



Contents lists available at [Journal IICET](#)

**JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)**

ISSN: 2502-079X (Print) ISSN: 2503-1619 (Electronic)

Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/jrti>



## Pengembangan bahan ajar drama pada model pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa sekolah menengah atas

Afreni Afreni<sup>1</sup>, Rahmat Kartolo<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

### Article Info

#### Article history:

Received Jun 12<sup>th</sup>, 201x

Revised Aug 20<sup>th</sup>, 201x

Accepted Aug 26<sup>th</sup>, 201x

#### Keyword:

Pengembangan  
Pembelajaran  
Metode kooperatif

### ABSTRACT

Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimanakah efektivitas hasil desain pengembangan model pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi memerankan drama pada siswa SMA. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan efektivitas hasil desain pengembangan model pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi memerankan drama pada siswa SMA. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (*Research & Development*). Subjek penelitian terhadap produk ini adalah validator. Penilaian dilakukan dengan mengisi lembar validasi yang telah disediakan, yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah dosen ahli. Selain itu, yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa SMA Swasta Taman Siswa Medan. Objek penelitian ini adalah modul memerankan drama dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada siswa kelas XI SMA Swasta Taman Siswa Medan. Instrumen yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian menggunakan instrumen nontes dan instrumen tes. Hasil validasi desain pengembangan model pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi memerankan drama pada siswa SMA Swasta Taman Siswa Medan yang dilakukan oleh ahli, guru dan siswa berada pada kategori baik. Dengan demikian, desain pengembangan model pembelajaran kooperatif efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi memerankan drama pada siswa SMA Swasta Taman Siswa Medan, dimana sebelum proses pengembangan berada pada kategori cukup dan kemudian meningkat menjadi baik setelah proses pengembangan.



© 2022 The Authors. Published by IICET.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license

(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

### Corresponding Author:

Afreni, A.,  
Univeritas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia  
Email: [reinieirawan83@gmail.com](mailto:reinieirawan83@gmail.com)

## Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia menempatkan Bahasa Indonesia sebagai salah satu bidang studi yang diajarkan di sekolah. Pengajaran Bahasa Indonesia haruslah berisi usaha-usaha yang dapat membawa serangkaian keterampilan. Keterampilan tersebut erat hubungannya dengan proses-proses yang mendasari pikiran. Semakin terampil seseorang berbahasa semakin cerah dan jelas pula jalan pikirannya. Menurut Tarigan (2015, hal. 26) ada empat aspek keterampilan berbahasa yang termasuk dalam pengajaran bahasa adalah: (1)

---

keterampilan menyimak (*listening skills*); (2) berbicara (*speaking skills*); (3) membaca (*reading skills*); dan (4) menulis (*writing skills*), dan keempat keterampilan tersebut saling berhubungan satu sama lain.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu materi pelajaran yang sangat penting di sekolah. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar siswa memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar, serta dapat menghayati bahasa dan sastra Indonesia berdasarkan dengan situasi dan tujuan berbahasa sesuai jenjang yang ditempuh (Atmazaki dalam Ali, 2020, hal. 41).

Salah satu materi dalam pengajaran Bahasa Indonesia di SMA yang memegang peranan penting ialah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara dalam penelitian ini yaitu memerankan drama, hal ini sesuai dengan Standar Kompetensi 6.2: Memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat. Alasan pemilihan materi drama dalam penelitian ini disebabkan karena drama memiliki peranan yang sangat penting dalam mengubah karakter manusia. Bermain drama merupakan suatu kegiatan memerankan tokoh yang ada dalam naskah melalui alat utama yakni percakapan (dialog), gerakan, dan tingkah laku yang dipentaskan. Banyak manfaat yang dapat diambil dari drama diantaranya adalah dapat membantu siswa dalam pemahaman dan penggunaan bahasa (untuk berkomunikasi), melatih keterampilan membaca (teks drama), melatih keterampilan menyimak atau mendengarkan (dialog pertunjukan drama, mendengarkan drama radio, televisi dan sebagainya), melatih keterampilan menulis (teks drama sederhana, resensi drama, resensi pementasan), melatih wicara (melakukan pementasan drama) (Waluyo dalam Lubis, 2020, hal. 140).

