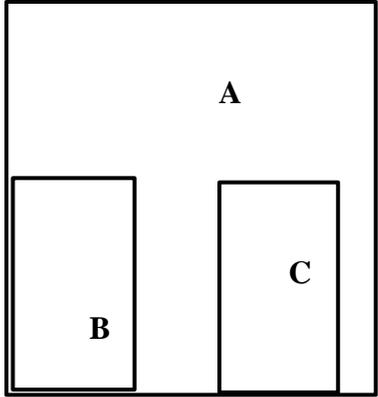
	<p>istana yang buat hampir selesai</p> <p>C. Istana yang hampir selesai</p> <p>D. Para tukang</p> <p>E. Para tukang</p> <p>F. Para tukang</p>	
	<p>A. Istana milik pinang masak</p> <p>B. Pinang masak yang merasa cemas</p>	<p>Pinang Masak: "Aku cemas dan khawatir kalau istana itu selesai dibangun. Kalau begitu, aku harus terpaksa di peristrikan oleh Baginda Raja yang buruk parasnya itu. Padahal aku tidak menyukainya.</p> <p>la terus mencari akal untuk menggagalkan lamaran Baginda Raja dan tiba-tiba Pinang</p>

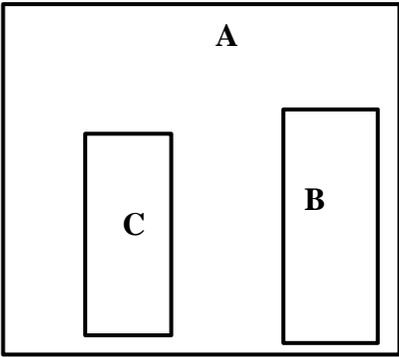
		<p>Masak mendapatkan ide cemerlang.</p> <p>Pinang Masak: "Aku dapat ide! Iya, aku harus pergi ke kandang ayam dan aku juga harus menerangi kandang ayam itu dengan lampu-lampu supaya ayam yang sedang tidur itu menyangka bahwa hari telah pagi."</p>
	<p>A. Malam hari menjelang pagi</p> <p>B. Pinang masak yang ingin menggalkan sang raja</p> <p>C. Ayam untuk menggalkan</p>	<p>Pinang Masak kemudian menjalankan rencananya dan ayam-ayam itupun berkokok bersahut-sahutan..</p>

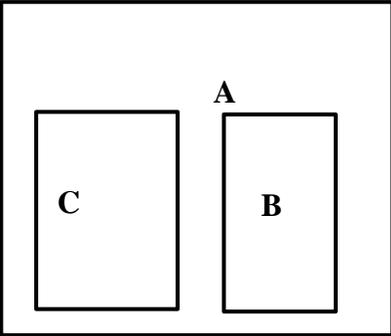
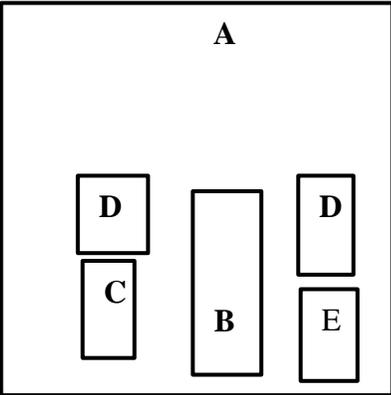
	<p>A. Pemandangan istana yang dibuat baginda raja</p> <p>B. Sang baginda raja yang terkejut ada suara ayam berkokok</p> <p>C. Istana yang hampir selesai</p> <p>D. Para tukang</p> <p>E. Para tukang</p>	<p>Baginda Raja : (terkejut mendengar suara ayam berkokok) "Ada apa ini? Kenapa suara kokok ayam telah bersuara? Apa ini sudah pagi? Ini tidak mungkin! Kalau begini aku gagal memperistrikan Pinang masak.</p> <p>Baginda Raja menemui para pekerja.</p> <p>Baginda raja : (Berat hati menyampaikan) "Sudah, hentikan pekerjaan ini!"</p> <p>Pekerja "Mengapa, Baginda? Bukankah pekerjaan kita sudah hampir selesai?"</p>
---	--	---

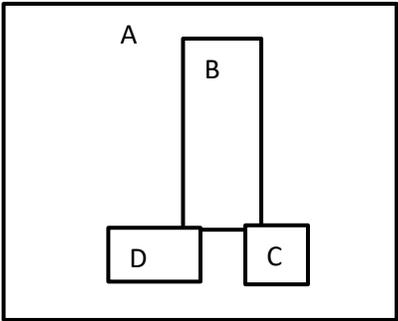
		<p>Baginda Raja: "Betul katamu, tapi kita telah kalah. Dalam perjanjian, istana ini sudah harus selesai sebelum ayam berkokok," "Tetapi, sebenarnya hari belum pagi, tidak seharusnya ayam-ayam berkokok. Sungguh Pekerja aneh...!"</p> <p>Baginda Raja: "Sudahlah, kembalilah kalian ke tempat masing-masing. Kita sudah gagal memenuhi persyaratan Pinang Masak. Sebagaimana dalam perjanjian, batas selesainya adalah sampai ayam berkokok</p>
--	--	---

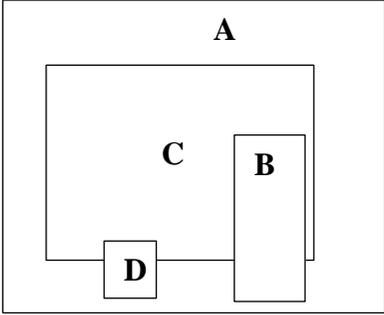
		<p>bersahut-sahutan."</p> <p>Semua Pekerja (pulang dengan perasaan kecewa) "Yah.. padahal sebentar lagi akan selesai."</p>
	<p>A. Pemandangan diluar stana yang dibuat sang baginda raja</p> <p>B. Sang baginda yang memperhentikan para tukang dikarenakan waktu habis</p> <p>C. Istana yang dibuat oleh baginda raja</p> <p>D. Para tukang</p> <p>E. Para tukang</p> <p>F. Para tukang</p>	<p>engan perasaan kecewa dan terpaksa, para pekerja akhirnya menghentikan semua pekerjaan. Mereka kembali ke negeri asal masing-masing. Baginda Raja kalah dan tidak jadi memperistrikan Pinang Masak Hatinya hancur. Baginda Raja: "Ya sudah, karena saya raja yang baik hati, saya akan memberikan sebagian kerajaan yang</p>

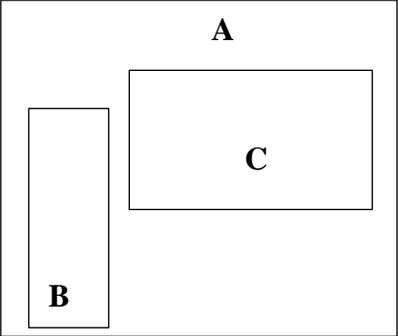
		<p>telah selesai dikerjakan beserta kekayaan yang tidak sedikit jumlahnya."</p>
	<p>A. Ruang istana milik pinang masak  B. Pinang masak yang merasa kurang yang diberikan baginda raja kepadanya  C. Emas  D. Perhiasan  E. perhiasan</p>	<p>Ditempat yang berbeda Pinang Masak (Sifat tamak timbul dalam hatinya) "Sebagian kerajaan dan kekayaanmu cuma segitu saja? Aku tidak puas sama sekali. Aku ingin lebih banyak lagi dari semua kekayaanmu</p>
	<p>A. Kerajaan baginda raja  B. Pasukan milik pinang masak  C. Pasukan milik baginda raja</p>	<p>Dengan kekayaan yang diberikan Baginda Raja kepada Pinang Masak, ia kemudian membeli persenjataan lalu digaji prajurit-prajurit yang</p>

		<p>tidak sedikit untuk menyerbu Baginda Raja.</p> <p>Pinang Masak: "Ayo semuanya! Kita serang kerajaan Baginda Raja!" Prajurit Pinang: "Ayooooo"</p>
 <p>The diagram consists of a large outer rectangle labeled 'A'. Inside this rectangle, there are two smaller, vertically-oriented rectangles labeled 'B' and 'C' positioned side-by-side.</p>	<p>A. Ruangan istana milik baginda raja</p> <p>B. Raja yang bertanya kepada pengawal perihal suara yang berisik</p> <p>C. Pengawal yang memberitahukan bahwa pinang masak penyerang kerajaan</p>	<p>Di kerajaan...</p> <p>Baginda Raja: "Suara berisik apa ini terdengar sangat keras?"</p> <p>Prajurit raja : "Maaf baginda, sekarang ada serangan mendadak dari balatentara Pinang Masak,</p> <p>baginda Baginda Raja: "Apa! Apa dia tidak puas aku sudah memberikan</p>

