

## **PENGEMBANGAN APLIKASI DRAOMAI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI TEKS DRAMA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 4 DEPOK**

**Syefira Prihapsari<sup>1\*</sup>, Ari Kusmiatun<sup>2</sup>**

PBSI Universitas Negeri Yogyakarta<sup>12</sup>

E-mail: [syefiraprihapsa@gmail.com](mailto:syefiraprihapsa@gmail.com)\*, [arik@uny.ac.id](mailto:arik@uny.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses pengembangan aplikasi draomai sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks drama siswa kelas VIII SMP dan (2) mendeskripsikan kelayakan produk pengembangan aplikasi draomai sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks drama siswa kelas VIII SMP. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE. Penelitian dilakukan secara bertahap, meliputi (1) Analisis, (2) Perancangan, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, dan (5) Evaluasi. Penilaian media dilakukan oleh dua ahli materi, ahli media, dan guru untuk mengetahui kelayakan media. Uji respons siswa melibatkan peserta didik kelas VIII C SMP Negeri 4 Depok yang dilakukan secara *online* dan *offline*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Teknik analisis data menggunakan metode campuran, kualitatif untuk menganalisis angket dan kuantitatif untuk mengolah data berbentuk angka yang berupa nilai skor hasil uji coba. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi dari ahli materi dan ahli media mempunyai rata-rata skor 4.6 dan 4.3 yang berkategori sangat layak. Tingkat kelayakan dari penilaian guru memperoleh rata-rata skor 5 dengan kategori sangat layak. Sedangkan, berdasarkan rata-rata hasil respon siswa mendapatkan skor rata-rata akhir 4.4 poin dan berkategori sangat layak.

**Kata Kunci:** *media pembelajaran; unsur-unsur drama; aplikasi draomai.*

### **Abstract**

*This research aims to: (1) describe the process of developing draomai application as Indonesian language learning media of drama text material for grade VIII junior high school students and (2) describe the feasibility of developing a draomai application product as Indonesian language learning media of drama text material for grade VIII junior high school students. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model. The research was conducted in stages, including (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation. The assessment of media was carried out by two material experts, media experts, and teachers to determine the feasibility of the media. The student response test involved students from class VIII C of SMP Negeri 4 Depok which was accomplished online and offline. The data collection technique used was a questionnaire. Then, the data analysis technique used was mixed methods, that are qualitative to analyze the questionnaire and quantitative to process the numeric data in the form of test scores. The results showed that validation from material experts and media experts has an average score of 4.6 and 4.3 which are categorized as very feasible. Furthermore, the feasibility level obtained from the teacher's assessment showed an average score of 5 with a very feasible category. Meanwhile, based on the average response results from students, it showed a final average score of 4.4 points that is categorized as very feasible.*

**Keywords:** *learning media; elements of drama; draomai application.*

## **PENDAHULUAN**

Pada abad ke-20 ini perkembangan teknologi sangat pesat seiring bertambahnya kebutuhan masyarakat untuk menggunakan alat-alat yang dapat mempermudah kehidupan sehari-hari. Selain dinilai lebih efektif dan efisien, penggunaan gawai di berbagai belahan dunia juga semakin meningkat. Hal ini sesuai dengan data riset Kementerian Komunikasi dan Informatika bahwa pelanggan telepon seluler di Indonesia mencapai 365,87 juta pelanggan (BPS, 2021). Sementara itu, dengan jumlah penduduk Indonesia pada tahun 2020 sebanyak 270 jiwa menandakan bahwa tidak sedikit masyarakat yang memiliki lebih dari satu telepon seluler. Adanya pertumbuhan secara pesat terhadap penggunaan telepon seluler dapat diartikan bahwa kebutuhan masyarakat untuk berkomunikasi atau melakukan aktivitas melalui perangkat seluler pun tinggi.