Dalam memerankan drama, seorang pemain (aktor) harus mampu membawakan dialog sesuai dengan karakter tokoh yang diperankannya, menghayati sesuai dengan tuntutan peran yang ditentukan dalam naskah, mampu membawakan dialog tersebut dengan gerak yang pas (tidak berlebihan atau dibuat-buat), mampu membayangkan latar dan tindakannya serta mampu mengolah suara sesuai dengan pemahamannya terhadap perasaan dan pikiran pelaku.

Kegiatan berbicara memiliki peran penting dalam kegiatan bermain drama. Hal-hal yang berhubungan dengan berbicara seperti: kejelasan, artikulasi, vokal, kesesuaian jeda, sangat mendukung terjadinya dialog dalam pementasan drama. Realitanya, kegiatan bermain drama dalam pembelajaran bahasa Indonesia kurang diminati oleh siswa disebabkan ketertarikan siswa dalam mengapresiasi sastra sangatlah kurang. Penelitian Rusyana (dalam Kholifah, 2021, hal. 17) menyimpulkan bahwa minat siswa terhadap karya sastra secara berurutan yaitu prosa, puisi, dan drama perbandingannya adalah 6:3:1. Fakta tersebut dapat dilihat bahwa minat siswa terhadap pembelajaran drama semakin berkurang.

Permasalahan kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran drama juga terjadi di SMA Swasta Taman Siswa Medan. Keadaan tersebut didukung oleh data dokumen nilai keterampilan berbicara siswa kelas XI SMA Swasta Taman Siswa Medan Tahun Pembelajaran 2021-2022 yang menyatakan bahwa keterampilan siswa dalam bermain drama masih rendah. Berdasarkan hasil tes yang diperoleh peneliti pada semester I tahun pelajaran 2021-2022 menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa kelas XI SMA Swasta Taman Siswa Medan masih rendah. Hal ini ditunjukkan dari 41 siswa hanya 14 (34,15%) siswa yang mendapatkan nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 65, sedangkan sisanya 27 siswa (65,85%) nilainya masih dibawah KKM.

Keadaan tersebut tidak hanya dilihat dari data kuantitatif siswa yang berupa nilai tetapi juga dilihat dari data kualitatif berupa hasil wawancara dengan siswa dan guru kelas XI SMA Swasta Taman Siswa Medan tahun pembelajaran 2021-2022 berkaitan dengan pembelajaran bermain drama. Terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh guru dan siswa pada pembelajaran bermain drama. Pertama, kurangnya partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran bermain drama karena sebagian besar siswa menganggap pembelajaran drama kurang penting. Kedua, kurangnya keterampilan guru dalam pengembangan dan penerapan metode pembelajaran dalam pembelajaran drama. Ketiga, masih rendahnya keterampilan siswa dalam bermain drama meliputi aspek pelafalan, intonasi, ekspresi, dan improvisasi. Keempat, guru belum menggunakan model pembelajaran yang menarik minat siswa dalam belajar.

Di dalam suatu proses pembelajaran tentunya seorang pendidik memerlukan model dan metode pembelajaran yang tepat agar lebih menarik perhatian peserta didik. Dalam memilih model pembelajaran, pendidik harus mempertimbangkan beberapa hal, diantaranya yaitu materi yang akan diaplikasikan dalam model tersebut, kondisi kelas, serta sarana dan prasarana yang ada. Pendidik tidak bisa secara acak memilih model pembelajaran yang akan digunakan di dalam kelas. Apabila model pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dengan materi, maka materi tersebut pun tidak bisa tersampaikan kepada peserta didik. Model pembelajaran yang baik juga harus didukung dengan sarana prasarana yang baik pula karena, jika tidak ada sarana dan prasarana yang mendukung, materi pun tidak bisa tersampaikan secara maksimal.