		<p>sebagian kerajaan dan kekayaanku yang tidak sedikit."</p>
	<p>A. Area perang B. Pasukan milik baginda raja C. Pasukan milik pinang masak</p>	<p>aginda Raja : "Kita semuanya menyerah saja. Karena kekayaanku semuanya sudah saya serahkan dan menjadi milik Pinang Masak. Hei, Pinang Masak aku menyerh dan kau kunobatkan sebagai Raja Puteri di kerajaan ini."</p>
	<p>A. Kerajaan baginda raja yang diambil oleh pinang masak</p>	<p>Akhirnya aku bisa menguasai Kerajaan ini, aku lah yang berkuasa dan kalian semua harus tunduk padaku</p>

	<p>B. Pinang masak yang menjadi ratu</p> <p>C. Pengawal</p> <p>D. Pengawal</p> <p>E. Pengawal</p> <p>F. pengawal</p>	
	<p>A. Istana milik pinang masak</p> <p>B. Pinang masak yang bingung mengurus hartanya</p> <p>C. Harta milik pinang masak</p>	<p>Setelah kemenangan itu sang putri serasa kebingungan karena mengurus harta yang sangat banyak ditambah prajurit yang disewanya meminta banyak hal</p> <p>Pinang masak:”ternyata mempunyai banyak harta tak seindah yang ku harapkan, pusing sekali mengatur semua ini.”</p>

	<p>A. Pemandangan di luar istana Kerajaan milik sang baginda yang diambil pinang masak</p> <p>B. Pinang masak</p> <p>C. Istana Kerajaan milik pinang masak</p> <p>D. Pinang/jambe</p>	<p>Sejak saat itu nama Pinang Masak sebagai Raja Puteri, terkenal kemana-mana. Raja Puteri itu sering hanya dipanggil "Pinang" saja dan dalam bahasa daerahnya disebut "Jambe" Raja Puteri Pinang Masak sering disebut Raja Jambe dan kerajaan tersebut kerajaan Jambe. Namun, nama Jambe ini lama. kelamaan berubah menjadi "Jambi" hingga kini sampai sekarang Jambi terkenal dengan hasil minyak tanahnya yang berlimpah-limpah</p>
---	---	--

	<p>A. Ruang kelas yang lengkap</p> <p>B. Guru yang sedang menjelaskan apa saja yang harus dilakukan</p> <p>C. Papan tulis yang memberikan informasi mengenai apa yang harus dilakukan</p>	<p>Sedakah kamu memahami video tersebut dengan baik, selanjutnya kerjakanlah tugas berikut ini, yang pertama apa yang bisa diambil dari kisah Sejarah yang terdapat dalam drama digital tersebut. Kemudian buat drama digital sejenis Bersama teman sekelompokmu dengan tema kearifan local dari daerah jambi.selamat mengerjakan</p>
---	---	---

**Gambar 4.2** storyboard video pembelajaran

#### e. Desain

Pada tahap ini penelitian membuat rancangan awal video pembelajaran sesuai sesuai kerangka hasil analisis kurikulum dan materi. Video pembelajaran dibuat dengan tujuan untuk mendukung kemampuan pemahaman peserta didik. Dalam pembuatan video pembelajaran, juga mencari dan mengumpulkan

sebuah animasi atau gambar untuk melengkapiserta menyusun video pembelajaran. Gambar dan animasi untuk media pembelajaran sehingga memiliki daya Tarik tersendiri untuk menarik perhatian peserta didik. Uraian rancangan dan pengembangan video pembelajaran dijelaskan sebagai berikut

## 1. Tahap awal canva

### a) Tampilan canva



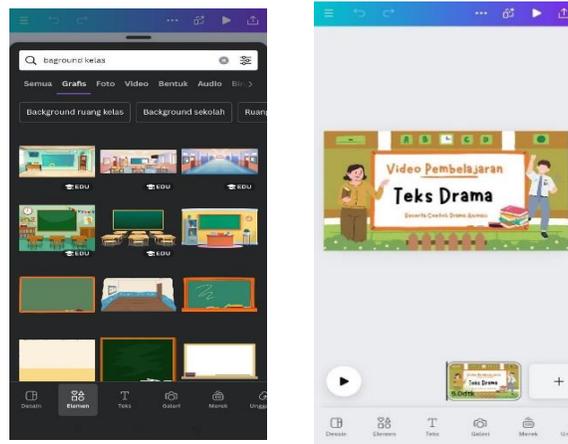
**Gambar 4.3** tampilan canva

### b) Tampilan awal pembuatan media dengan template kosong



**Gambar 4.4** tampilan awal

## c) Pemilihan animasi dalam template



Gambar 4.5 pemilihan animasi

## d) Membuat teks dalam video



Gambar 4.6 contoh video pembelajaran

## 2. Tahap capcut

### a) Tampilan capcut



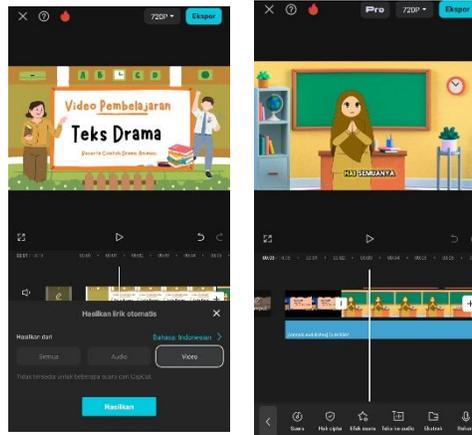
**Gambar 4.7** tampilan awal capcut

### b) Pemilihan dubbing



**Gambar 4.8** dubbing

c) Tampilan lirik otomatis dari suara



Gambar 4.9 lirik otomatis

### 4.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

#### A. Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Pada tahap pengembangan dilakukan validasi oleh validator ahli materi dan ahli media, kemudian media akan dinilai oleh guru bidang studi dan nantinya akan diujicobakan kepada peserta didik. Tahapan pengembangan merupakan tahapan dimana produk video pembelajaran diuji kelayakannya oleh validator. Proses validasi dilakukan oleh validator ahli bidang materi dan media. Adapun proses dalam tahap pengembangan ini sebagai berikut

##### 1. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh ibu Herika Yolanda, S.Pd guru sekolah SMKS Islam Andalusia. Validasi ahli materi dilakukan secara langsung oleh ahli materi yang mana ahli materi menyimak dan menonton produk video pembelajaran. Kemudian ahli materi memberikan penilaian dan memberikan

komentar serta juga saran terhadap produk yang telah dibuat. Saran dan komentar yang dibrikan okeh ahli materi menjadi data utama untuk melakukan perbaikan selanjutnya. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi dilakukan hanya satu kali tetapi masih ada bagian yang masih di revisi kembali sehingga diperbolehkan materi layak diujicobakan kepada peserta didik.

**Tabel 4.6** Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Ukuran huruf dan pemilihan jenis huruf yang digukan dalam media yang dikembangkan sudah sangat sesuai	4
2.	Penyampaian materi drama pada media yang dikembangkan sudah sangat runtut	4
3.	Media penyajian materi yang sesuai dengan KI dan KD materi drama	4
4.	Animasi yang disajikan memiliki kesesuaian antara gambar dan isi ceritanya	5
5.	Materi yang disampaikan mudah untuk dipahami	5
6.	Tugas di akhir memiliki kesesuaian dengan KI dan KD yang dipelajari	4
7.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah EYD	5
8.	Kalimat yang digunakan dalam media tersebut sudah efektif	5
9.	Kalimat atau infomasi yang dibutuhkan oleh peserta didik sudah tersaji secara lengkap pada media tersebut	4
10.	Media yang dikembangkan dapat menarik atensi peserta didik untuk belajar membuat naskah darama dengan cara yang menyenangkan	5
Jumlah skor		45
Presentase		90%

Diketahui:  $X = 45$

$N = 50$

Penyelesaian

$$V_5 = \frac{\sum X}{\sum n} \times 100\%$$

$$= \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$= 90\%$$

Hasil validasi oleh ahli materi, dapat dilihat pada table 4.5 bahwa skor total yang diperoleh adalah 45 Dengan rata-rata 90% Hal ini menunjukkan bahwa media vedio pembelajaran yang dikembangkan telah mencapai katagori “sangat layak”. Perbaikan telah dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi pada tahap validasi. Oleh karena itu, hasil skor total ini menyatakan bahwa video pembelajaran tersebut telah dinilai baik dan pantas untuk diuji coba di sekolah menurut validator ahli materi. Berikut ini adalah revisi yang telah dilakukan pengembangan terhadap video pembelajaran sesuai dengan komentar dan saran dari validator ahli materi. Berikut hasil sebelum dan sesudah di revisi oleh peneliti sebagai berikut.

