

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO KARAKTER EMOTIKON BERANTAI  
UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS NASKAH DRAMA  
SISWA KELAS XI**

**Kenang Ageng Jati**

S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[kenang.17020074111@mhs.unesa.ac.id](mailto:kenang.17020074111@mhs.unesa.ac.id)

**Dra. Trinil Dwi Turistiani, M.Pd**

Dosen Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[trinilturistiani@unesa.ac.id](mailto:trinilturistiani@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Pengembangan media ini dilatarbelakangi pentingnya penggunaan media sebagai salah satu keberhasilan dalam belajar mengajar. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan proses pengembangan media video karakter emotikon berantai, serta mendeskripsikan hasil penelitian berupa kevalidan media, kepraktisan media, dan keefektifan. Media pembelajaran Bahasa Indonesia ini terdapat dalam materi menulis naskah drama kelas XI SMA. Dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPA 4 SMAN 1 Pulung Kabupaten Ponorogo. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan model Sadiman yakni (1) identifikasi kebutuhan, (2) perumusan tujuan, (3) perumusan butir-butir materi, (4) perumusan alat-alat pengukur keberhasilan, (5) pembuatan media, (6) validasi, (7) revisi, (8) naskah siap produksi. Hasil dari penelitian ini mengatakan bahwa media video karakter emotikon berantai dinilai dari segi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Validasi dari aspek materi dan media dengan persentase 75,71%. Kemudian dalam keefektifan media diambil dari rata-rata hasil belajar sebesar 85,06 dengan kategori sangat baik, aktivitas guru dengan persentase 97% dengan kategori sangat baik, dan aktivitas siswa sebesar 95% dengan kategori sangat baik. Kepraktisan penggunaan media di nilai dari respon siswa menggunakan media tersebut sebesar 84,42% dengan kategori sangat praktis. Dengan keseluruhan hasil nilai kualitas media sebesar 84,16% dengan kategori sangat berkualitas.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media karakter emotikon, Teks drama

**Abstract**

This media development is motivated by the importance of using media as one of the successes in teaching and learning. The purpose of this study was to describe the process of developing chain emoticon character video media, as well as to describe the research results in the form of media validity, media practicality, and effectiveness. This Indonesian language learning media is contained in the material for writing drama scripts for class XI SMA. In this study using quantitative methods with research subjects are students of class XI IPA 4 SMAN 1 Pulung, Ponorogo Regency. This type of research is the development research of Sadiman's model, namely (1) identification of needs, (2) formulation of objectives, (3) formulation of material items, (4) formulation of measuring tools for success, (5) making of media, (6) validation, (7) revisions, (8) ready-to-production manuscripts. The results of this study said that the emoticon chain character video media was assessed in terms of validity, practicality, and effectiveness. Validation from the material and media aspects with a percentage of 75.71%. Then the effectiveness of the media is taken from an average learning outcome of 85.06 with a very good category, teacher activity with a percentage of 97% with a very good category, and student activity by 95% with a very good category. The practicality of using the media in the value of students' responses to using the media is 84.42% with the very practical category. With the overall results of the media quality score of 84.16% with the very quality category.

**Keywords:** Development, Emoticon character media, Drama texts

## PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan dalam kehidupan kita. Bahasa yang lazim kita pakai sehari-hari yaitu bahasa lisan dan bahasa tulis. Bahasa mampu membantu manusia dalam segala aspek kehidupan. Oleh sebab itu, manusia memerlukan beberapa keterampilan dalam berbahasa. Menurut Tarigan (2008:1) terdapat empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam jenjang SMA pembelajaran Bahasa Indonesia, terdapat dua aspek yang dipelajari yaitu, bahasa dan sastra. Pembelajaran bahasa menekankan keterampilan dalam merangkai kebahasaan secara tertulis maupun lisan meliputi teks prosedur, teks eksplanasi, teks, ceramah, proposal dan sebagainya. sedangkan pembelajaran sastra menekankan pada daya apresiasi, kreasi dan inovasi, dan daya saing bangsa (Permendikbud, 2018). Pradopo (2002:61) menyatakan bahwa karya sastra muncul di tengah-tengah masyarakat sebagai hasil dari imajinasi pengarang dan refleksi terhadap gejala-gejala sosial yang ada. Selain itu, sastra memiliki unsur-unsur berupa pikiran, pengalaman, ide, semangat, perasaan atau ekspresi yang tidak terlepas dari unsur-unsur bentuk karya sastra yang indah. Dalam Kurikulum 2013 pembelajaran sastra meliputi teks puisi, cerita pendek, naskah drama, dan sebagainya.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia salah satu aspek yang sangat penting adalah menulis.. Menurut Nurgiyantoro (2001: 296) aktivitas menulis merupakan bentuk kemampuan dan juga keterampilan yang paling akhir dikuasai setelah mendengarkan, berbicara, dan membaca. Menulis merupakan hal yang harus dikuasai dengan baik. Dalam sebuah pembelajaran tidak luput dengan menulis, entah hanya sekadar menulis rangkuman dari pembelajaran tersebut atau tugas akhir dalam pembelajaran. Siswa harus terbiasa dengan keterampilan ini.