Pembelajaran yang kurang menarik dan cenderung membosankan dapat mempengaruhi kondisi psikologi peserta didik saat belajar. Sebuah model pembelajaran terkadang bisa diterapkan tidak hanya untuk satu materi, akan tetapi bisa digunakan untuk beberapa materi. Model pembelajaran yang cocok untuk materi pembelajaran memerankan drama adalah model yang bisa memicu peserta didik untuk aktif dalam kelas. Hal tersebut dikarenakan materi memerankan drama membutuhkan keaktifan siswa dalam memerankan setiap tokoh yang ada dalam drama. Salah satu model pembelajaran yang mampu membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif. Pengertian dari model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dilaksanakan dengan mengacu pada kegiatan kerja sama dalam kelompok kecil untuk saling membantu dalam belajar (Huda, 2015, hal. 32). Dalam pembelajaran kooperatif, siswa secara individu mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompoknya. Jadi, belajar kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan siswa bekerjasama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut.

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran jigsaw. Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan salah satu model pembelajaran yang bisa dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk menumbuhkan keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ini berangkat dari dasar pemikiran "*getting better together*" yang menekankan pada pemberian kesempatan belajar yang lebih luas dan suasana yang kondusif pada siswa untuk memperoleh dan mengembangkan pengetahuan, sikap dan nilai serta kemampuan sosial yang bermanfaat dalam kehidupan di masyarakat. Dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif ini, siswa bukan hanya belajar dan menerima apa yang disajikan oleh guru tetapi juga belajar dari siswa lain dan sekaligus bisa membelajarkan siswa lainnya.

Menurut Isjoni (2013, hal. 54) pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal. Teknik pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan teknik pembelajaran kooperatif dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogen dan bekerja sama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain.

Proses pembelajaran dengan model kooperatif tipe jigsaw, mampu merangsang dan mengembangkan potensi siswa secara optimal dalam suasana belajar pada kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 6 siswa yang heterogen. Dalam kelompok kecil tersebut siswa akan belajar secara aktif dalam proses berpikir dan kegiatan sehingga akan membuat siswa mencapai ketuntasan materi yang disajikan oleh guru (Endekan, Dantes, & Lasmawan, 2014, hal. 6). Pada saat siswa belajar dalam kelompok akan berkembang suasana belajar yang terbuka dalam dimensi kesejawatan dan terjadi kolaborasi dalam hubungan pribadi yang saling membutuhkan. Iklim belajar yang berlangsung dalam suasana keterbukaan dan demokratis akan memberi kesempatan kepada siswa secara optimal untuk memperoleh informasi mengenai materi yang dibelajarkan sekaligus melatih sikap dan kemampuan sosialnya sebagai bekal dalam kehidupan di masyarakat (Paisal, 2022, hal. 2). Dalam model ini guru bukan satu-satunya nara sumber tetapi lebih berperan sebagai fasilitator, mediator dan manager pembelajaran. Pada saat belajar dalam kelompok kecil akan tumbuh dan berkembang pola belajar tutor sebaya (*peer tutoring*) dan belajar secara kooperatif. Selain itu, model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw juga menumbuhkan kesadaran diri dan melatih kemampuan siswa mengenai nilai-nilai sosial, tanggung jawab, kepedulian, keterbukaan, persahabatan dan jiwa demokratis. Kerjasama dan kebersamaan merupakan nilai yang dikembangkan dalam model pembelajaran ini, sehingga membantu menumbuhkan kemampuan sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui metode pembelajaran kooperatif model Jigsaw ini diharapkan siswa akan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa dituntut untuk aktif dalam kegiatan bermain sambil belajar. Penggunaan model pembelajaran jigsaw dimaksudkan untuk mempermudah siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa termotivasi untuk terlibat secara aktif dan tidak merasa cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Mengingat akan pentingnya kemampuan berbicara khususnya pada materi memerankan drama, maka diperlukan upaya pengembangan model pembelajaran memerankan drama. Penelitian ini nantinya akan menghasilkan modul pembelajaran tentang model pembelajaran memerankan drama yang baik. Berdasarkan hal inilah, peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul: "Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa SMA Swasta Taman Siswa Medan Tahun Pembelajaran 2021-2022."

## Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Swasta Taman Siswa Medan di kelas XI. Penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2021-2022. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Swasta Taman Siswa Medan dan yang menjadi objek penelitian adalah modul memerankan drama dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

Penelitian ini menggunakan metode *research and development (R&D)*. *R & D* merupakan metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk menemukannya, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna (Putra, 2012, hal. 67). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah pengembangan model pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi memerankan drama untuk siswa kelas XI SMA Swasta Taman Siswa Medan. Produk yang dihasilkan adalah modul sebagai penunjang dalam memerankan drama.

Dalam melaksanakan penelitian dan pengembangan, pada penelitian ini berpacuan pada langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono yang berjumlah 10 langkah yaitu, (1) potensi dan masalah; (2) mengumpulkan informasi; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; (10) pembuatan produk masal (Sugiyono, 2015, hal. 298). Tahapan pelaksanaan penelitian dan pengembangan dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



**Gambar 1 <Prosedur Penelitian dan Pengembangan>**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes, angket, dan lembar validasi. Tes digunakan untuk memperoleh data nilai keterampilan siswa dalam memerankan drama, angket digunakan untuk mengumpulkan data mengenai persepsi siswa terhadap modul yang dikembangkan, dan lembar validasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti.

Setelah semua data terkumpul, tahap terakhir adalah analisis data yaitu dengan menggunakan deskriptif kuantitatif dan reduksi data. Analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut.

### 1. Analisis Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia

Analisis data yang dilakukan adalah dengan mereduksi data (data ditulis dalam bentuk uraian kemudian direduksi, dirangkum, dipilih hal-hal pokok, difokuskan kepada hal-hal penting).

### 2. Analisis Lembar Angket Siswa

Setiap pernyataan pada angket memiliki kriteria skor. Jika menjawab setuju maka memperoleh nilai 1 dan jika tidak setuju maka memperoleh nilai 0. Kemudian skor yang diperoleh akan dihitung rata-ratanya menggunakan rumus sebagai berikut.

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :  
 M : nilai rata-rata (mean)  
 $\sum x$  : jumlah skor  
 N : jumlah subjek penilai

### 3. Analisis Validasi Produk

Untuk menghitung skor rata-rata digunakan rumus sebagai berikut.

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :  
 M : nilai rata-rata (mean)

$\sum x$  : jumlah skor  
N : jumlah subjek penilai

Setelah diperoleh nilai rata-rata kemudian nilai dikonversi dari data kuantitatif menjadi data kualitatif. Kententuan konversi data kuantitatif menjadi data kualitatif dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1 &lt;Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

Nilai	Rentang Skor	Persentase Data	Kualitatif
A	$X > 4,2$	81,9 % - 100%	Sangat Baik
B	$3,4 < X < 4,2$	61% - 80%	Baik
C	$2,6 < X < 4,2$	41% - 60%	Cukup Baik
D	$1,8 < X < 2,6$	21% - 40%	Kurang Baik
E	$< 1,8$	0%-20%	Sangat Kurang Baik

Dalam penelitian ini, nilai kelayakan ditentukan dengan nilai minimal “C” dengan kategori “cukup”. Jadi, jika hasil penilaian oleh dosen ahli, guru, dan siswa skor rata-ratanya memperoleh nilai C, maka pengembangan model pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi memerankan drama pada siswa kelas XI SMA Swasta Taman Siswa Medan ini dianggap “layak digunakan”.

## Hasil dan Pembahasan

### Desain Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif dalam Memerankan Drama

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam memerankan drama yang dipergunakan hanya untuk siswa kelas XI SMA Swasta Taman Siswa Medan. Wujud dari produk ini adalah berupa modul yang diimplementasikan kepada siswa. Setelah produk selesai divalidasi oleh ahli, guru serta dinilai siswa, maka dilakukan tahap akhir penyempurnaan.

Materi pembelajaran drama yang disajikan dalam penelitian pengembangan ini disusun berdasarkan minat dan keinginan siswa. Judul yang dipilih untuk penelitian pengembangan ini adalah *Memerankan Drama Melalui Model Pembelajaran Jigsaw*. Menurut Daryanto (2013, hal. 13) untuk menghasilkan produk pembelajaran yang mampu memerankan fungsi dan perannya dalam pembelajaran yang efektif, produk perlu dirancang dan dikembangkan dengan memperhatikan beberapa elemen yang mensyaratkannya, yaitu: format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, spasi kosong, dan konsistensi.