Sebelum Perbaikan	Setelah Perbaikan	Analisis
		<p>Pada hasil validasi terdapat revisi dan komentar dari validasi ahli materi bahwa video</p>

		<p>pembelajaran sudah dengan pembelajaran drama tetapi ada beberapa yang di revisi. Oleh karena itu dilakukan revisi oleh peneliti sehingga didapat lah perubahan yaitu adanya cover sehingga video pembelajaran terlihat menarik.</p>
--	--	--

**Gambar 4.7** Hasil Revisi Sebelum Dan Sesudah Perbaikan Video Pembelajaran

## 2. Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh ibu Nurfadilah, S.Pd, M.Pd., dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Jambi. Dalam mengevaluasi media terdapat beberapa aspek penilaian yang harus di pertimbangkan. Dalam penelitian pengembangan, aspek desain yang dinilai meliputi prinsip ukuran video, desain video, dan efek media dalam pembelajaran. Proses validasi oleh ahli media mengevaluasi produk berupa video pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Ahli media kemudian memberikan penilaian , saran serta komentar terhadap produk tersebut serta menyimak dan menonton. Saran dan komentar ahli media menjadi panduan untuk melakukan perbaikan selanjutnya. Proses validasi

media oleh ahli media dilakukan dua kali agar produk yang dihasilkan dianggap layak untuk diujicobakan kepada peserta didik

**Tabel 4.7** Hasil Validasi Pertama Ahli Media

Indikator	Aspek Yang Dinilai	Skor
A. Ukuran video	1. Kesesuaian durasi video dengan materi disampaikan	4
B. Desain Video	2. Penampilan unsur tata letak pada media baik sampul maupun isi secara harmonis memiliki irama dan kesatuan konsisten	4
	3. Pewarnaan pada video tidak mengacaukan pendengar dalam memahami isi materi	5
	4. Spasi antar teks dan ilustrasi sesuai	4
	5. Jenis huruf yang digunakan mudah di baca	5
	6. Penetapan unsur tata letak konsisten	4
	7. Pemisahan antar paragraf jelas	4
	8. Penetapan hiasan ilustrasi sebagai latar pelakang tidak mengganggu judul teks tulisan	4
	9. Penempatan judul dan latar belakang tidak memngganggu dalam pemaparan	4
	10. Tidak menggunakan terlalu banyak jenis font	5
	11. Penggunaan music sebagai pendukung tidak berlebihan	5
C. Efek media terhadap pembelajaran	12. Media yang dikembangkan dapat menarik atensi peserta didik untuk belajar naskah drama dengan cara yang menyenangkan	4
Jumlah skor		52
Presentase		86%

Diketahui:  $X = 52$

$N = 60$

$$\begin{aligned}
 \text{Penyelesaian} \quad V_5 &= \frac{\sum X}{\sum n} \times 100\% \\
 &= \frac{52}{60} \times 100\% \\
 &= 86\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan validasi media yang pertama pada tabel 4.6 produk yang dikembangkan masih sudah layak untuk diujicobakan dengan persentase kualitas produk 86% namun masih memerlukan beberapa perbaikan karena. Validator memberikan saran dan komentar untuk dilakukan perbaikan kembali dan menghasilkan produk yang baik dan layak untuk diujicobakan. Dilakukan kembali perbaikan untuk validasi tahap 2 yang dapat dilihat pada Tabel 4.3 berikut.

**Tabel 4.8** Hasil Validasi Kedua Ahli Media

Indikator	Aspek Yang Dinilai	Skor
A. Ukuran video	1. Kesesuaian durasi video dengan materi disampaikan	4
B. Desain Video	2. Penampilan unsur tata letak pada media baik sampul maupun isi secara harmonis memiliki irama dan kesatuan konsisten	5
	3. Pewarnaan pada video tidak mengacaukan pendengar dalam memahami isi materi	5
	4. Spasi antar teks dan ilustrasi sesuai	5

	5. Jenis huruf yang digunakan mudah di baca	5
	6. Penetapan unsur tata letak konsisten	4
	7. Pemisahan antar paragraf jelas	5
	8. Penetapan hiasan ilustrasi sebagai latar pelakang tidak mengganggu judul teks tulisan	5
	9. Penempatan judul dan latar belakang tidak memnggangu dalam pemaparan	5
	10. Tidak menggunakan terlalu banyak jenis font	5
	11. Penggunaan music sebagai pendukung tidak berlebihan	5
C. Efek media terhadap pembelajaran	12. Media yang dikembangkan dapat menarik atensi peserta didik untuk belajar naskah drama dengan cara yang menyenangkan	5
Jumlah skor		58
Presentase		96%

Diketahui:  $X = 58$

$N = 60$

$$\begin{aligned}
 \text{Penyelesaian} \quad V_5 &= \frac{\sum X}{\sum n} \times 100\% \\
 &= \frac{58}{60} \times 100\% \\
 &= 96\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 4.7 hasil validasi media tahap dua, diperoleh persentase kualitas produk yaitu 96% dengan kategori sangat baik. Hal ini berarti media memiliki aspek kelayakan dan layak untuk diujicoba tanpa revisi. Sehingga hasil validasi oleh ahli media, didapatkan saran dan masukan yang digunakan sebagai acuan untuk

melakukan tahap revisi produk. Validasi media dilakukan sebanyak 2 kali. Berikut hasil revisi produk:

Sebelum Perbaikan	Sesudah Perbaikan	Analisis
		<p>Pada tahap validasi media yang dilakukan oleh validator ahli media terdapat revisi dan komentar bahwanya ada beberapa yang harus di perbaiki. Dalam video pembelajaran tidak adanya sampul. Oleh karena itu dilakukan revisi oleh peneliti,</p>
		<p>Kemudia terdapat revisi dan komentar selanjutnya dari validator ahli media yang mana beberapa animasi yang kurang cocok dalam video pembelajaran. Sehingga direvisi oleh pengembang</p>

		<p>kembali agar animasi dapat terlihat cocok dengan video pembelajaran.</p>
		<p>Kemudian di dapat kembali komentar dari validator ahli media bahwasanya perintah tugas tidak di lengkapi dengan teks dan papan tulis teks. Oleh karena itu pengembang melakukan revisi kembali pada video pembelajaran menggunakan teks dan papan teks.</p>

**Gambar 4.8** Hasil Revisi Sebelum Dan Sesudah Perbaikan Video Pembelajaran

## B. Uji Coba Kelayakan Produk

### 1. Tanggapan dan Penilaian Guru

Penggunaan media video pembelajaran erlebih dahulu oleh pendidik yang nantinya akan diujikan kepada peserta didik. Penilaian serta tanggapan dari pedidik yang akan dijadikan sebagai evaluasi media video pembelajaran

yang telah dibuat oleh peneliti. Pendidik yang akan memberikan penilaian ibu Herika Yolanda, S.Pd, guru mata pelajaran SMKS Islam Andalusia. Pendidik menilai video pembelajaran menggunakan respon guru dan instrument penilaian. Hasil penilaian peserta didik dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.9** Hasil Istrumen Tanggapan dan Penilaian Guru

No	Aspek Yang Dinilai	Skor
1.	Animasi yang disajikan memiliki kesesuaian antar gambar dan isi ceritanya	5
2.	Penyampaian materi drama pada media yang dikembangkan sudah sangat runtut	4
3.	Materi yang disajikan dalam media yang dikembangkan mudah dipahami	4
4.	Kata-kata media yang dikembangkan menggunakan huruf yang sederhana dan gaya huruf yang mudah dibaca	4
5.	Kalimat yang digunakan dalam video sudah sesuai dengan kaidah EYD	5
6.	Kalimat yang digunakan dalam media mudah dipahami	4
7.	Kalimat yang digunakan dalam media yang dikembangkan sudah efektif	4
8.	Kalimat atau informasi yang dibutuhkan oleh peserta didik sudah tersaji secara lengkap pada media tersebut	4
9.	Animasi yang digunakan sederhana dan sesuai dengan peserta didik	4
10.	Media yang dikembangkan dapat menarik etensi peserta didik untuk belajar teks drama dengan cara yang menyenangkan	5
11.	Media yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi, minat, semangat, dan konsentrasi peserta didik	5
12.	Latar belakang suara yang digunakan sesuai dengan suasananya	4
13.	Tugas diakhir memiliki kesesuaian dengan capaian pembelajaran	4
Jumlah skor		56
Presentase		86%

Diketahui:  $X = 56$

$N = 65$

Penyelesaian 
$$V_5 = \frac{\sum X}{\sum n} \times 100\%$$

$$= \frac{56}{65} \times 100 = 86\%$$

Instrument berupa anget tanggapan dan komentar mengenai media video pembelajaran yang dikembangkan menarik dan mudah diakses secara umum serta dapat digunakan secara mandiri oleh siswa melalui *smartphone* atau komputer dan diharapkan mampu meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. Pendidik juga memberikan respon positif terhadap media yang dikembangkan peneliti yang nantinya dapat digunakan sebagai alat belajar. Oleh karena itu, berdasarkan respon positif guru maka peneliti dapat melanjutkan ketahap berikutnya yaitu tahap implementasi atau penerapan media secara langsung kepada peserta didik.