Dalam pembelajaran sastra, menulis naskah drama tidak mudah karena terdapat beberapa aspek dari gagasan ide hingga dialog memerlukan kemampuan menulis yang baik. Naskah drama adalah sebuah naskah yang berbentuk dialog yang terdapat konflik di dalamnya dibangun dari watak, kejadian, dan kisah. Naskah drama merupakan salah satu bagian dari karya sastra seperti novel, cerpen, dan puisi. Namun karya sastra ini cenderung cocok untuk dipentaskan, tetapi ada juga yang hanya untuk dibaca karena terlalu sulit untuk dipentaskan. Jika untuk dipentaskan pembuatan naskah drama perlu memperhatikan berbagai aspek penting, seperti latar dan bagian-bagian settingnya untuk keperluan panggung. Maka dari itu, siswa kurang berminat untuk menulis naskah drama. Dalam

pembelajaran di kelas XI salah satu keterampilan menulis adalah memproduksi naskah drama.

Berdasarkan observasi awal di SMAN 1 Pulung, dengan melakukan wawancara ke 10 orang diketahui bahwa siswa belum pernah membaca naskah drama dan melihat pentas drama secara langsung maka dari itu mereka kesulitan untuk menulis naskah drama. Dari salah satu guru bahasa Indonesia juga diketahui bahwa keterampilan menulis naskah drama sulit diajarkan karena memakan waktu dan siswa cenderung pasif dan sulit untuk diajak berimajinasi. Untuk itu perlu dicarikan solusi agar pembelajaran menarik dan memudahkan sehingga siswa merasa senang dan aktif di kelas. Salah satu alternatif yang bisa dilakukan adalah menggunakan media pembelajaran karakter emotikon berantai.

Pada saat ini siswa lebih merasa kesulitan karena adanya pandemi COVID-19 yang mengakibatkan semua pembelajaran dilakukan secara daring. Upaya yang dapat dilakukan untuk pembelajaran drama dengan mengembangkan media karakter emotikon yang dibuat secara virtual yang akan ditayangkan dalam media sosial. Pengembangan media yang berbentuk video ini untuk memberikan pengalaman yang baru dalam pembelajaran drama di era pandemi. Oleh karena itu, perlu adanya pendampingan khusus untuk materi drama dengan penggunaan media baru yang mampu memberikan pemahaman dan pengalaman yang lebih. Menurut Arsyad (2011:49) media video yang digunakan dalam proses belajar mengajar memiliki banyak manfaat dan keuntungan, di antaranya adalah video yang diibaratkan sebuah pengganti panggung yang sebenarnya, terdapat penjelasan dan dialog yang dapat diulang-ulang, video juga mendorong dan meningkatkan motivasi siswa untuk tetap melihatnya.

Kelebihan media video yaitu dapat memberikan pesan yang diterima lebih merata oleh siswa, sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan, serta memberikan kesan yang mendalam dan dapat mempengaruhi sikap siswa (Rusman, 2012: 220). Penelitian ini menggunakan media video bertujuan agar siswa dapat memerankan seorang tokoh dalam video karena dengan pengalaman secara langsung siswa mampu menangkap dengan pemahaman dengan cepat.