Penelitian yang dilakukan oleh organisasi pendidikan terkemuka, Cambridge International yang merupakan bagian dari *University of Cambridge* pada tahun 2018 menyatakan bahwa pelajar di Indonesia termasuk dalam pengguna teknologi tertinggi di dunia. Sensus pendidikan global yang pertama tersebut mengungkapkan bahwa pelajar di Indonesia menyukai teknologi bukan karena media sosial semata. Survei yang diikuti oleh siswa 12-19 tahun tersebut menemukan bahwa siswa di Indonesia menggunakan teknologi di ruang kelas lebih banyak daripada negara lain, bahkan seringkali mengalahkan negara maju. Pelajar Indonesia menempati peringkat

tertinggi secara global dalam penggunaan suite IT yaitu sebanyak 40%. Penggunaan *smartphone* oleh siswa Indonesia juga cukup tinggi, lebih dari dua pertiga dari jumlah keseluruhan. Sebanyak 81% dari siswa tersebut bahkan menggunakan *smartphone* untuk mengerjakan pekerjaan rumah.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki empat aspek keterampilan yang harus dikuasai, yaitu membaca, menulis, mendengar dan berbicara sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah. Keempat aspek tersebut sangatlah penting dikuasai siswa. Selain fungsi bahasa untuk berkomunikasi, mata pelajaran Bahasa Indonesia membantu peserta didik untuk menggunakan bahasa yang baik dan benar serta meningkatkan penguasaan kemampuan dalam bidang bahasa dan sastra.

Sastra merupakan pembelajaran yang diakui berperan penting di sekolah (Riama, 2020). Pembelajaran pun memuat apresiasi sastra agar kemampuan peserta didik dapat ditingkatkan dengan menikmati sastra, adanya penghayatan, serta pemahaman terhadap suatu karya sastra Indonesia. Kemampuan siswa dalam mempelajari sastra untuk jenjang SMP salah satunya yaitu teks drama. Menurut Endraswara (2014:11) drama merupakan seni cerita dalam percakapan dan akting tokoh. Pembelajaran drama di sekolah dimulai dari mengidentifikasi teks drama sesuai Kompetensi Dasar 3.15 Mengidentifikasi unsur-unsur drama

(tradisional dan modern) yang disajikan dalam bentuk pentas atau naskah.

Adanya kemampuan membaca dan minat peserta didik yang tinggi terhadap pembelajaran sastra akan membantu siswa dalam memahami isi dari teks drama. Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa yang mempunyai beberapa problematika terhadap materi teks drama ini. Berdasarkan (Syahfitri, 2019) dalam penelitiannya tentang kemampuan mengidentifikasi unsur intrinsik naskah drama siswa, dapat diketahui bahwa lebih dari sebagian peserta didik masih memperoleh nilai di bawah KKM, yaitu sekitar 60% dari kesuruhan siswa. Bahkan peserta didik tersebut hanya mendapatkan nilai 40 sampai 60 dari nilai maksimal 100. Rendahnya pemerolehan nilai pada materi teks drama tersebut dapat terjadi karena beberapa faktor, yaitu penggunaan metode konvensional berupa ceramah atau *teacher center* serta belum adanya media yang bervariasi dan hanya terpaku pada buku teks Bahasa Indonesia saja.

Selain nilai, banyak peserta didik yang merasa kurang menyenangkan saat pembelajaran drama. Dilansir dari [www.radarsemarang.id](http://www.radarsemarang.id) bahwa jika pembelajaran seni drama dilakukan tanpa adanya kreatifitas pada abad 20an ini, rasa bosan dan jenuh masih sering dirasakan oleh peserta didik. Siswa-siswi belum terlihat antusias serta masih cenderung kurang aktif saat pembelajaran Bahasa Indonesia materi drama.