Setelah dilakukan penilaian oleh guru, tahap selanjutnya peneliti melakukan ujicoba kelompok kecil dengan subjek uji sebanyak 6 siswa kelas XI SMKS Islam Adalusia. Uji coba dilakukan secara langsung di dalam kelas. Sebelum melakukan uji coba, peneliti memberikan link kepada siswa agar produk multimedia yang dikembangkan dapat diakses oleh siswa melalui *smartphone* atau komputer masing-masing. Pada uji coba kelompok kecil, setelah 10 siswa dapat mengakses media tersebut, peneliti memberikan arahan kepada peserta didik.

Setelah itu peneliti mempersilahkan peserta didik mengamati media tersebut secara mandiri. Setelah peserta didik telah mengamati dan memonton media tersebut. Langkah selanjutnya yaitu peneliti mengintruksikan peserta didik untuk mengisi angket yang dibagikan peneliti dengan cara memberikan penilaian serta respon terhadap media tersebut.

## 2. Hasil Penilaian Peserta Didik Kelompok Kecil

Uji coba kepada kelompok kecil dilakukan oleh 6 orang peserta didik kelas XI. Berikut hasil uji coba kelompok kecil yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini

**Tabel 4.10** Hasil Uji Coba Produk Media Menggunakan Video Pembelajaran.

No	Pertanyaan	Siswa						Skor
		1	2	3	4	5	6	
1.	Penyajian materi pada media sistematis dan mudah dipahami	4	4	5	4	4	4	25
2.	Tampilan video yang disajikan menarik	5	5	4	4	5	4	27
3.	Penggunaan video pembelajaran membuat belajar lebih menyenangkan	4	4	4	4	4	4	24
4.	Keberadaan video pembelajaran penting bagi peserta didik untuk menguasai pembelajaran	5	4	5	4	4	4	26
5.	Tulisan dalam video dapat dibaca dengan jelas	5	4	4	4	4	5	26
6.	Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran mudah dipahami	5	3	4	4	4	5	25
7.	Video dan gambar menginformasikan materi dengan jelas	4	3	4	4	3	4	22
8.	Materi lebih mudah dipahami	4	4	3	4	5	5	25

9.	Produk ini efisien dalam membantumu dalam mengembangkan kemampuan dalam menulis naskah dram	4	5	4	4	4	4	25
10.	Infomasi yang disajikan dalam produk ini sudah terstruktur dan jelas penyampaiannya	4	3	4	4	4	5	24
Jumlah skor		249						
Presentase		83%						

Diketahui:  $X = 249$

$N = 300$

Penyelesaian

$$V_5 = \frac{\sum X}{\sum n} \times 100\%$$

$$= \frac{249}{300} \times 100\%$$

$$= 83\%$$

### 3. Hasil Penilaian Peserta Didik Kelompok Besar

Uji coba pada peserta didik kelompok besar dilakukan seluruh kelas XI.

Hasil yang diperoleh pada uji coba kelompok besar dapat dilihat pada tabel sebagai berikut

**Tabel 4.11** Hasil Penilaian Peserta Didik Kelompok Besar

No	Pertanyaan	Skor
1	Produk video pengembangan yang dikembagkan tidak membutuhkan waktu yang sama untuk digunakan	71
2	Jenis dan ukuran teks yang ada pada produk jelas tulisanya	82
3	Teks yang tertera sudah pada audionya	71
4	Produk ini efisien dalam membantumu memngembagkan kemampuan dalam menulis naskah drama	76

5	Produk ini membantumu merasa termotivasi untuk bercerita/membuat naskah drama secara digital dengan lebih kreatif	81
6	Dengan adanya produk ini, partisipasimu dalam pembelajaran drama meningkat secara signifikan, memberikan pengalaman yang menarik dan mendalam	74
7	Penggunaan produk ini sangat memudahkan pemahaman, serta memberikan kenyamanan dalam mengaplikasikan secara digital	75
8	Produk ini efisien dalam merangsang minat terhadap drama	72
9	Produk ini efisien dalam membantumu dalam mengembangkan kemampuan dalam menulis naskah drama	76
10	Informasi yang disajikan dalam produk ini sudah terstruktur dan jelas penyampaiannya	73
Jumlah skor		751
Presentase		93%

Diketahui:  $X = 751$

$N = 800$

Penyelesaian

$$V_5 = \frac{\sum X}{\sum n} \times 100\%$$

$$= \frac{751}{800} \times 100\%$$

$$= 93\%$$

Berdasarkan implementasi yang didapatkan baik dari tanggapan dan penilaian pendidik maupun responden peserta didik, peneliti menyimpulkan bahwasanya multimedia pembelajaran yang dikembangkan sangat layak dan sangat baik dalam mendukung proses pembelajaran pada materi drama.

## **4.2 Pembahasan**

Pengembangan video pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahap-tahap yang dilakukan pada model pengembangan ini yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Penelitian ini dibatasi hanya pada tahap pengembangan karena keterbatasan waktu. Tahap awal yang dilakukan adalah *analysis* yang terdiri dari analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis karakter peserta didik, serta analisis materi. Tahapan analisis untuk mengetahui kebutuhan peserta didik yang akan menjadi pengguna produk yang dikembangkan.

Berdasarkan analisis yang dilakukan, peneliti melakukan serangkaian analisis. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMKS Islam Andalusia untuk mengetahui proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan analisis yang dilakukan dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa (1) belum adanya media pembelajaran yang digunakan secara bervariasi, (2) pemanfaatan fasilitas dan prasarana sekolah yang belum maksimal dan tidak boleh menggunakan gawai, (3) guru belum pernah menggunakan media yang inovatif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, diperlukan sebuah media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi dalam mendukung sebuah pembelajaran. masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dan merasa bosan sehingga peserta didik abai dalam pembelajaran dikarenakan hanya terbatas pada buku. Dari hasil analisis kebutuhan yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwanya peserta didik dikelas XI di SMKS Islam Andalusia membutuhkan media pembelajaran yang bersifat menarik dan memberikan motivasi peserta didik dalam belajar.

Setelah melakukan tahap analisis kebutuhan, selanjutnya analisis kurikulum, pada tahap analisis kurikulum ini, maka perlu diketahui terlebih dahulu kurikulum yang digunakan di sekolah. sekolah masih menggunakan Kurikulum K-13. Dalam penerapan Kurikulum K-13 mata Pelajaran Bahasa Indonesia guru masih melaksanakan pembelajaran yang dengan pendekatan *teacher center*, dan belum memanfaatkan media yang inovatif dalam pembelajaran. Padahal dalam Kurikulum K-13 pendekatan yang harus digunakan guru adalah *student centered*. Pendidikan di abad 21 merupakan pembelajaran yang berbasis *student centered*, peserta didik diberi kebebasan dalam mencari sumber belajar (Afni et al., 2021).

Selanjutnya tahap analisis karakter peserta didik, Karakteristik peserta didik sangat bervariasi dari sekian banyak peserta didik mereka lebih banyak yang senang belajar menggunakan misalnya media audio-visual, hal ini berdasarkan data observasi awal dilihat dari pembelajaran dengan guru lain menggunakan media audio-visual. Sehingga dapat dikategorikan bahwa peserta didik memiliki karakter lebih cenderung ke pembelajaran audio-visual. Media pembelajaran dapat berbentuk audio,

visual atau audio visual. Media pembelajaran berupa video merupakan salah satu media inovatif audio visual yang dapat menunjang pembelajaran yang lebih menarik (Rahmawati & Atmojo, 2021).

Kemudian tahap analisis materi. Pada materi drama peserta didik belum memahami pembelajaran drama secara maksimal, hal ini diketahui melalui mereka belum dapat mengidentifikasi struktur dan lain-lain. Sehingga, peneliti mengembangkan sebuah media yang mampu membantu peserta didik dalam memahami, mengelola, menginterpretasikan dan mengevaluasi teks drama.