Penelitian yang relevan dilakukan oleh Nyimas Khorin Khoiriah (2019), Rice Astriani (2020), dan Ramadhani Kurniati (2021) juga menjelaskan bahwa kemampuan menulis siswa bisa dikembangkan dengan menggunakan media video animasi. Hal ini karena media tersebut mampu membantu siswa dalam mempelajari materi drama selain itu siswa mampu mengembangkan ide gagasan serta imajinasinya dalam menulis teks drama

melalui media. Penelitian yang relevan tersebut sebagai acuan dalam penelitian pengembangan ini.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media video pembelajaran karakter emotikon berantai dan mendeskripsikan hasil kualitas media video pembelajaran karakter emotikon berantai berdasarkan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media untuk pembelajaran menulis naskah drama siswa kelas XI. Adapun rumusan masalah pada penelitian ini, sebagai berikut.

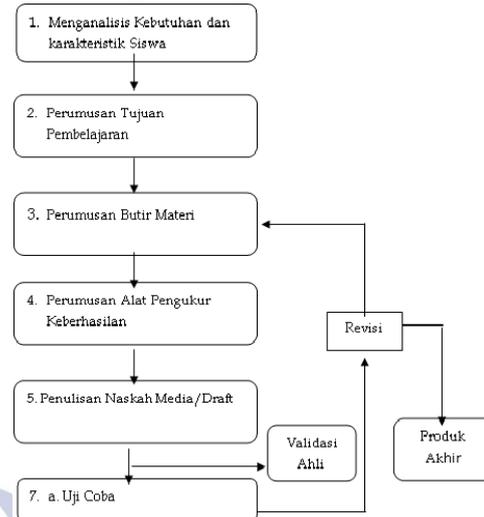
1. Bagaimana proses mengembangkan media video pembelajaran karakter emotikon berantai untuk menulis naskah drama siswa kelas XI ?
2. Bagaimana kualitas media video pembelajaran karakter emotikon berantai untuk menulis naskah drama siswa kelas XI SMA Negeri 1 Pulung?
  - a. Bagaimana kevalidan media video karakter emotikon berantai untuk menulis naskah drama siswa kelas XI ?
  - b. Bagaimana keefektifan media karakter emotikon berantai untuk menulis naskah drama siswa kelas XI ?
  - c. Bagaimana praktisan media video karakter emotikon berantai untuk menulis naskah drama siswa kelas XI ?

## METODE

Metode dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang berupa angka-angka dan analisis-analisis menggunakan statistik (Sugiyono, 2011:45). Penelitian kuantitatif juga biasa disebut dengan penelitian yang menitikberatkan pada penyajian data yang berbentuk angka atau kualitatif yang diangkakan (skoring) yang menggunakan statistic (Tanzeh dan Suyitno, 2006: 45).

Pengembangan media dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan milik Sadiman dkk (2014:99—187) yang meliputi (1) analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, (2) merumuskan tujuan pembelajaran, (3)merumuskan butir-butir materi, (4) perumusan alat ukur keberhasilan, (5) menyusun naskah/draft media, (6) melakukan validasi ahli, (7) melakukan uji coba dan revisi, serta (8) produk akhir. alasan penggunaan model pengembangan ini karena langkah-langkah yang disajikan sederhana, mudah diterapkan dan dilakukan di lapangan. Setiap langkah tersusun dengan sistematis yang membuat pelaksanaan secara terarah, efektif, dan praktis.

## Bagan 1. Langkah Pengembangan Media



Penelitian ini diterapkan di SMA Negeri 1 Pulung. Berdasarkan observasi dan diskusi dengan guru bahasa indonesia yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 4 dengan jumlah 33 orang karena kelas ini cenderung mengalami kesulitan dengan materi drama karena di era pandemi seperti ini tidak bisa melakukan pembelajaran secara langsung. Pengumpulan data penelitian menggunakan teknik validasi, observasi, tes, dan angket. Adapun instrumen yang digunakan meliputi,(1) lembar validasi berupa pertanyaan-pertanyaan validitas media yang akan di isi oleh ahli media dan ahli materi, (2) lembar observasi untuk mengetahui keefektifan kelas saat pembelajaran daring berlangsung berupa aktivitas guru dan siswa, (3) soal tes untuk mengetahui hasil belajar siswa yang telah menggunakan media tersebut, (4) lembar angket respon siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media tersebut.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