Jika dilihat dari pesatnya perkembangan teknologi pada abad ke-20 ini khususnya untuk pengguna di Indonesia, juga berdasarkan berbagai problematika tentang pembelajaran

Bahasa Indonesia, keberadaan media harus menjadi solusi untuk memperbaiki pembelajaran Bahasa Indonesia yang masih dirasa membosankan dan monoton pada masa milenial ini. Oleh karena itu, perlu adanya pembaharuan yang dapat diterapkan secara efektif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih menyenangkan khususnya pada materi sastra, yaitu teks drama dengan menggunakan media interaktif.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks drama siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Depok termasuk dalam jenis penelitian *Research and Development*. Model pengembangan jenis ADDIE. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan angket. Sedangkan, teknik analisis data menggunakan metode campuran.

Waktu dan Tempat Penelitian Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari 2022 di SMP Negeri 4 Depok. Sumber Data/Subjek Penelitian Subjek yang berperan dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, guru, dan siswa kelas VIII C SMP Negeri 4 Depok. Prosedur Pengembangan Prosedur pengembangan menggunakan model ADDIE berupa (1) Analisis, (2) Perancangan, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, dan (5) Evaluasi.

### **1. Analisis (*Analyze*)**

- (a) Analisis kurikulum pada materi unsur-unsur teks drama.
- (b) Analisis kebutuhan siswa dengan mengidentifikasi kondisi peserta didik melalui observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia.

- (c) Analisis spesifikasi yang berupa syarat-syarat minimal terhadap perangkat yang dapat mendukung html 5. Hal ini dilakukan agar tidak ada kendala saat pengoperasian media.
- (d) Analisis kerja bertujuan untuk menentukan fungsi-fungsi yang ada pada aplikasi.
2. Perancangan (*Design*)
- (a) Perancangan data yang dilakukan berupa pengumpulan materi ajar unsur-unsur teks drama, penentuan teks baik jenis huruf, ukuran, maupun perpaduan warna yang akan digunakan), serta penentuan latihan soal.
- (b) *Design* navigasi. Pada tahap ini akan menghasilkan rancangan navigasi media atau berupa daftar halaman yang akan dibuat dari awal hingga akhir.
- (c) *Design user interface* yang menghasilkan rancangan tampilan aplikasi.
- (d) *Design* algoritma berupa diagram alur atau flowchart cara kerja aplikasi serta perintah-perintah kerja yang berfungsi sebagai operator aplikasi.
3. Pengembangan (*Develop*)
- Pada tahap ini, kerangka atau rancangan produk yang masih berupa konseptual akan direalisasikan menjadi sebuah produk awal. Selanjutnya, media akan dinilai atau divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui keabsahan dan kelayakan produk. Selanjutnya produk akan dilakukan perbaikan sesuai saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi sehingga

akan menghasilkan produk yang telah direvisi.

4. Implementasi (*Implement*)

Tahapan ini berupa uji coba produk ke lapangan untuk mengetahui secara nyata kelayakan produk yang dibuat. Pada tahap ini akan diperoleh hasil renspons siswa terhadap media pembelajaran.

5. Evaluasi (*Evaluate*)

Tahapan ini dilakukan untuk mengukur ketercapaian produk terhadap tujuan pembelajaran. Hasil dari evaluasi yaitu berdasarkan jawaban-jawaban dari pengguna mengenai kelayakan media pembelajaran. Selanjutnya akan dihasilkan produk akhir.

Penelitian ini menggunakan angket dalam mengumpulkan data hasil pengembangan media pembelajaran. Pengumpulan data dengan angket akan dilakukan oleh peneliti dengan cara memberikan beberapa pernyataan atau pertanyaan untuk pengguna secara tertulis dan selanjutnya akan diperoleh jawaban berdasarkan skala penilaian yang dipilih oleh pengguna.

Instrumen pengumpulan data berupa angket yang disebarakan secara *offline* dan *online*. Teknik Analisis Data Analisis data menggunakan metode campuran atau *mixed method*. Metode kualitatif digunakan untuk menganalisis angket dan kuantitatif untuk mengolah data yang berbentuk angka berupa skor hasil uji coba. Penilaian aspek-aspek pada produk media dilakukan berdasarkan skala likert.