Setelah melakukan tahap analisis, selanjutnya dilakukan tahap *design* atau perencanaan media, produk dihasilkan dan dirancang dengan menyusun materi, pemilihan media, pembuatan *flowchart*, pembuatan *storyboard* dan desain. Dalam perencanaan sebuah media video dimulai dengan tahap produksi yang terdiri dari pembuatan *storyboard*. Fungsinya adalah untuk mempermudah pengembang dalam proses perancangan media. Pemilihan media dalam pembuatan video pembelajaran yaitu aplikasi *canva* dan *capcut*. Dikarena aplikasi tersebut banyak memiliki fitur-fitur seperti durasi, transisi, dan efek visual. Dalam aplikasi *capcut* ini juga bisa digunakan untuk memotong, menggabung dan memberikan filter pewarnaan. Peneliti memilih menggunakan *capcut* dikarenakan kemudahannya dalam penggunaan dan fitur-fitur yang untuk mengedit video lebih lengkap. Aplikasi *canva* adalah alat bantu desain online gratis yang dapat digunakan untuk membuat video kapanpun, di manapun. Guru dapat mudah mengakses dan mengoperasikannya selain itu, tersedia desain menarik

yang dapat kita pilih template, fitur-fitur, dan kategori-kategori sesuai dengan kebutuhan tema yang kita inginkan (Garris Pelangi, 2020).

Tahap selanjutnya, yaitu pengembangan produk, setelah produk dibuat dan dirancang tahap selanjutnya peneliti akan mengembangkan desain tersebut menjadi sebuah produk awal. Produk dibuat sesuai dengan *storyboard* yang sudah dirancang peneliti. Produk yang dibuat selanjutnya divalidasi oleh validator ahli materi dan ahli media. Validasi oleh validator ahli berguna untuk menilai kelayakan suatu produk yang akan dikembangkan. Produk ditinjau dan diperbaiki sesuai saran dan komentar dari validator ahli sehingga menghasilkan produk terbaik dan menarik. Dalam pengembangan media video pembelajaran berbasis *canva*, validasi dilakukan satu kali oleh validator ahli materi dan dua kali oleh validator ahli media.

Validasi aspek materi dilakukan hanya satu kali pada validasi ini memperoleh skor 45 dan presentase kelayakan 90% dan mendapatkan kategori “sangat baik”. Namun, masih ada terdapat sedikit perbaikan yang perlu dilakukann agar media video menjadi lebih baik lagi sehingga kesimpulan yang didapat adalah media layak diuji cobakan dengan revisi.

Validasi aspek media dilakukan sebanyak dua kali. Tahap validasi pertama memperoleh skor 52 dan presentase 86% dan media video mendapat kategori “baik”. Namun, masih terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki. Selanjutnya pada validasi kedua diperoleh peningkatan skor yaitu 58 dan presentase 96% dan media video mendapat kategori “sangat baik” Terdapat sedikit perbaikan yang perlu dilakukan seperti tidak terdapat adanya cover/sampul, terdapat animasi yang kurang cocok dan

tidak adanya papan tulis saat diberikannya tugas. Kesimpulan yang didapat pada tahap validasi yaitu media layak diujicobakan setelah mendapatkan sedikit revisi.

Tahap uji coba kelayakan produk dilakukan dengan melakukan uji coba kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan siswa kelompok kecil 6 orang dan kelompok besar kelas XIKMI SMKS Islam Andalusia. Hasil yang diperoleh pada uji coba terhadap guru didapatkan skor 65 dengan persentase kelayakan 86% dan di kategorikan "sangat baik". Uji coba yang dilakukan pada kelompok kecil diperoleh skor 249 dengan persentase kelayakan 83% dan di kategorikan "sangat baik". Uji coba yang dilakukan pada kelompok besar diperoleh skor 751 dengan persentase kelayakan 93% dan di kategorikan "sangat baik". Berdasarkan hasil yang diperoleh pada uji coba, diketahui bahwa siswa memberikan respon yang positif dan menunjukkan ketertarikan terhadap media video pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, media video yang dikembangkan dapat dinyatakan layak untuk digunakan. Hal tersebut karena media yang dikembangkan telah melewati proses validasi dan dinyatakan valid oleh validator, serta telah dilakukan uji coba kepada guru dan peserta didik dengan mendapatkan hasil respons yang baik. Penelitian serupa yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian Nurhaliza Amanda (2024) Pendidikan Bahasa dan Sastra FKIP Universitas Jambi dengan judul : *Pengembangan Video Audio Visual Cerita Fantasi “Bola-Bola Waktu” Sebagai Media Pembelajaran di SMP*. Memiliki kesamaan yaitu mengembangkan sebuah media pembelajaran. Mengembangkan sebuah media pembelajaran media video. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa

pengembangan media video dampak positif terhadap hasil pembelajaran. Hal tersebut relevan dengan penelitian ini yang dikembangkan produk berupa video. Diharapkan media video yang dikembangkan juga mampu memberikan hasil yang baik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di tunjang kelas XI SMA/SMK sederajat.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan terhadap media video pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis naskah drama peserta didik fase F, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Video dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE Proses pengembangan yang terdiri dari empat tahapan diantaranya ialah Analisis (*Analysis*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Tahap analisis (*analysis*) diketahui dari hasil wawancara bahwa peserta didik lebih merasa bosan dan tidak tertarik saat proses belajar mengajar. Perancangan (*design*) media pembelajaran dalam bentuk *storyboard*. Pengembangan (*development*) dilakukan dengan tahap pembuatan media, validasi produk melalui ahli materi dan media, dan uji coba produk.
2. Pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis naskah drama peserta didik kelas XI SMK, yang dikembangkan memperoleh hasil sangat layak secara teoritis dari validator ahli media, ahli materi, dan penilaian guru, serta penilaian secara praktisi dilihat dari respon peserta didik bahwa media tersebut dinyatakan layak.
3. video pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis naskah drama peserta didik kelas XI SMK,

dinyatakan "sangat layak", oleh ahli materi dengan kelayakan menurut ahli materi sebesar 90% dan dinyatakan "sangat layak" oleh ahli media dengan kelayakan menurut ahli media sebesar 96%.

## **5.2 Implikasi**

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan pada produk video pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis naskah drama peserta didik kelas XI dapat digunakan dan dimanfaatkan karena telah melalui tahapan validasi oleh ahli materi dan ahli media.
2. Berdasarkan hasil pengembangan berupa video pembelajaran pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis naskah drama peserta didik kelas XI yang dikembangkan mampu menambah inovasi terhadap media pembelajaran yang lebih bervariasi dalam proses pembelajaran bagi guru dan peserta didik.
3. Berdasarkan hasil pengembangan berupa video pembelajaran pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis naskah drama peserta didik kelas XI dengan adanya bantuan teknologi penggunaan media menjadi lebih efektif dan efisien sehingga mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi bagi media pembelajaran.

### 5.3 Saran

Berdasarkan proses pengembangan yang dilakukan, hasil serta kesimpulan, maka diperlukan saran untuk peneliti selanjutnya. Saran yang diberikan untuk pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis naskah drama peserta didik kelas XI adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan acuan dalam mengembagkan produk yang lebih baik.
2. Pengembangan video pembelajaran ini diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran serta dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik
3. Sebaiknya untuk penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media lebih berinovasi, dan kreativitas lebih baik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alifa, N. & Setyaningsih, N.H. (2019). Pengaruh Keterampilan Menyimak dan Membaca Cerpen Terhadap Keterampilan Menulis Teks Cerpen. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 9(2), 98-103.
- Afni, N., Wahid, A., Hastati, S., Jumrah, A. M., & Mursidin, M. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Abad 21 Di SD Negeri 126 Borong Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba. *Madaniya*, 2(2), 137-6278
- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020), Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 62-78.
- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *Kacanegara Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*,
- Akbar, S. (2022). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. In Laksita Indonesia (1 ed.). Laksita Indonesia.
- Garris Pelangi. (2020), Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Sasindo Unpam, Vol 8. No 2. Desember 2020 Pemanfaatan*, 8(2), 79-96.
- Harjono, H.S. (2019). Literasi Digital: Prospek dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 8(1), 1- 7.
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (n.d.). Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran i MEDIA PEMBELAJARAN.
- Helaluddin & Awaluddin (2020). *Keterampilan Menulis Akademik Panduan Mahasiswa di Perguruan Tinggi*. Media Madanu.
- Hermawan, Dani. 2019. Pemanfaatan Hasil Analisis Novel Seruni Karya Almas Sufeeya Sebagai Bahan Ajar Sastra Di SMA. *Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya*. Volume 12. Nomor 1. ISSN 1978-9842. Hlm 11-20.