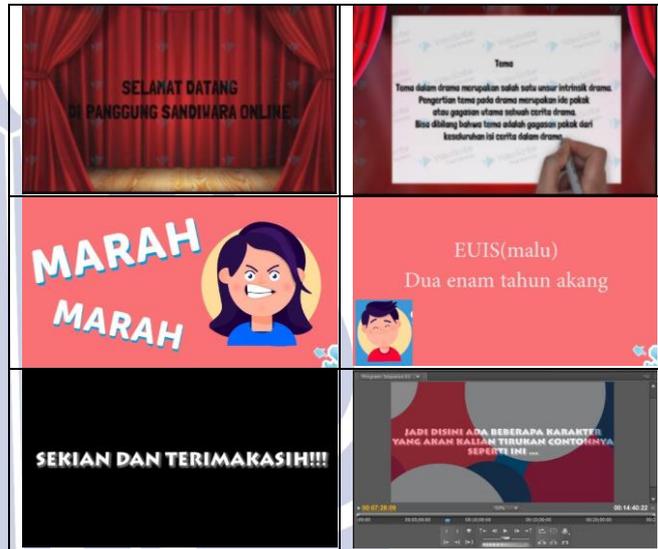
Hasil penelitian ini berupa data proses pengembangan dan kualitas media video karakter emotikon berantai. Proses pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan Sadiman dkk (2011:99-187) meliputi (1) analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, (2) merumuskan tujuan pembelajaran, (3) merumuskan butir-butir materi, (4) perumusan alat ukur keberhasilan, (5) menyusun naskah/draft media, (6) melakukan validasi ahli, (7) melakukan uji coba dan revisi, serta (8) produk akhir.

Terdapat rangkaian tahapan dalam pelaksanaan penelitian ini sebagai berikut. (1) analisis kebutuhan dan karakteristik siswa dilakukan di kelas XI IPA 4 SMAN 1 Pulung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang ada di kelas XI IPA 4 yang berkaitan

dengan materi drama. Tahap awal yang dilakukan peneliti adalah memberikan kuisioner analisis kebutuhan siswa kelas XI IPA 4 yang didampingi oleh guru kelas. Tahapan ini peneliti memberikan kuisioner berupa pernyataan mengenai kebutuhan siswa dalam pembelajaran menulis naskah drama. Isi pernyataan dalam kuisioner tersebut berjumlah sepuluh dengan jawaban berupa “ya” dan “tidak”. Kuisioner kebutuhan siswa telah diberika pada tanggal 4 Januari 2021, pemberian kuisioner ini melalui *google form* kemudian *link* tersebut diseberkan melalui grup kelas XI IPA 4. Total subjek dalam peelitian ini berjumlah 33 siswa. (2) merumuskan tujuan pembelajaran, tahapan ini peneliti memberikan kuisioner berupa pernyataan mengenai kebutuhan siswa dalam pembelajaran menulis naskah drama. Isi pernyataan dalam kuisioner tersebut berjumlah sepuluh dengan jawaban berupa “ya” dan “tidak”. Kuisioner kebutuhan siswa telah diberika pada tanggal 4 Januari 2021, pemberian kuisioner ini melalui *google form* kemudian *link* tersebut diseberkan melalui grup kelas XI IPA 4. Total subjek dalam peelitian ini berjumlah 33 siswa. (3) Perumusan butir-butir materi ditujukan agar siswa memiliki bekal kemampuan dan keterampilan yang akan dipelajari. Perumusan butir-butir materi juga meliputi bahan pelajaran apa yang ditampilkan pada siswa. Adapun materi yang akan disampaikan kepada siswa yaitu unsur-unsur drama. (4) perumusan alat ukur keberhasilan pembelajaran ini yaitu kemampuan dan keterampilan yang akan dinyatakan dalam bentuk tujuan dengan harapan siswa mempunyai hasil kegiatan instruksional. Alat pengukur dalam kegiatan pembelajaran ini adalah menyusun teks drama dan juga menulis teks drama berdasarkan kaidah-kaidah penulisan teks tersebut serta harus sesuai dengan SKL. (5) menyusun naskah/draft media video karakter emotikon berantai dimulai pada tanggal 30 Januari 2021 dan telah selesai pada tanggal 4 Februari 2021. Terdapat 5 tahapan untuk membuat produk yaitu, a) bahan-bahan untuk membuat video, b) proses edit memasukan bahan ke dalam *Adobe premiere*, c) penulisan materi dalam video, d) penambahan item-item video dan audio, e) finalisasi video kemudian menyimpan dalam bentuk MP4. (6) melakukan validasi merupakan tahapan untuk mendapat komentar yang berhubungan dengan kelayakan sebuah media pembelajaran. Validasi ini dilakukan oleh seseorang yang telah ahli di bidang masing-masing. Tahpan validasi ini untuk melihat bagaimana tingkat ketercapaian media yang dihasilkan harus valid. Pelaksanaan validasi ini dilakukan sebelum melaksanakan pembelajaran menggunakan media tersebut. Validasi ini langsung melibatkan oleh dua orang ahli dalam bidang media yang akan mengisi lembar validasi. Hasil yang telah didapatkan dari validasi media video karakter emotikon berantai ini sudah baik, hanya ada beberapa komentar. (7) Revisi dilakukan jika hasil validasi pada validator kurang baik. Dalam media ini akan direvisi sesuai dengan saran yang telah ditulis dalam kolom komentar validasi. Media didesain kembali berdasar komentar para validator. Hasil yang didapat pada tahap validasi menyatakan suara backsound terlalu kencang, terdapat tanda baca dan penulisan yang kurang

