

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS *FLIPPED CLASSROOM* BERMEDIA WIZER.ME PADA MATERI DRAMA UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VIII

Permata Ayu Nugrahaning Gusti

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
permata.19055@mhs.unesa.ac.id

Syamsul Sodiq

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
syamsulsodiq@unesa.ac.id

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah kebutuhan peserta didik kelas VIII terhadap bahan ajar drama selain buku paket yang diperoleh dari hasil analisis. Tujuan penelitian ini berdasarkan pertanyaan penelitian yaitu mendeskripsikan proses pengembangan bahan interaktif berbasis *flipped classroom* bermedia Wizer.me pada materi drama untuk peserta didik kelas VIII dan mendeskripsikan kualitasnya yang ditinjau dari aspek kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan. Subjek utama penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII-A SMPN 1 Mojowarno. Data penelitian terdiri atas data proses pengembangan bahan ajar interaktif berbasis *flipped classroom* bermedia Wizer.me pada materi drama untuk peserta didik kelas VIII dan data kualitas bahan ajar interaktif berbasis *flipped classroom* bermedia Wizer.me pada materi drama untuk peserta didik kelas VIII. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu, 1) pencatatan lapangan; 2) angket; 3) observasi; dan 4) tes. Hasil penelitian ini yaitu 1) proses pengembangan bahan ajar interaktif berbasis *flipped classroom* bermedia Wizer.me pada materi drama untuk peserta didik kelas VIII yang sesuai model pengembangan ADDIE; dan 2) kualitas bahan ajar interaktif berbasis *flipped classroom* bermedia Wizer.me pada materi drama untuk peserta didik kelas VIII. Hasil kevalidan adalah 92,72% dengan kategori sangat memadai. Hasil keefektifan adalah 82,32% dengan kategori sangat efektif. Hasil kepraktisan adalah 89,18% dengan kategori sangat praktis. Hasil kualitas keseluruhan adalah 88% dengan kategori sangat bagus. Berdasarkan hasil tersebut, bahan ajar interaktif berbasis *flipped classroom* bermedia Wizer.me pada materi drama untuk peserta didik kelas VIII layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi drama.

Kata Kunci: Pengembangan, bahan ajar, *flipped classroom*, wizer.me, drama

Abstract

The background of this research is the needs of class VIII students for drama teaching materials other than textbooks obtained from the results of the analysis. The purpose of this study was based on research questions, namely to describe the process of developing interactive materials based on flipped classrooms with Wizer.me media on drama material for Grade VIII students and to describe its quality in terms of validity, effectiveness and practicality. This study uses the ADDIE development model which consists of five stages. The main subjects of this study were class VIII-A students of SMPN 1 Mojowarno. The research data consists of data on the process of developing interactive teaching materials based on flipped classrooms with Wizer.me media on drama material for class VIII students and data on the quality of flipped classroom-based interactive teaching materials with Wizer.me media on drama material for class VIII students. The data collection techniques used are, 1) field recording; 2) questionnaire; 3) observation; and 4) test. The results of this study are 1) the process of developing interactive teaching materials based on flipped classrooms with Wizer.me media on drama material for Grade VIII students according to the ADDIE development model; and 2) the quality of flipped classroom-based interactive teaching materials with Wizer.me media on drama material for class VIII students. The validity result is **92.72%** with a very adequate category. The effectiveness result is **82.32%** with very effective category. The practicality result is **89.18%** in the very practical category. The overall quality result is **88%** with very good category. Based on these results, flipped classroom-based interactive teaching materials with Wizer.me media on drama material for Grade VIII students are appropriate for use in learning Indonesian drama material.

Keywords: Development, teaching materials, flipped classroom, wizer.me, drama

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki unsur-unsur penting yang mempengaruhi keberhasilan. Unsur-unsur pendidikan mencakup seluruh aspek yang ada dalam pembelajaran kurikulum, alur pembelajaran, materi pembelajaran, bahan ajar, media pembelajaran, dan lain-lain. Unsur-unsur tersebut perlu ditingkatkan kualitasnya agar pendidikan terus berkembang dan tidak mengalami kemunduran.