- Inggriyani, F., & Fazriyah, N. (2018). Analisis kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran menulis narasi di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 30-41.
- Jaliusril, Asyhar, R., & Harjono, H.S. (2014). Pengembangan Media Audio-Visual Pembelajaran Lari Jarak Pendek untuk Siswa SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(1), 1-21.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran* (1 ed.). Antasari Press.
- Kurnia, I. R., & Sunaryati, T. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1357-1363.
- Mahmudah, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Belajar Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Development Of Interactive Learning Media Based On Lectora Inspire In Adjustment Journal Materials For Students In Class X Accounting And Financial Institutions SMK N 1 Tempel Academic Year 2018/2109. In *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia: Vol. XVII* (Issue 1).
- Monoarfa, M., & Haling, A. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru*.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. UMSIDA Press.
- Nuraeni, Ineu. 2017. Analisis Amanat dan Penokohan Cerita Pendek Pada Buku "Anak Behati Surga" Karya MH. Putra Sebagai Upaya Pemilihan Bahan Ajar Sastra di SMA. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. STKIP GARUT. Volume 6, Nomor 2. Juni 2017
- Nurhasanah, Elin. 2018. Analisis Unsur Intrinsik Novel "Merry Riana-Mimpi Sejuta Dolar" Karya Alberthiene Endah dan Pemanfaatannya Sebagai Bahan Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya*. Volume 11. Nomor 1. ISSN 1978-9842, hlm 23-26. November 2017-April 2018.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis media digital video pembelajaran abad 21 menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271-6279.
- Rohani. 2019. *Media Pembelajaran*. Buku Diklat. Sumatra Utara: Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatra Utara.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran Penulis* (1 ed.). PEDAGOGIA.
- Suroso. 2015. *Drama Teori dan Praktik Pementasan*. Yogyakarta: ELMATERA

- Suryani, Siti. 2019. Peningkatan Hasil Belajar Mengidentifikasi Unsur-Unsur Drama yang di Sajikan Dalam Bentuk Pentas atau Naskah Melalui Metode Problem Based Learning. *Jurnal Education and Economics (JEE)*, Vol 02, No 04. ISSN: 2654-9808.
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3).
- Suparno dan Mohammad Yunus, 2009. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta:Universitas Terbuka.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102-118.
- Tarigan Guntur, 2017. *Metode membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (1 ed.). Cerdas Ulet kreatif.
- Yunita, D., & Wijayanti, A. (2017). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Keaktifan Siswa. *Sosiohumaniora: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan Humaniora*, 3(2), 153-160.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 Validasi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

#### ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CANVA  
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA MATERI MENULIS  
NASKAH DRAMA PESERTA DIDIK KELAS XI SMA**

Identitas Validator Materi

Sasaran Pengguna : Peserta didik kelas

Peneliti : Dwi Yanti

Ahli Materi : Herika Yulanda, S.Pd

Institusi : SUKSES ISLAM ANDALUSIA

#### A. Petunjuk pengisian lembar validasi :

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu mengenai Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Materi Menulis Naskah Drama Peserta Didik Fase F. Kriteria penilaian materi di ambil dari pertimbangan isi yang mencakup tentang kesesuaian dengan kurikulum, kebenaran isi, dan cara penyajian. Untuk itu kami mohon bapak/ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom alternative pilihan sesuai dengan pendapat bapak/ibu.

#### B. Keterangan pilihan jawaban

Skor	Keterangan	
1	Sangat setuju	SS
2	Setuju	S
3	Ragu-tagu	RG
4	Tidak setuju	TS
5	Sangat tidak setuju	STS

## C. Aspek penilaian

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SS	S	TB	TT	STS
1.	Ukuran huruf dan pemilihan jenis huruf yang digunakan dalam media yang dikembangkan sudah sangat sesuai.		✓			
2	Penyampaian materi drama pada media yang dikembangkan sudah sangat runtut.		✓			
3	Media menyajikan materi yang sesuai dengan KI dan KD materi cerpen		✓			
4	Animasi yang disajikan memiliki kesesuaian antara gambar dan isi ceritanya..	✓				
5	Materi yang disampaikan mudah untuk dipahami	✓				
6	Tugas di akhir memiliki kesesuaian dengan KI dan KD yang dipelajari.		✓			
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah EYD.	✓				
8	Kalimat yang digunakan dalam media tersebut sudah efektif.	✓				
9	Kalimat atau informasi yang dibutuhkan oleh peserta didik sudah tersaji secara lengkap pada media tersebut.		✓			
10	Media yang dikembangkan dapat menarik atensi peserta didik untuk belajar naskah drama dengan cara yang menyenangkan.	✓				

## Komentar/Saran Perbaikan :

- Tidak mempunyai sampul / cover
- Video dengan metode ceritanya bagus, sesuai dengan Pembelajaran Drama
- Waktu pembelajaran tidak menentu; Jambi, 29 Februari 2024

Praktisi Guru



Hana Rusdita, S.Pd

## Lampiran 2 Validasi Instrumen Angket Validasi Ahli Media

### ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

#### PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI *CANVA* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA MATERI MENULIS NASKAH DRAMA PESERTA DIDIK FASE F

##### Identitas Validator Media

Nama : Nurfadilah, S.Pd., M.Pd.  
NIP : 199411292022032018  
Instansi : Universitas Jambi

##### A. Petunjuk pengisian lembar validasi :

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu mengenai Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Materi Menulis Naskah Drama Peserta Didik Fase F. Kriteria penilaian materi di ambil dari pertimbangan isi yang mencakup tentang kesesuaian dengan kurikulum, kebenaran isi, dan cara penyajian. Untuk itu kami mohon bapak/ibu memberikan tanda checklist (✓) pada kolom alternatif pilihan sesuai dengan pendapat bapak/ibu.

##### B. Keterangan pilihan jawaban

Skor	Keterangan	
1	Sangat tidak setuju	STS
2	Tidak setuju	TS
3	Ragu-ragu	R
4	Setuju	S
5	Sangat setuju	SS

##### C. Aspek penilaian

Indikator	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		STS	S	RG	TS	SS
A. Ukuran video	1. Kesesuaian durasi video dengan meteri yang disampaikan.		✓			

B. Desain video	2. Penampilan unsur tata letak pada media baik sampul maupun isi secara harmonis memiliki irama dan kesatuan serta konsisten.		✓				
	3. Pewarnaan pada video tidak mengacaukan pendengar dalam memahami isi materi.	✓					
	4. Spasi antar teks dan ilustrasi sesuai.		✓				
	5. Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca.	✓					
	6. Penempatan unsur tata letak konsisten.		✓				
	7. Pemisahan antar paragraf jelas.		✓				
	8. Penempatan hiasan ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul dan teks tulisan.		✓				
	9. Penempatan judul dan latar belakang tidak mengganggu dalam pemaparan.		✓				
	10. Tidak menggunakan terlalu banyak jenis font.	✓					
	11. Penggunaan musik sebagai pendukung tidak berlebihan.	✓					
	C. Efek media terhadap pembelajaran	12. Media yang dikembangkan dapat menarik atensi peserta didik untuk belajar naskah drama dengan cara yang menyenangkan.		✓			

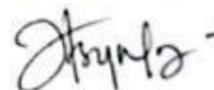
## Komentar/Saran Perbaikan :

- Tidak ada sampul. ~~atau~~ silakan lengkapi!
- \* Video pembelajaran sudah baik. hanya saja ada beberapa animasi yang kurang cocok. (menit 6:40).
- Perintah tugas tidak dilengkapi dengan teks di papan tulis. menit (18:40)  
Media pembelajaran ini dinyatakan

Layak di uji cobakan di lapangan tanpa revisi	<input type="checkbox"/>
Layak di uji cobakan di lapangan dengan revisi	<input checked="" type="checkbox"/>
Tidak layak di uji cobakan	<input type="checkbox"/>

Jambi, 7 Februari 2024

Validator Ahli Media



Nurfadilah, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199411292022032018

### Lampiran 3 Validasi Instrumen Angket Praktisan Respon Guru

#### ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

#### PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI *CANVA* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA MATERI MENULIS NASKAH DRAMA PESERTA DIDIK KELAS XI SMA

Identitas Validator Materi

Sasaran Pengguna : Peserta didik kelas

Peneliti : Dwi Yanti

Ahli Materi : Herika Yulanda, S.Pd

Institusi : SUKSES ISLAM ANDALUSIA

#### A. Petunjuk pengisian lembar validasi :

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu mengenai Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Materi Menulis Naskah Drama Peserta Didik Fase F. Kriteria penilaian materi di ambil dari pertimbangan isi yang mencakup tentang kesesuaian dengan kurikulum, kebenaran isi, dan cara penyajian. Untuk itu kami mohon bapak/ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom 4 alternative pilihan sesuai dengan pendapat bapak/ibu.