tepat, transisi terlalu kasar, ukuran tulisan terlalu kecil, dan terdapat suara dan gambar yang kurang tepat. (8) produk akhir media yang sudah direvisi kemudian tahap terakhir dari pengembangan yaitu produksi media. Media yang siap diproduksi adalah media yang sudah siap dari segi materi, audio, dan gambar yang ada didalam video tersebut. Media ini telah mengaami perbaikan dan telah siap diterapkan dalam pembelajaran menulis naskah drama. Media ini disajikan dalam bentuk video, semua materi berada didalamnya guna menunjang pemahaman siswa dalam pembelajaran daring.

**Tabel 1. Produk Media**



Adapun kualitas media video karakter emotikon berantai ditentukan validasi yang diambil dari angket validator, untuk teknik angket, teknik tes digunakan untuk mengukur keefektifan serta juga teknik observasi pengukur kepraktisan. Peneliti melakukan validasi kepada beberapa validator ahli untuk mengetahui kevalidan media video karakter emotikon berantai tersebut. Untuk menentukan kevalidan media video karakter emotikon berantai peneliti menyediakan kolom bagi validator untuk memberikan skor pada kolom yang sudah disediakan, di dalamnya terdapat rentan angka 1-5. Angka 1 (sangat kurang), angka 2 (kurang baik), angka 3 (cukup), angka 4 (baik), angka 5 (sangat baik). Berdasarkan penilaian tersebut, total skor yang diberikan validator ahli materi dijumlahkan dengan total skor yang diberikan oleh validator ahli media, kemudian dipersentasekan dengan rumus berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{24+29}{70} \times 100\%$$

$$= 75.71\%$$

Keterangan:

P = Persentase

f = Jumlah nilai yang diperoleh

N = Jumlah nilai maksimal

Berdasarkan penjelasan di atas memaparkan bahwa hasil validasi media video karakter emotikon berantai disimpulkan dari semua validator dikategorikan “valid” dengan nilai rata-rata 75,71%. Selain itu untuk menentukan keefektifan sebuah media, peneliti menggunakan tes membuat teks drama pada siswa serta melakukan tes berupa soal yang berjumlah 10 soal. Kemudian peneliti melakukan pengamatan berupa aktivitas guru dengan 12 pertanyaan dan pengamatan aktivitas siswa dengan 12 pertanyaan saat pembelajaran dari berlangsung. Untuk mengetahui keefektifan media tersebut peneliti telah menyiapkan kolom penilaian dalam setiap pertanyaan. Rentan penilaian tersebut dari angkat 1—5. Dengan kategori angka, Angka 1 (sangat kurang), angka 2 (kurang baik), angka 3 (cukup), angka 4 (baik), angka 5 (sangat baik). Adapun hasil dari pengamatan aktivitas guru sebagai berikut.