Satu aspek yang dapat ditingkatkan dalam pendidikan formal di sekolah adalah bahan ajar. Bahan ajar memiliki peran penting dalam pembelajaran baik untuk guru, maupun peserta didik. Bahan ajar digunakan oleh guru sebagai alat atau sarana penyampaian materi pada peserta didik. Selain itu, bahan ajar juga dapat menjadi maps atau peta bagi guru untuk melaksanakan segala aktivitas pembelajaran. Bahan ajar sebagai peta bagi guru dapat memfokuskan pembelajaran sesuai tujuan atau kompetensi yang hendak dicapai oleh peserta didik. Bahan ajar digunakan oleh peserta didik sebagai bahan untuk memperoleh pengetahuan yang harus dicapai dalam target tujuan pembelajaran. Selain itu, bahan ajar untuk peserta didik juga dapat berfungsi sebagai pedoman untuk belajar aktif dan mandiri. Dengan demikian, penyusunan bahan ajar yang tepat dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran.

Peserta didik membutuhkan bahan ajar agar kegiatan belajar yang dilakukan dapat tercapai sesuai tujuan. Bahan ajar yang digunakan di sekolah rata-rata buku paket saja sehingga peserta didik merasa bosan. Selain itu, peserta didik juga malas belajar mandiri ketika di luar kelas karena bahan ajar yang digunakan kurang menarik. Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar yang tepat sesuai karakteristik peserta didik dan lingkungan sekolah.

Peserta didik saat ini berada pada masa kemajuan teknologi yang begitu pesat. Kemajuan teknologi tersebut mempengaruhi kebiasaan dan ketertarikan peserta didik terhadap penggunaan teknologi. Peserta didik lebih tertarik melibatkan gawai dalam segala aktivitas. Untuk mengakses hal baru, peserta didik sering menggunakan gawai yang terhubung dengan jaringan internet. Oleh karena itu, media digital dapat menjadi pilihan yang tepat untuk mengembangkan bahan ajar.

Berdasarkan observasi sederhana yang dilakukan di SMPN 1 Mojowarno sebagai tempat penelitian, diketahui bahwa peserta didik SMPN 1 Mojowarno diperbolehkan membawa dan mengoperasikan gawai untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Ketentuan tersebut didasarkan pada keterbatasan fasilitas sekolah berupa LCD/proyektor. Dengan demikian, pemanfaatan media digital sebagai bahan ajar dapat diterapkan di sekolah tempat penelitian.

Berdasarkan observasi tersebut, materi yang dipilih untuk pengembangan bahan ajar adalah materi drama.

Pemilihan materi tersebut karena materi drama diajarkan di semester 2 sesuai dengan waktu penelitian. Selain itu, materi drama termasuk materi berbobot untuk peserta didik kelas VIII sehingga diperlukan pengembangan bahan ajar yang dapat dijadikan solusi pembelajaran. Karena pembelajaran drama membutuhkan waktu yang lebih banyak untuk mencapai tujuan pembelajaran, metode yang dipilih dalam pengembangan bahan ajar ini adalah metode *flipped classroom*.

Media digital yang dipilih dalam pengembangan bahan ajar interaktif adalah *website* Wizer.me. Pemilihan media tersebut disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan bahan ajar interaktif yang mengombinasikan aspek audio, visual, video, dan lain-lain. Keunggulan media Wizer.me yaitu, 1)mudah digunakan tanpa rumus; 2)akses umpan balik untuk proyek peserta didik; 3)*autosaved*; dan 4)pengoreksian ulang. Kekurangan media Wizer.me yaitu memerlukan jaringan internet yang cukup tinggi.

Penelitian terdahulu yang menjadi acuan pengembangan pada penelitian ini yaitu, 1)penelitian berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Interaktif Menulis Deskriptive Text Menggunakan Media Wizer dalam Mempromosikan Higher Order Thinking Skills (HOTS) untuk Siswa Kelas 8 di MTsN 2 Medan” karya Rahmadani dan Azirila (2021); dan 2)“Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline: Pengembangan Perangkat Pembelajaran *Flipped Classroom* Bercirikan Mini-Project” karya Yahya dkk (2020). Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu, 1) materi yang dikembangkan; 2)penerapan metode dan media; dan 3)perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, metode *flipped classroom* cocok digunakan untuk pengembangan bahan ajar berbasis digital.