Berdasarkan hasil penelitian sebelum dilakukan pengembangan, menunjukkan bahwa hasil tes memerankan drama siswa berada pada kategori cukup. Masalah tersebut menunjukkan bahwa siswa memerlukan modul tersendiri yang berguna untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam memerankan drama. Untuk memecahkan masalah tersebut peneliti menggunakan angket analisis kebutuhan pengembangan untuk mengetahui kebutuhan siswa terhadap modul yang akan dikembangkan.

Kemampuan memerankan drama siswa sebelum pengembangan model pembelajaran kooperatif yang telah dijabarkan di atas merupakan dasar yang digunakan peneliti untuk mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam pembelajaran memerankan drama. Peneliti mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam pembelajaran memerankan drama berdasarkan data-data yang telah ditemukan yaitu hasil analisis angket kebutuhan dan hasil tes. Pengembangan produk tersebut dinamakan *Memerankan Drama Melalui Model Pembelajaran Jigsaw*.

Tujuan dari pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam pembelajaran memerankan drama ini yaitu agar siswa mampu dan lebih terbiasa lagi dalam memerankan drama. Peneliti membuat pengembangan ini dengan mempertimbangkan beberapa aspek seperti kebutuhan siswa dalam penggunaan modul, situasi dan kondisi, sumber belajar yang digunakan. Secara kegrafikan, penulisan produk ini menggunakan konsistensi jenis huruf (*font face*), yakni arial, Bodoni MT Black, dan Berlin Sans FB Demi. Jenis huruf arial digunakan pada isi modul. Hampir secara keseluruhan produk pembelajaran ini menggunakan jenis huruf arial karena tingkat keterbacaannya mudah, sehingga tidak membingungkan siswa ketika membaca. Perbedaannya terletak pada ukuran huruf (*font size*). Jenis huruf Cooper digunakan pada judul bab, sedangkan Berlin Sans FB Demi digunakan pada judul sub bab dan kolom aktivitas. Hal ini sesuai dengan pendapat Daryanto (2013, hal. 14) bahwa dalam pembuatan produk bahan pembelajaran, gunakan bentuk dan ukuran huruf yang mudah dibaca sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, gunakan perbandingan huruf yang proporsional antara judul, sub judul, dan isi naskah. Berikut ini contoh tampilan huruf pada produk pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam pembelajaran memerankan drama:



Gambar 2 &lt;Tampilan Huruf Pada Produk&gt;

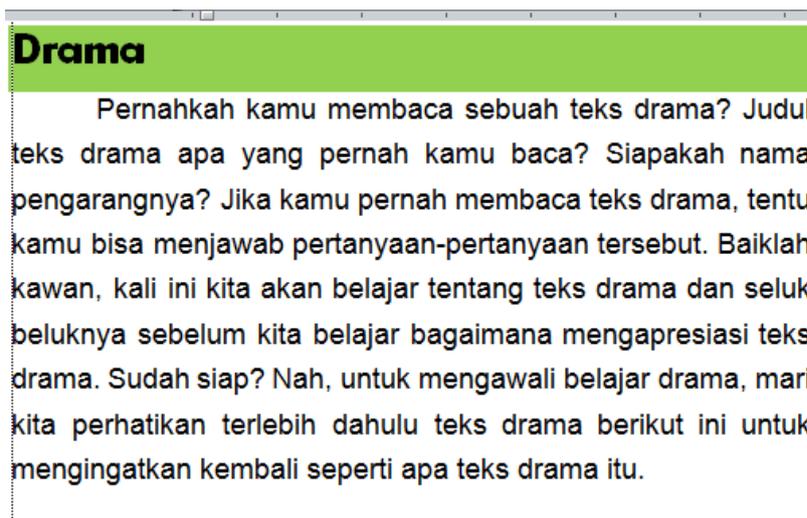
Berdasarkan gambar di atas, dapat dilihat perbedaan penggunaan huruf antara judul bab, judul sub bab, dan materi. Pemilihan jenis huruf tersebut berdasarkan persetujuan validator. Jarak spasi yang digunakan adalah 1,5 dan 1 untuk teks bacaan. Margin yang digunakan dalam buku ini untuk kanan-bawah 3 cm dan kiri-atas 4 cm. Produk ini menggunakan format kolom tunggal secara vertikal. Kertas yang digunakan adalah A4 80 gram dengan ukuran (21cm x 29,7 cm). Daya tarik bahan ajar juga terdapat pada sampul. Berikut ini gambar sampul bahan ajar.