**Tabel 2. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru**

No	Aktivitas Guru	Skor
1.	Guru memulai pelajaran dengan mengucapkan salam	5
2.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis drama	5
3.	Guru menjelaskan media sebelum pembelajaran menulis drama	4
4.	Guru menyampaikan apersepsi tentang materi yang diajarkan dengan tujuan agar siswa mengingat kembali hal yang pernah dipelajari?	4
5.	Guru memberikan materi tentang menulis drama	5
6.	Guru memberikan contoh penggunaan media video karakter emotikon berantai pembelajaran daring	5
7.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	5
8.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melihat dan menggunakan media video karakter emotikon berantai pembelajaran daring	5
9.	Guru memberikan tugas kepada siswa untuk menulis	5

	drama sesuai materi yang telah disajikan dalam video karakter emotikon berantai pembelajaran daring	
10.	Guru membantu siswa dalam merefleksikan hasil pembelajaran	5
11.	Guru menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar saat pembelajaran	5
12.	Guru mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam menggali keterampilan menulis drama	5
Jumlah		58

Berdasarkan penilaian pengamat terhadap aktivitas guru, kemudian dianalisis menggunakan perhitungan persentase berikut.

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

$$= \frac{58}{60} \times 100\%$$

$$= 97\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut diketahui bahwa aktivitas guru pada saat implementasi media karakter emoyikon berantai berkategori **sangat baik** dengan persentase 97%.

**Tabel 3. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa**

NO	Butir	Skor
1.	Media video karakter emotikon berantai meningkatkan kemampuan siswa ketika proses pembelajaran daring	5
2.	Siswa memperhatikan materi pembelajaran yang disampaikan guru	5
3.	Siswa mencatat hal-hal yang penting ketika proses pembelajaran berlangsung	4
4.	Siswa sering mengajukan pertanyaan/pendapat ketika proses pembelajaran daring berlangsung	4
5.	Siswa merasa senang ketika belajar menggunakan media video karakter emotikon berantai	5

NO	Butir	Skor
6.	Siswa aktif belajar ketika pembelajaran pembelajaran daring berlangsung	5
7.	Siswa mengerjakan tugas dari guru dengan baik	5
8.	Tugas yang diberikan guru dapat membuat siswa aktif belajar	5
9.	Siswa menangkap setiap materi yang disampaikan oleh guru	5
10.	Siswa mampu menangkap pembelajaran daring yang sedang berlangsung	5
11.	Siswa dalam proses pembelajaran daring ada umpan balik	4
12.	Siswa menjadi antusias belajar ketika menggunakan media video karakter emotikon berantai	5
Jumlah		57

Berdasarkan penilaian pengamat terhadap aktivitas guru, kemudian dianalisis menggunakan perhitungan persentase berikut.

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

$$= \frac{57}{60} \times 100\%$$

$$= 95\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut diketahui bahwa aktivitas siswa pada saat implementasi media karakter emoyikon berantai berkategori **sangat baik** dengan persentase 95%.

Selain dengan angket pengamatan aktivitas guru dan siswa, keefektifan media juga bisa diukur dengan melihat hasil tes siswa. Dalam hal ini hasil tes dinilai berdasarkan instrumen yang telah dibuat. Penilaian ini diperoleh dengan dua aspek penilaian terdiri dari pilihan ganda dan keterampilan menulis 1 babak drama. Nilai tersebut merupakan jumlah rata-rata dalam satu kelas. Berdasarkan nilai yang telah diperoleh kemudian dimasukkan rumus sebagai berikut.

$$HP = \frac{\text{Jumlah Nilai Seluruh Siswa}}{\text{Jumlah Siswa}}$$

$$= \frac{2807}{33}$$

$$= 85,06$$

Keterangan:  
HP = Hasil Penilaian

**Tabel 4. Interpretasi Skor yang Diperoleh**

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
76 – 100	Sangat baik
66 – 75	Baik
56 – 65	Cukup baik
0 – 55	Kurang

Berdasarkan dari pemaparan perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa kelas XI IPA 4 SMAN 1 Pulung pada pembelajaran daring Bahasa Indonesia dengan materi menulis drama menggunakan media video karakter emotikon berantai berkategori **sangat baik** dengan rata-rata hasil belajar 85,06.