#### B. Keterangan pilihan jawaban

Skor	Keterangan	
1	Sangat setuju	SS
2	Setuju	S
3	Ragu-tagu	RG
4	Tidak setuju	TS
5	Sangat tidak setuju	STS

## C. Aspek penilaian

No	Aspek yang dinilai	Alternatif penilaian				
		1	2	3	4	5
		SS	S	RG	TS	STS
1	Animasi yang disajikan memiliki kesesuaian antara gambar dan isi ceritanya	✓				
2	Penyampaian materi drama pada media yang dikembangkan sudah sangat runtut		✓			
3	Materi yang tersaji dalam media yang dikembangkan mudah dipahami.		✓			
4	Kata-kata pada media yang dikembangkan menggunakan huruf yang sederhana dan gaya huruf yang mudah terbaca		✓			
5	Kalimat yang digunakan dalam video sudah sesuai dengan kaidah EYD	✓				
6	Kalimat yang digunakan dalam media mudah dipahami		✓			
7	Kalimat yang digunakan dalam media yang dikembangkan sudah efektif.		✓			
8	Kalimat atau informasi yang dibutuhkan oleh peserta didik sudah tersaji secara lengkap pada media tersebut.		✓			
9	Animasi yang digunakan sederhana dan sesuai untuk peserta didik.		✓			
10	Media yang dikembangkan dapat menarik atensi peserta didik untuk belajar teks narasi dengan cara yang menyenangkan	✓				
11	Media yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi, minat, semangat, dan konsentrasi peserta didik	✓				
12	Latar belakang suara yang digunakan sesuai dengan suasananya.		✓			
13	Tugas di akhir memiliki kesesuaian dengan capaian pembelajaran.		✓			

Komentar/Saran Perbaikan :

- Cover atau sampul tidak ada
- Video dengan pembekasan sesuai dan memudahkan siswa memahami tentang pembekasan Draining
- Waktu pembekasan kurang efektif

Jambi, 14-03-2024

Validator Ahli Materi



Herina Rusandi, S.Pd

## Lampiran 4 Validasi Instrumen Angket Kelompok Kecil

### ANGKET RESPON SISWA TERHADAP VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CANVA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA MATERI MENULIS NASKAH DRAMA PESERTA DIDIK FASE F

Identitas Siswa

Nama : Deni Septiana

Kelas : X<sub>1</sub>

#### A. Petunjuk pengisian:

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu mengenai Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Materi Menulis Naskah Drama Peserta Didik Fase F. Kriteria penilaian materi di ambil dari pertimbangan isi yang mencakup tentang kesesuaian dengan kurikulum, kebenaran isi, dan cara penyajian. Untuk itu kami mohon bapak/ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom alternatif pilihan sesuai dengan pendapat bapak/ibu.

#### B. Keterangan pilihan jawaban

Skor	Keterangan	
1	Sangat setuju	SS
2	Setuju	S
3	Ragu-tagu	RG
4	Tidak setuju	TS
5	Sangat tidak setuju	STS

## C. Aspek penilaian

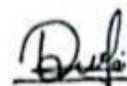
No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Penyajian materi dalam media sistematis dan mudah di pahami		✓			
2	Tampilan video yang disajikan menarik	✓				
3	Penggunaan video pembelajaran membuat belajar lebih menyenangkan		✓			
4	Keberadaan video pembelajaran penting bagi peserta didik untuk penguasai pembelajaran	✓				
5	Tulisan dalam video dapat dibaca dengan jelas	✓				
6	Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran mudah dipahami	✓				
7	Video dan gambar menginformasikan materi dengan jelas		✓			
8	Materi lebih mudah dipahami		✓			
9	Produk ini efisien dalam membantumu mengembangkan kemampuan dalam menulis naskah drama		✓			
10	Informasi yang disajikan dalam produk ini sudah terstruktur dan jelas penyampaiannya		✓			

## Komentar dan Saran

Saran ~~dan~~ dari saya video yang dibuat <sup>aman</sup> harus ~~menarik~~ menarik.....  
 dan dapat di pahami ~~dan~~

Jambi, ~~14 Maret~~ 2024

Siswa



## Lampiran 5 Validasi Instrumen Angket Kelompok Besar

### ANGKET RESPON SISWA TERHADAP VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CANVA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA MATERI MENULIS NASKAH DRAMA PESERTA DIDIK FASE F

Identitas Siswa

Nama : Ache Alfarazi

Kelas : V(5)

#### A. Petunjuk pengisian:

Lebar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu mengenai Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Materi Menulis Naskah Drama Peserta Didik Fase F. Kriteria penilaian materi di ambil dari pertimbangan isi yang mencakup tentang kesesuaian dengan kurikulum, kebenaran isi, dan cara penyajian. Untuk itu kami mohon bapak/ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom *Alternative* pilihan sesuai dengan pendapat bapak/ibu.

#### B. Keterangan pilihan jawaban

Skor	Keterangan	
1	Sangat setuju	SS
2	Setuju	S
3	Ragu-tagu	RG
4	Tidak setuju	TS
5	Sangat tidak setuju	STS

## C. Aspek penilaian

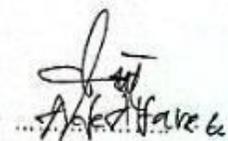
No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Produk video pengembangan yang dikembangkan tidak membutuhkan waktu yang lama untuk digunakan.		✓			
2.	Jenis dan ukuran teks yang ada pada produk jelas tulisannya.		✓			
3.	Teks yang tertera sudah tertera pada audionya.		✓			
4.	Produk ini efisien dalam membantumu mengembangkan kemampuan dalam menulis naskah drama.		✓			
5.	Produk ini membuatmu merasa termotivasi untuk bercerita/membuat naskah drama secara digital dengan lebih kreatif.		✓			
6.	Dengan adanya produk ini, partisipasimu dalam pembelajaran drama meningkat secara signifikansi, memberikan pengalaman yang menarik dan mendalam.		✓			
7.	Penggunaan produk ini sangat memudahkan pemahaman, serta memberikan kenyamanan dalam mengaplikasikan cerita digital.		✓			
8.	Produk ini efisien dalam merangsang minat terhadap drama.		✓			
9.	Produk ini efisien dalam membantumu mengembangkan kemampuan dalam menulis naskah drama.		✓			
10.	Informasi yang disajikan dalam produk ini sudah terstruktur dan jelas penyampaianya.		✓			

## Komentar dan Saran

Komentar : Saya suka dgn program tersebut dapat  
 Memberitahu tentang sejarah negri nusantara  
 Saran : kedepannya lebih baik dipresentasikan oleh  
 kelompoknya video tersebut.

Jambi, 14 Maret 2024

Siswa



... Akmal Harefa

## Lampiran 6 Surat Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS JAMBI

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Kampus Pinang Masak Jalan Raya Jambi – Ma. Bulian, KM. 15, Mendalo Indah, Jambi  
Kode Pos. 36361, Telp. (0741)583453 Laman. [www.fkip.unja.ac.id](http://www.fkip.unja.ac.id) Email. [fkip@unja.ac.id](mailto:fkip@unja.ac.id)

Nomor : 184/UN21.3/PT.01.04/2024  
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

16 Januari 2024

Yth. **Kepala SMKS ISLAM ANDALUSIA**

di-

Tempat

Dengan hormat,

Dengan ini diberitahukan kepada Saudara, bahwa mahasiswa kami atas nama:

Nama : **Dwi Yanti**  
NIM : A1B120021  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Sastra  
Dosen Pembimbing Skripsi : 1. Dr. Drs. Hary Soedarto Harjono, M.Pd.  
2. Arum Gati Ningsih, M.Pd.

akan melaksanakan penelitian guna untuk penyusunan skripsi yang berjudul: **"Pengembangan Media Digital Storytelling dalam Pembelajaran Menulis Naskah Drama Peserta Didik Fase F"**.

Untuk itu, kami mohon kepada Saudara untuk dapat mengizinkan mahasiswa tersebut mengadakan penelitian ditempat yang Saudara pimpin.