Gambar 3 &lt;Sampul Produk&gt;

Sampul menggunakan perpaduan berbagai warna, yaitu hitam, coklat, dan biru. Pada sampul bagian depan terdapat gambar orang-orang yang sedang memerankan suatu peran. Selain gambar tersebut juga terdapat gambar-gambar bunga kecil yang mempunyai filosofi “indah”, karena sastra adalah keindahan. Selain sampul, daya tarik pada bahan ini juga terdapat pada isi. Desainnya sederhana dan tidak terlalu banyak warna sehingga tidak membingungkan. Warna yang digunakan pada isi bahan ajar hanya tiga, yaitu biru, merah dan merah muda.

Terkait dengan bahasa, bahan ajar menulis cerpen ini ditujukan untuk siswa kelas XI SMA Swasta Taman Siswa Medan sehingga bahasanya sederhana. Sapaan yang digunakan dalam modul ini adalah “kamu, kalian” agar lebih komunikatif. Berikut ini contoh penggunaan bahasa dalam modul.



**Gambar 4 <Contoh Bahasa dalam Produk>**

Berdasarkan pendapat Daryanto (2013, hal. 11) terkait dengan penggunaan bahasa bahwa modul hendaknya memenuhi kaidah user friendly atau bersahabat/akrab dengan pemakainya. Setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya. Penggunaan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, serta menggunakan istilah yang umum digunakan, merupakan salah satu bentuk *user friendly*.

Dilihat dari segi kelengkapan penyajian, produk ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian pendahuluan, bagian isi, dan bagian penyudah/akhir. Pada bagian pendahuluan terdiri dari sampul luar produk. Bagian isi terdiri dari materi yang dilengkapi dengan gambar, ilustrasi, rujukan/sumber acuan, soal latihan, dan rangkuman. Pada setiap bagian, siswa diberikan soal latihan atau penugasan berupa kolom aktivitas. Siswa harus mengerjakan tiap kolom aktivitas tersebut. Pada setiap akhir bab, terdapat rangkuman dari seluruh materi yang sudah dipelajari. Muslich (2016, hal. 302-303) menjelaskan bahwa rangkuman merupakan kumpulan konsep kunci bab yang dinyatakan dengan kalimat ringkas dan bermakna, serta memudahkan siswa untuk memahami isi bab. Rangkuman disajikan pada akhir setiap bab dengan maksud agar siswa dapat mengingat kembali hal-hal penting yang telah dipelajari. Pada bagian penyudah/akhir produk terdapat daftar pustaka.

Tujuan dari pengembangan produk ini yaitu agar siswa mampu dalam memerankan drama. Selain itu produk ini dikembangkan guna meningkatkan kemampuan siswa dalam memerankan drama. Peneliti membuat pengembangan ini dengan mempertimbangkan beberapa aspek seperti kebutuhan siswa dalam penggunaan produk, situasi dan kondisi, sumber belajar yang digunakan.

### Hasil Validasi Pengembangan

Analisis data validasi dilakukan dengan cara mengkonversi data kuantitatif ke data kualitatif. Pengubahan data dari kuantitatif ke data kualitatif bertujuan untuk mengetahui kualitas setiap aspek yang telah dinilai. Pengubahan jenis data dilakukan menggunakan skala Likert. Rentang skor skala Likert mulai dari skor 1-5. Rentang kategori dimulai dari “sangat kurang” sampai pada rentang “sangat baik”. Berikut ini adalah rata-rata skor hasil validasi ahli.