Kemudian berdasarkan respon siswa kemudian dianalisis menggunakan perhitungan persentase berikut.

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

$$= \frac{1393}{1650} \times 100\%$$

$$= 84,42\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut diketahui bahwa respon siswa pada saat implementasi media karakter emoyikon berantai berkategori **sangat baik** dengan persentase 84,42%.

Kualitas media video karakter emotikon berantai dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis naskah drama didasarkan dari 3 aspek yaitu, 1) validitas media video karakter emotikon berantai yang diperoleh dari lembar validator ahli, 2) kepraktisan media video karakter emotikon berantai diperoleh dari lembar respon siswa, 3) keefektifan media karakter emotikon berantai diperoleh dari lembar aktivitas siswa, aktivitas guru dan rata-rata hasil belajar siswa yang diperoleh dari tes pilihan ganda dan menulis naskah drama. penentu dalam kepraktisan media ini mengacu pada skala Likert dalam Ridwan (2011:29) yang menyatakan bahwa persentase 0%—20% menyatakan sangat kurang, 21%—40% menyatakan kurang, 41%—60% cukup, 61%—80% baik, dan 81%—100% sangat baik. Berikut adalah tabel rincian kualitas media pembelajaran.

**Tabel 5. Rekapitulasi Pengkategorian Kualitas Media Pembelajaran**

Hasil dan Kriteria	Kevalidan	Kepraktisan	Keefektifan	Simpulan Kualitas
Skor	75,71%	84,42%	92,35%	84,16%
Kategori	Valid	Sangat Praktis	Sangat Efektif	Sangat Berkualitas

Berdasarkan dari pemaparan perhitungan dapat disimpulkan bahwa kualitas media vide karakter emotikon berantai pembelajaran Bahasa Indonesia denga materi menulis drama berkategori **sangat baik** dengan persentase kualitas 84,16%.

### Pembahasan

Pengembangan media video karakter emotikon berantai dilakukan dengan beberapa proses tahapan pengembangan. Penelitian ini dapat disimpulkan dengan media yang dikembangkan menggunakan rancangan model pengembangan milik Sadiman yang menghasilkan sebuah produk media. Pengembangan media ini didasari oleh kebutuhan siswa, dikarenakan selama pandemi ini siswi belum pernah menggunakan media pembelajaran khususnya media pembekajaran untuk menulis. Tahap penulisan naskah media dihasilkan produk berupa konsep materi yang telah disusun menjadi media video karakter emotikon berantai. Materi dalam media ini dirancang berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa, rumusan tujuan, rumusan materi, dan juga rumusan alat pengukur keberhasilan penggunaan media video karakter emotikon berantai. Tahapan selanjutnya adalah validasi oleh validator ahli, revisi atau perbaikan media video karakter emotikon berantai berdasarkan komentar dan saran dari validator ahli. Berdasar hasil validasi dan revisi yang dilakukan pengembangan media video karakter emotikon berantai layak disajikan dikarenakan telah mencapai tingkat layak yang dinilai mampu memberikan kemudahan penyampaian materi drama untuk siswa.

Kualitas media pop-up book dikategorikan sebagai media yang sangat baik karena sudah memenuhi kriteria valid, efektif, serta praktis. Persentase kevalidan media mencapai 75,71% dari beberapa validator ahli. Kemudian keefektifan kualitas media video karakter emotikon berantai ditinjau dari presentase aktivitas guru mendapat nilai sebesar 97%, dan aktivitas siswa sebesar 95%. Adapun presentase ketuntasan hasil belajar siswa dikatakan efektif karena nilai siswa mencapai nilai rata-rata 85,6. Selanjutnya kualitas media video karakter emotikon berantai bisa dikategorikan praktis, hal itu berdasar respon siswa yang banyak positif sehingga

mendapatkan presentase sangat setuju sebanyak 84,42% lebih banyak daripada yang tidak setuju.