Persentase Kelayakan (%) =

$$\frac{\text{Skor Frekuensi Observasi}}{\text{Skor Ferkuensi Harapan}} \times 100\%$$

Data kuantitatif berupa angka-angka hasil hitungan sebelumnya dapat diproses dengan cara dijumlah

serta dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan (Arikunto, 2010: 35). Kelayakan media dapat dikelompokkan menjadi lima kategori sesuai skala likert sebagai berikut.

Tabel 1. Kategori Skala Likert

Kategori	Persentase
Sangat layak	81%-100%
Layak	61%-80%
Cukup layak	41%-60%
Tidak layak	21%-40%
Sangat tidak layak	0%-20%

Sumber: (Arikunto, 2010: 35)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian berupa sebuah produk media pembelajaran membaca teks drama dengan pendekatan saintifik. Jenis penelitian ini yaitu R&D dengan model pengembangan ADDIE. Peneliti melakukan studi pendahuluan terlebih dahulu sebelum pengembangan produk. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran membaca teks drama, media yang digunakan, dan strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

### Hasil Uji Coba Produk

1. Hasil Angket Validasi Ahli Materi terhadap Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Unsur-Unsur Teks Drama

Tabel 2. Rata-Rata Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1

Aspek	Rata-Rata	Persentase (%)	Kategori
Isi Materi	3.7	74	Layak
Konstruksi Materi	3.9	78	Layak
Bahasa	4.1	82	Sangat Layak
<b>Rata-Rata</b>	<b>3.9</b>	<b>78</b>	<b>Layak</b>

Tabel 3. Rata-Rata Hasil Validasi Materi Tahap 2

Aspek	Rata-Rata	Persentase (%)	Kategori
Isi Materi	4.7	94	Sangat Layak
Konstruksi Materi	4.6	91	Sangat Layak
Bahasa	4.5	90	Sangat Layak
<b>Rata-Rata</b>	<b>4.6</b>	<b>92</b>	<b>Sangat Layak</b>

Validasi ahli materi dilakukan dua tahap dengan tiga aspek yang dinilai, yaitu isi materi, konstruksi materi, dan bahasa. Ketiga aspek tersebut mempunyai rata-rata 3.9 dan persentase sebanyak 78% sehingga memperoleh kategori layak untuk digunakan pada tahap 1 dengan beberapa perbaikan. Selanjutnya untuk tahap 2 mengalami kenaikan rata-rata skor yaitu menjadi 4.6. Jika dikonversikan ke persen yaitu 92 dan berdasarkan skala likert termasuk dalam kategori sangat layak tanpa revisi.

2. Hasil Angket Validasi Ahli Media terhadap Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Unsur-Unsur Teks Drama

Tabel 4 Rata-Rata Hasil Validasi Media Tahap 1

Aspek	Rata-Rata	Persentase (%)	Kategori
Tampilan Aplikasi	4.1	82	Sangat Layak
Pemrograman	4.4	88	Sangat Layak
<b>Rata-Rata</b>	<b>4.25</b>	<b>85</b>	<b>Sangat Layak</b>

Tabel 5 Rata-Rata Hasil Validasi Media Tahap 2

Aspek	Rata-Rata	Perseentase (%)	Kategori
Tampilan Aplikasi Pemrograman	4.3	86	Sangat Layak
<b>Rata-Rata</b>	<b>4.3</b>	<b>86</b>	<b>Sangat Layak</b>

Validasi ahli media dilakukan dengan mempertimbangkan dua aspek penilaian, yaitu dari segi tampilan aplikasi dan pemrograman dengan jumlah indikator sebanyak 20 nomor. Pada tahap 1, rata-rata skor dari keseluruhan aspek yaitu 4.25 dan jika dikonversikan menjadi 85%. produk media memperoleh kategori sangat layak dengan beberapa revisi produk. Selanjutnya, rata-rata skor yang diperoleh pada tahap kedua naik menjadi 4.3 atau jika dijadikan persen yaitu sebanyak 86%. Hasil tersebut mendapat kategori sangat layak tanpa revisi jika dikonversikan ke skala likert.