Penelitian akan dilaksanakan pada tanggal, **29 Januari s.d 29 Februari 2024**

Demikian atas bantuan dan kerjasamanya di ucapkan terima kasih

a.n. Dekan  
Wakil Dekan BAKSI,



**Delita Sartika, S.S., M.ITS., Ph.D**  
**NIP 198110232005012002**



## Lampiran 7 RPP

### RANCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

#### 1. INFORMASI UMUM

##### A. Identitas Modul

1. Nama Penyusun : Herika Yulanda, S.Pd.
2. Institusi : SMKS Islam Andalusia
3. Tahun : 2024
4. Jenjang : SMK
5. Kelas/Prog. Keahlian : XI
6. Alokasi Waktu : 6 JP

##### B. Kompetensi Inti

- KI 1 :Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3 Memahami menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.18 Mengidentifikasi alur cerita, babak demi babak, dan konflik dalam drama yang dibaca atau ditonton. 4.18 Mempertunjukkan salah satu tokoh dalam drama yang dibaca atau ditonton secara lisan.	Mendata alur, konflik, penokohan, dan hal yang menarik dalam drama yang dipentaskan. Memerankan salah satu tokoh dalam naskah drama yang dibaca sesuai dengan watak tokoh tersebut. Memberi tanggapan, serta memperbaiki hasil kerja dalam diskusi kelas.
3.19 Menganalisis isi dan kebahasaan drama yang dibaca atau ditonton. 4.19 Mendemonstrasikan sebuah naskah drama dengan memerhatikan isi dan kebahasaan.	Mengidentifikasi isi dan kebahasaan drama yang dibaca atau ditonton. Merancang pementasan dan mendemonstrasikan drama sebagai seni pertunjukan dengan memerhatikan tata panggung, kostum, tata musik, dan sebagainya. Memberikan tanggapan terhadap pementasan drama kelompok

### C. Materi Pembelajaran

Drama:

- Alur dalam drama
- Babak dalam drama
- Konflik dalam drama
- Penokohan dalam drama

### D. Sarana Prasarana

Buku sumber referensi, berbagai *web site* sebagai sumber informasi, LCD, media pembelajaran video pembelajaran

#### **E. Target Peserta Didik**

1. Peserta didik yang tanpa kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
2. Peserta didik dengan kesulitan belajar akan mendapatkan pendampingan khusus.

## **2. KOMPONEN ISI**

### **A. Tujuan Pembelajaran**

1. Mengidentifikasi dan mengaplikasikan nilai-nilai kehidupan dalam teks drama.
2. Menulis cerita pendek dengan berdasarkan kejadian sehari-hari.

### **B. Pemahaman Bermakna**

1. Manusia melakukan observasi untuk mendapatkan data-data yang objektif dan dan akurat.
2. Dari hasil observasi mampu menafsirkan dan menginterpretasikan suatu data dan informasi.
3. Dapat membuat mengembangkan kreatifitas dari hasil interpretasi data dan informasi.

### **C. Pertanyaan Pemantik**

1. Pernahkah kalian membaca teks drama? Kalau pernah, ceritakan secara singkat.
2. Saat membaca teks drama, kita akan mendapatkan sebuah pemahaman atau pembelajaran yang berkenaan dengan kehidupan dari kisah para tokoh, sebutkan beberapa yang pernah kalian temui.

### **D. Persiapan Pembelajaran**

1. Menyiapkan bahan dan materi pelajaran.
2. Menyiapkan media pembelajaran dan alat pendukungnya.

### **E. Kegiatan Pembelajaran**

Pertemuan 1

Tahap	Langkah-Langkah Pembelajaran	Nilai Karakter	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik merespon salam tanda mensyukuri anugerah Tuhan dan saling mendoakan.</li> <li>2. Peserta didik merespon pertanyaan dari guru berhubungan dengan pembelajaran sebelumnya.</li> <li>3. Peserta didik menerima informasi dengan proaktif tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan.</li> <li>4. Peserta didik menerima informasi tentang hal-hal yang Akan dipelajari dan dikuasai khususnya tentang pembelajaran teks drama.</li> </ol>	Religius	15 menit
	<p><b>FASE 1:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mengamati tayangan media pembelajaran video pembelajaran tentang nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam drama dan contoh drama yang mengandung nilai kehidupan yang ditayangkan melalui <i>proyektor</i>.</li> <li>2. Peserta didik tanya jawab dengan guru terkait dengan materi dan tayangan video.</li> <li>3. Peserta didik menerima tantangan dari pertanyaan yang dilontarkan guru.</li> <li>4. Peserta didik menerima penjelasan bahwa akan</li> </ol>		60 menit

	<p>diminta untuk memproduksi sebuah proyek teks drama yang mengandung nilai kehidupan yang akan dikembangkan menjadi video video pembelajaran.</p> <p><b>FASE 2</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik menerima penjelasan tahap-tahap kegiatan pembelajaran dan jenis tagihan yaitu menelaah nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam drama dan memproduksi teks drama yang dikembangkan menjadi video pembelajaran.</li> <li>2. Peserta didik menerima penjelasan cara pembuatan proyek terkait.</li> <li>3. Peserta didik dibimbing guru mendiskusikan aturan main dan pemilihan aktivitas yang dapat mendukung pelaksanaan proyek.</li> <li>4. Peserta didik mendiskusikan sumber/bahan/alat pendukung pelaksanaan proyek.</li> </ol> <p><b>FASE 3:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik dibimbing guru membuat <i>timeline</i> dan penyiapan proyek.</li> </ol>		
--	---	--	--

	Peserta didik mendiskusikan <i>deadline</i> untuk menyelesaikan penulisan teks cerita pendek dan video pembelajaran.		
penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik menyimpulkan pembelajaran.</li> <li>2. Peserta didik menyampaikan pertanyaan terkait materi pembelajaran dan rencana pelaksanaan proyek.</li> </ol> <p>Peserta didik dipersilakan berdoa dan mensyukuri segala nikmat yang diberikan Tuhan Yang Maha Esa.</p>		5 menit

#### Pertemuan 2

Tahap	Langkah-Langkah Pembelajaran	Nilai Karakter	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik merespon salam tanda mensyukuri anugerah Tuhan dan saling mendoakan.</li> <li>2. Peserta didik merespon pertanyaan dari guru berhubungan dengan pembelajaran sebelumnya.</li> <li>3. Peserta didik menerima informasi dengan proaktif tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan.</li> <li>4. Peserta didik menerima informasi tentang hal-hal yang Akan dipelajari dan dikuasai khususnya tentang pembelajaran teks drama.</li> </ol>	Religius	15 menit

inti	<p>1. Peserta didik mempresentasikan rencana pelaksanaan proyek mengenai ide cerita yang dikembangkan dan persentase pengembangan proyek.</p> <p>2. Guru melakukan pengecekan, monitoring, serta memberi saran terkait proyek yang dikembangkan siswa.</p> <p>Peserta didik melanjutkan pengerjaan proyek diawasi oleh guru</p>		60 menit
penutup	<p>3. Peserta didik menyimpulkan pembelajaran.</p> <p>4. Peserta didik menyampaikan pertanyaan terkait materi pembelajaran dan rencana pelaksanaan proyek.</p> <p>Peserta didik dipersilakan berdoa dan mensyukuri segala nikmat yang diberikan Tuhan Yang Maha Esa.</p>		5 menit

#### F. Asesmen

1. Asesmen Diagnostik. Observasi guru tentang sikap berpikir kritis peserta didik ketika membaca atau mengemukakan dan menyusun teks drama sesuai dengan struktur, kaidah kebahasaan, pengaplikasian nilai kehidupan, dan kreativitas dalam pelaksanaan proyek.
2. Asesmen Formatif
  - a. Sikap dan keaktifan peserta didik dalam diskusi dan sinergi dalam kelompok.
  - b. Ketepatan peserta didik dalam menjawab pertanyaan dari guru.

### Lampiran 8 Dokumtasi Pelaksanaan Penelitian



## RIWAYAT HIDUP



Dwi Yanti, yang lebih akrab dipanggil Dwi, dilahirkan di Sungai Buluh pada tanggal 21 Juli 2002. Ia anak kedua dari tiga bersaudara, pasangan Bapak Suwarno dan Ibu Ida Yani. Perjalanan pendidikannya dimulai dari SDN 206 Sungai Buluh dan lulus tahun pada tahun 2014. Kemudian melanjutkan sekolah ke jenjang Sekolah Menengah Pertama di MTsN 2 Bungo pada tahun 2014 dan lulus pada tahun 2017. Pada tahun 2017, ia melanjutkan pendidikannya di MAN 1 Bungo dan lulus pada tahun 2020. Sejak tahun 2020, ia terdaftar aktif sebagai mahasiswa Universitas Jambi program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Masa pendidikannya di Universitas Jambi ia akhiri dengan menulis tugas akhir yang berjudul pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Materi Menulis Naskah Drama Peserta Didik Kelas XI SMK