### PENUTUP

#### Simpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian pengembangan media video karakter emotikon berantai, dapat disimpulkan bahwa terdapat delapan tahapan sesuai dengan teori pengembangan media milik Sadiman. Tahap pertama adalah analisis kebutuhan siswa dengan pemberian angket kebutuhan siswa dan wawancara dengan guru bahasa Indonesia. Kedua, merumuskan tujuan pembelajaran yang diperoleh dari hasil analisis kebutuhan siswa. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan sesuai dengan KI KD. Ketiga, Perumusan butir-butir materi meliputi bahan ajar dan unsur-unsur terkait naskah drama. Keempat, perumusan alat pengukur keberhasilan berupa penyusunan pedoman untuk mengetahui capaian siswa. Kelima, pembuatan media dengan lima tahapan yaitu pengumpulan bahan-bahan untuk membuat video, proses edit memasukan bahan ke dalam *adobe premiere*, penulisan materi dalam video, penambahan audio, finalisasi video. Keenam, validasi dengan tujuan memperoleh kritik dan saran yang mengenai pengembangan media. Ketujuh, melakukan revisi dengan tujuan memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan kritik dan saran supaya media layak digunakan. Kedelapan, media siap produksi dan layak untuk pembelajaran siswa SMA sesuai dengan kebutuhan siswa. Langkah selanjutnya adalah menerapkan media video karakter emotikon berantai di SMAN 1 Pulung Kabupaten Ponorogo.

Kualitas media video karakter emotikon berantai dalam pembelajaran ini menghasilkan kategori penilaian sangat berkualitas dengan nilai 84,16%. Kevalidan media video karakter emotikon berantai dinilai dua aspek yaitu aspek materi dan aspek media dan kategori media video karakter emotikon berantai berdasarkan penilian adalah valid dengan presentase 75,71%. Kepraktisan media video karakter emotikon berantai dilihat dari tiga aspek yaitu, lembar aktivitas guru yang berkategori **sangat baik** dengan persentase 97%, lembar aktivitas siswa yang berkategori **sangat baik** dengan persentase sebesar 95%, dan rata-rata hasil belajar siswa berkategori **sangat baik** dengan nilai 85,06, sehingga dapat disimpulkan bahwa media karakter emotikon berantai berkategori **sangat efektif**. Kepraktisan media video karakter emotikon berantai dilihat dari hasil lembar kuesioner respons siswa tergolong dengan kategori **sangat praktis** dengan persentase sebesar 84,42%.

## Saran

Berdasarkan pemaparan dan simpulan di atas, harapan peneliti dengan adanya penelitian ini adanya tindak lanjut terhadap media video karakter emotikon berantai pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi menulis naskah drama kelas XI. Adanya kemajuan teknologi dalam pendidikan memacu peningkatan fasilitas terutama dalam bidang pengembangan media yang membuat pembelajaran lebih efektif dan praktis. Oleh karena itu penelitian ini bisa menjadi acuan penelitian selanjutnya untuk mengembangkan video karakter emotikon khususnya pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis naskah drama.

Berdasarkan pembahasan dan simpulan di atas, diharapkan adanya tindak lanjut terhadap media video karakter emotikon berantai untuk pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis drama siswa kelas XI ini. Hal tersebut karena kemajuan teknologi telah mengalami peningkatan yang pesat, sehingga siswa perlu dibekali dengan pengetahuan dalam penggunaan teknologi yang efektif dalam belajar. Oleh sebab itu, penelitian ini menjadi acuan penelitian selanjutnya untuk mengembangkan media video karakter emotikon berantai khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis drama.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Tanzeh dan Suyitno. (2006). *Dasar-dasar Penelitian*. Surabaya: Elkaf.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Jauhari, H. (2013). *Terampil Mengarang*. Bandung: Nuansa Cendika
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa Indonesia dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE..
- Tanjung, Baharudin Nur & Ardial 2005. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah(Proposal, Skripsi, dan Tesis) dan Menyiapkan Diri Menjadi Penulis Artikel Ilmiah*. Jakarta: Kencana.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Permendikbud. 2018. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 42 Tahun 2018 Tentang Kebijakan Nasional Kebahasaan dan Kesastraan.
- Pradopo, Rachmat Djoko. 2002. *Kritik Sastra Modern*. Yogyakarta: Gama Media.
- Riduwan. 2011. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman, 2012. *Model-model pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: Raja Grafindo persada.
- Sadiman, Arief S dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Waluyo, Herman J. 2008. *Drama Struktur dan Pementasannya*. Surakarta: LPP UNS dan UNS Press.