3. Hasil Angket Penilaian Guru terhadap Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Unsur-Unsur Teks Drama

Tabel 6 Hasil Angket Penilaian oleh Guru

Aspek	Rata-Rata	Perseentase (%)	Kategori
Isi Materi	5	100	Sangat Layak
Konstruksi Materi Bahasa	5	100	Sangat Layak
Tampilan Aplikasi Pemrograman	5	100	Sangat Layak
<b>Rata-Rata</b>	<b>5</b>	<b>100</b>	<b>Sangat Layak</b>

Hasil yang diperoleh dari penilaian produk media oleh guru mendapatkan

jumlah skor 80 dari skor maksimal 80. Rata-rata skor yaitu 5 dan jika dikonversikan ke bentuk persen menjadi 100%. Berdasarkan hasil tersebut, produk media termasuk dalam kategori sangat layak menurut skala likert

4. Hasil Angket Respons Siswa terhadap Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Unsur-Unsur Teks Drama

Tabel 7 Rata-Rata Hasil Respons Siswa

Aspek	Rata-Rata	Perseentase (%)	Kategori
Tampilan Aplikasi Tulisan/Teks	4.28	85.5	Sangat Layak
Kemudahan Isi Materi	4.3	85.7	Sangat Layak
Pembelajaran	4.25	85	Sangat Layak
Isi Materi	4.6	92.5	Sangat Layak
Pembelajaran	4.6	92	Sangat Layak
<b>Rata-Rata</b>	<b>4.4</b>	<b>88</b>	<b>Sangat Layak</b>

Hasil angket respons siswa memuat lima aspek yang telah dinilai. Kelima aspek tersebut di antaranya tampilan aplikasi yang memperoleh rata-rata 4.28 atau 85.5%, aspek tulisan teks dengan rata-rata 4.3 atau 85.7%, aspek kemudahan mempunyai poin rata-rata 4.25 atau 85%, aspek isi materi dengan rata-rata 4.6 atau 92.5%, serta aspek pembelajaran yang mendapatkan nilai rata-rata 4.6 atau 92%. Rata-rata keseluruhan yaitu 4.4 poin atau 88%. Maka dari itu, produk media menurut hasil angket respons siswa dapat dikategorikan sangat layak.

#### Kajian Produk Akhir

Produk akhir media pembelajaran ini berupa tautan html 5 yang dapat diakses melalui berbagai web browser perangkat *mobile*. Nama

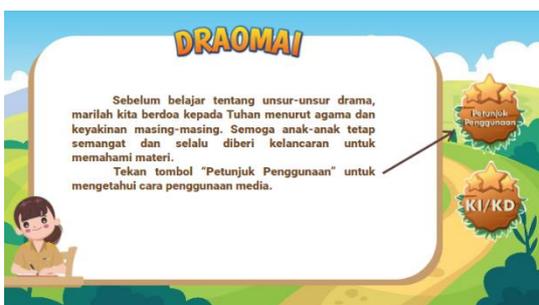
media dipilih berdasarkan isi materi, yaitu Draomai. Penggunaan kata draomai terinspirasi dari asal kata drama dari bahasa Yunani. Draomai mempunyai arti berbuat, berlaku, bertindak, bereaksi, dan sebagainya. Tentunya, dalam pengoperasian media ini harus membutuhkan koneksi jaringan yang stabil supaya pengoperasian media dapat lebih mudah digunakan.