Tabel 2 < Rata-Rata Skor Hasil Validasi Ahli >

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Kategori
1.	Aspek kelayakan isi	4	Baik
2.	Aspek kelayakan bahasa	4	Baik
3.	Aspek kelayakan penyajian materi	4	Baik
4.	Aspek kelayakan kegrafisan	4	Baik
	<b>Jumlah</b>	<b>16</b>	
	<b>Rata-rata</b>	<b>4</b>	<b>Baik</b>

Dengan hasil rata-rata 4 dengan kategori “baik”, maka produk pengembangan telah siap untuk digunakan dan diimplementasikan kepada siswa. Sesuai dengan kesimpulan validator, materi sudah dapat digunakan dengan revisi sesuai saran.

Berdasarkan uraian hasil validasi yang dilakukan oleh guru Bahasa Indonesia kelas XI SMA Swasta Taman Siswa Medan sebelumnya, didapatkan data rata-rata skor hasil validasi ahli seperti pada tabel berikut:

Tabel 3 &lt; Rata-Rata Skor Hasil Validasi Ahli Guru&gt;

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Kategori
1.	Aspek kelayakan isi	4,42	Sangat Baik
2.	Aspek kelayakan bahasa	4,4	Sangat Baik
3.	Aspek kelayakan penyajian materi	4,1	Sangat Baik
4.	Aspek kelayakan kegrafisan	4	Baik
<b>Jumlah</b>		<b>16,92</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>4,23</b>	<b>Sangat Baik</b>

Dengan hasil rata-rata 4,23 dengan kategori “sangat baik”, maka produk pengembangan telah siap untuk digunakan dan diimplementasikan kepada siswa. Berdasarkan hasil uji coba siswa yang telah diuraikan sebelumnya, berikut ini akan dipaparkan data rata-rata skor tiap aspek.

Tabel 4 &lt; Rata-Rata Skor Hasil Penilaian Siswa&gt;

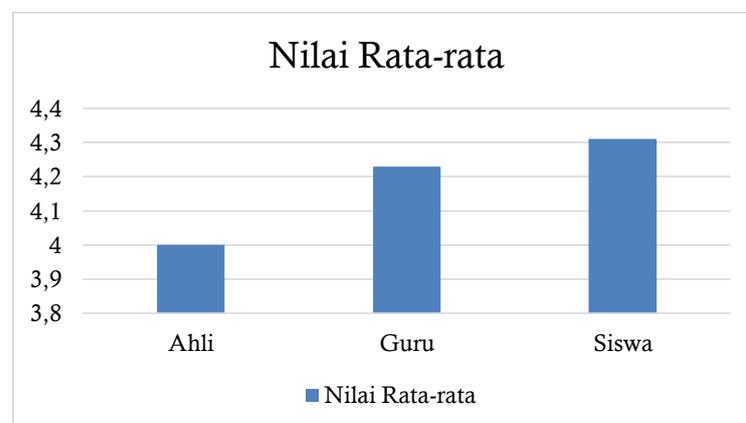
No	Aspek yang Dinilai	Skor	Kategori
1.	Aspek kelayakan isi	4,46	Sangat Baik
2.	Aspek kelayakan bahasa	4,23	Sangat Baik
3.	Aspek kelayakan penyajian materi	4,28	Sangat Baik
4.	Aspek kelayakan kegrafisan	4,27	Sangat Baik
<b>Jumlah</b>		<b>17,24</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>4,31</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata penilaian seluruh aspek 1, 2, 3 dan 4 mendapat skor rata-rata 4,31 dengan kategori “sangat baik”. Dari semua skor didapatkan rata-rata hasil sebagai berikut.

Tabel 5 &lt; Rata-Rata Semua Skor Validasi dan Penilaian&gt;

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Kategori
1.	Ahli	4	Baik
2.	Guru	4,23	Sangat Baik
3.	Siswa	4,31	Sangat Baik
<b>Jumlah</b>		<b>12,54</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>4,18</b>	<b>Baik</b>

Apabila semua skor rata-rata hasil validasi dan penilaian disajikan dalam bentuk diagram, maka hasilnya sebagai berikut.