Berdasarkan pengkajian serta penjelasan proses pembuatan, hasil, juga revisi atau perbaikan media, maka dapat disimpulkan media pembelajaran Bahasa Indonesia materi unsur-unsur teks drama sangat layak dijadikan sebagai media untuk membantu mempermudah proses belajar mengajar di kelas VIII SMP. Peserta didik maupun guru dapat menggunakan media dengan mengakses alamat <https://bit.ly/Draomai>.

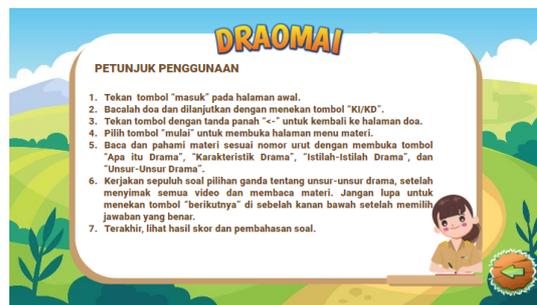
### 1. Tampilan Produk



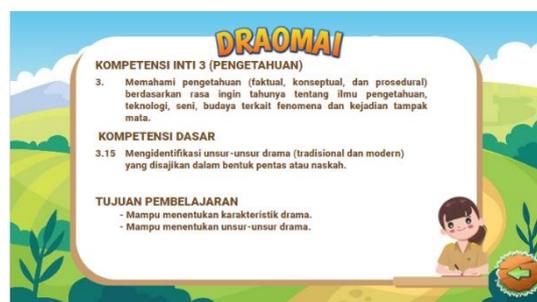
Gambar 1 Tampilan Produk Akhir pada Halaman Awal



Gambar 2 Tampilan Produk Akhir pada Halaman Doa



Gambar 3 Tampilan Produk Akhir pada Halaman Petunjuk Penggunaan



Gambar 4 Tampilan Produk Akhir pada Halaman KI/KD



Gambar 5 Tampilan Produk Akhir pada Halaman Utama



Gambar 6 Tampilan Produk Akhir pada Halaman Menu Materi



Gambar 7 Tampilan Produk Akhir pada Halaman Menu Video



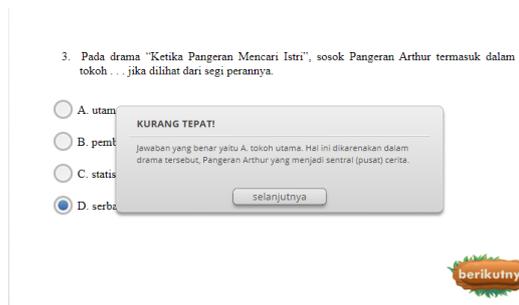
Gambar 8 Tampilan Produk Akhir pada Halaman Menu



Gambar 9 Tampilan Produk Akhir pada Halaman Menu Info Media



Gambar 10 Tampilan Produk Akhir pada Halaman Profil Pengembang



Gambar 11 Tampilan Produk Akhir pada Halaman Latihan Soal

## 2. Analisis SWOT

Analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, and Threats*) dilakukan untuk mengetahui keunggulan dan keterbatasan media.

### a. *Strength* (Kekuatan)

- 1) Media memuat materi yang sesuai dengan kurikulum 2013.
- 2) Produk dapat dijadikan media pembelajaran secara mandiri.
- 3) Mudah diakses melalui berbagai peramban dan tidak memerlukan banyak ruang penyimpanan.
- 4) Sistem media mudah dioperasikan oleh pengguna.
- 5) Terdapat fitur evaluasi beserta skor akhir sehingga peserta didik dapat mengetahui tingkat pemahaman terhadap materi.
- 6) Terdapat pembahasan materi pada latihan soal, sehingga memungkinkan peserta didik mengetahui jawaban yang benar.
- 7) Tampilan media yang menarik dengan berbagai warna dan gambar.
- 8) Memiliki fitur video untuk penjelasan materi yang dapat mempermudah peserta didik memahami materi.
- 9) Cocok untuk pembelajaran daring maupun tatap muka.

- b. *Weakness* (Kelemahan)
  - 1) Hanya dapat diakses dengan adanya jaringan internet yang stabil.
  - 2) *Loading* media lama jika diakses dengan koneksi internet yang kurang stabil.
- c. *Opportunity* (Peluang)
  - 1) Tingginya penggunaan gawai pada kalangan peserta didik dan guru.
  - 2) Media Draomai sebagai salah satu sumber belajar secara mandiri.
  - 3) Hampir semua guru dan pelajar membunyai koneksi internet.
- d. *Threats* (Ancaman)
  - 1) Penggunaan gawai secara mandiri dapat membuat siswa kehilangan fokus belajar jika tidak diawasi oleh guru karena adanya akses sosial media.
  - 2) Penggunaan gawai secara berlebihan tidak baik untuk kesehatan mata.

#### **Keterbatasan Penelitian**

Beberapa keterbatasan saat melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia materi unsur-unsur teks drama adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran hanya memuat satu kompetensi dasar saja tentang unsur-unsur teks drama, belum memuat keseluruhan materi teks drama.
2. Produk media hanya diujikan pada satu kelas saja, yaitu kelas VIII C SMP Negeri 4 Depok.
3. Penelitian hanya terbatas pada respon siswa untuk mengetahui kelayakan produk, tidak sampai pada tahap uji efektivitas menggunakan kelas kontrol dan eksperimen sebagai pembandingan.

#### **SIMPULAN**

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan, kesimpulan yang dapat diambil yaitu sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia materi unsur-unsur teks drama dikembangkan dengan metode penelitian *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE yang mempunyai lima tahap di antaranya *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*.
2. Validasi dari ahli materi dan ahli media mempunyai rata-rata skor 4.6 dan 4.3 yang berkategori sangat layak. Tingkat kelayakan yang didapat dari penilaian guru memperoleh rata-rata skor 5 dengan kategori sangat layak. Berdasarkan rata-rata hasil respon siswa mendapatkan skor rata-rata akhir 4.4 poin dan berkategori sangat layak. Maka dari itu, dari keseluruhan penilaian ahli materi, ahli media, guru, serta siswa menjadikan media pembelajaran Bahasa Indonesia materi unsur-unsur teks drama layak digunakan untuk pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- BPS. (2021). *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2021*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Cambride Assessment International Education. *Indonesian students among the world's highest users of technology*.  
<https://www.cambridgeinternational.org/news/news->

[details/view/indonesian-students-among-the-worlds-highest-users-of-technology-27-nov2018/](#)

diakses pada Minggu, 04 April 2021.

Endraswara, S. (2014). *Metode Pembelajaran Drama : apresiasi, ekspresi dan pengkajian*. Yogyakarta: CAPS.

Kemendagri. (2021). *Instruksi Menteri Dalam Negeri Nomor 07, Tahun 2021*.

<https://www.kemendagri.go.id/arsip/9/instruksi-mendagri> diakses pada Rabu, 07 April 2021.

Nilasari, K. E. (2020). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Masa Pandemi Covid 19*. Lentera, Vol. 5 No. 1.

<https://lentera.kemenag.go.id/index.php/lentera/article/view/14> diakses pada Kamis, 8 April 2021).

Riama. (2020). *Pembelajaran Sastra Bahasa Indonesia di Sekolah*. Warta Dharmawangsa, Vol. 14 No. 3.

<https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/juwarta/article/view/825>

Tarigan, H. G. (2013). *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Syahfitri, D. (2019). *Peningkatan Kemampuan Mengidentifikasi Unsur Instrinsik Naskah Drama dengan Menggunakan Model Pembelajaran Cooperative Integrate Reading and Composition (CIRC) oleh Siswa Kelas VIII-B MTS Fastabiqul Khairot Tahun Pembelajaran 2017/2018*. Bahasa Indonesia Prima (BIP), 19-29. doi:<https://doi.org/10.34012/bip.v1i1.467>.