Gambar 2 &lt;Grafik Nilai Rata-rata Hasil Perolehan Skor Ahli, Guru, dan Siswa

---

### Efektifitas Hasil Desain Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah peneliti lakukan, menunjukkan bahwa nilai rata-rata kemampuan memerankan drama yang diperoleh siswa sebelum dilakukan pengembangan model pembelajaran kooperatif yaitu sebesar 59,37. Dengan demikian, rata-rata tingkat kemampuan memerankan drama siswa kelas XI SMA Swasta Taman Siswa Medan sebelum dilakukan pengembangan model pembelajaran kooperatif dapat dikatakan cukup.

Selanjutnya, setelah dilakukan pengembangan model pembelajaran kooperatif dan diimplementasikan, menunjukkan bahwa hasil nilai rata-rata kemampuan memerankan drama yang diperoleh siswa yaitu sebesar 80,31. Dengan demikian, rata-rata tingkat kemampuan memerankan drama oleh siswa kelas XI SMA Swasta Taman Siswa Medan setelah pengembangan model pembelajaran kooperatif dapat dikatakan baik.

Dari hasil tersebut, terlihat bahwa desain pengembangan model pembelajaran kooperatif efektif dalam meningkatkan kemampuan memerankan drama oleh siswa kelas XI SMA Swasta Taman Siswa Medan, dimana sebelum proses pengembangan berada pada kategori cukup dan kemudian meningkat menjadi baik setelah proses pengembangan di kelas XI SMA Swasta Taman Siswa Medan.

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) Desain pengembangan model pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi memerankan drama dimulai dari informasi terkait dengan persepsi siswa mengenai memerankan drama, dimana sebagian besar siswa suka memerankan drama, tetapi hanya sedikit siswa yang mempunyai hobi untuk bermain drama. Mereka memerankan drama jika ada tugas dari guru bahasa Indonesia saja. Berdasarkan data yang diperoleh, 53,13% dari siswa merasa kesulitan untuk mencari ide dalam memerankan drama. selain itu, sebagian besar siswa masih membutuhkan sumber belajar lain yang dapat digunakan untuk belajar mandiri. Hal tersebut disebabkan karena buku yang digunakan di kelas belum mencukupi sebagai sumber belajar. Siswa hanya menggunakan satu buku saja untuk pembelajaran. Perlu adanya sumber belajar lain yang dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran drama, seperti LKS, modul, dan lain sebagainya. (2) Hasil validasi desain pengembangan model pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi memerankan drama pada siswa kelas XI SMA Swasta Taman Siswa Medan yang dilakukan oleh ahli, guru dan siswa diperoleh skor rata-rata sebesar 4,18 yang berada pada kategori baik. (3) Desain pengembangan model pembelajaran kooperatif efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi memerankan drama pada siswa kelas XI SMA Swasta Taman Siswa Medan, dimana sebelum proses pengembangan berada pada kategori cukup dan kemudian meningkat menjadi baik setelah proses pengembangan.

### Referensi

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) di Sekolah Dasar. *PERNIK Jurnal PAUD*, 35-44.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Endekan, D. A., Dantes, N., & Lasmawan, W. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau dari Motivasi Berprestasi Pada Siswa Kelas VI SD Gugus IV Kuta. *Jurnal Pendidikan Dasar Ganesha*, 1-12.
- Huda, M. (2015). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Isjoni. (2013). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kholifah, S. (2021). Penerapan Metode Role Playing dengan Multimedia untuk Peningkatan Kemampuan Keterampilan Bermain Drama pada Siswa SMP Negeri 2 Buntu Pane Satu Atap Kabupaten Asahan. *Siti Kholifah*, 16-25.
- Lubis, K. (2020). Penguasaan Teori Drama Terhadap Kemampuan Menganalisis Karakter Tokoh Naskah Drama Oleh Mahasiswa Semester 3 Pendidikan Bahasa Indonesia. *Linguistik: Jurnal Bahasa & Sastra*, 139-145.
- Muslich, M. (2016). *Text Book Writing: Dasar-dasar Pemahaman, Penulisan, dan Pemakaian Buku Teks*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- 
- Paisal, N. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam pada Kelas IV SDN 134 Kalimbua Kabupaten Enrekang. *Istiqra*, 1-10.
- Putra, N. (2012). *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2015). *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2015). *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.