Menurut Kosasih (2021:1), bahan ajar merupakan segala bahan yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau peserta didik untuk mempermudah proses dan mencapai tujuan pembelajaran. Bahan ajar juga berarti segala bentuk berupa bahan tertulis atau nontulis yang digunakan oleh instruktur untuk praktik pendidikan (Penggabean, 2020:2) Kelana (2019:5) menyebutkan bahwa bahan ajar secara garis besar menurut bentuknya terdapat dua jenis yaitu bahan ajar cetak dan noncetak. Berdasarkan pendapat tersebut, guru dapat menjadikan segala sesuatu sebagai bahan ajar, antara lain koran, majalah, video, dan lain-lain. Selain untuk mempermudah proses pembelajaran, bahan ajar yang tepat juga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna untuk kehidupan peserta didik. Dengan demikian, bahan ajar yang baik disusun berdasarkan syarat-syarat yang ditentukan.

Syarat-syarat bahan ajar menurut Supardi (2020:154) yaitu, 1)bahan ajar memuat substansi pengetahuan, sikap, dan keterampilan; 2)bahan ajar memperhatikan metode

dan teori pembelajaran yang sesuai; dan 3) bahan ajar memperhatikan penggunaan bahasa, tipografi, dan ilustrasi sesuai pembelajaran. Bahan ajar juga disusun berdasarkan prinsip besar, yaitu prinsip relevansi, konsistensi, dan kecukupan Bawamenewi (2019:312). Berdasarkan pendapat tersebut, bahan ajar disusun dengan mempertimbangkan aspek kelayakan isi, tampilan, dan kebahasaan.

Bahan ajar di era perkembangan teknologi dapat disusun dengan media digital berupa multimedia interaktif (Pratiwi, Bambang Yulianto, dan Suhartono, 2016: 105). Multimedia interaktif adalah multimedia nonlinear (gabungan) yang dilengkapi alat pengontrol yang dapat digunakan untuk interaktif user (Suhendi, 2022:4). Kurniawan (2022:5) menambahkan bahwa multimedia interaktif merupakan kombinasi dari aneka media baik visual, audio, video, maupun gabungan yang dapat dikendalikan oleh *user*. Dengan demikian, multimedia interaktif ini cocok diterapkan dalam pengembangan bahan ajar metode *flipped classroom*.

Flipped classroom adalah model pembelajaran yang menerapkan sistem pembalikan kelas (Israel dan Indrajit, 2020:7). *Flipped classroom* juga merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mentransfer informasi di luar kelas dan menyesuakannya saat di kelas (Patandean dan Indrajit, 2021:6). Sintak pembelajaran *flipped classroom* terdiri atas kegiatan prakelas, kelas, dan pascakelas (Singh, K. dkk, 2018:150)

Drama adalah cerita imajinatif yang diungkapkan melalui dialog para tokohnya (Contessa, 2020:92). Kosasih (2017: 205) menyebutkan bahwa unsur-unsur drama terdiri atas alur, penokohan, latar, dialog, dan bahasa. Pembelajaran drama termasuk pembelajaran sastra. Melalui drama, peserta didik dapat berlatih bermain peran. Selain itu, pembelajaran drama juga melatih peserta didik dalam keterampilan berbahasa (Wajdi, 2017:81).

Berdasarkan latar belakang tersebut, pertanyaan penelitian ini yaitu, 1) bagaimana proses pengembangan bahan ajar interaktif berbasis *flipped classroom* bermedia Wizer.me pada materi drama untuk peserta didik kelas VIII, dan 2) bagaimana kualitas bahan ajar interaktif berbasis *flipped classroom* bermedia Wizer.me pada materi drama untuk peserta didik kelas VIII ditinjau dari aspek kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan.

METODE

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan R&D (Research and Development) yang bertujuan menghasilkan produk berupa bahan ajar interaktif berbasis *flipped classroom* bermedia Wizer.me pada materi drama untuk peserta didik kelas VIII. Model pengembangan yang dipilih adalah model ADDIE karena sesuai dengan karakteristik penelitian. ADDIE terdiri atas lima tahapan yaitu, 1) penganalisisan; 2) perencanaan; 3) pengembangan;

4) pengimplementasian; dan 5) evaluasi. Penganalisisan dilakukan dengan analisis lingkungan sekolah dan kebutuhan peserta didik terhadap bahan ajar interaktif melalui pencatatan lapangan. Perencanaan dilakukan dengan menyusun KD, IPK, tujuan pembelajaran, serta *prototype* bahan ajar interaktif. Pengembangan dilakukan dengan merealisasikan *prototype* bahan ajar yang sudah direncanakan dan memvalidasi bahan ajar pada validator ahli materi dan media. Pengimplementasian dilakukan dengan menerapkan bahan ajar interaktif pada pembelajaran bahasa Indonesia. Evaluasi dilakukan dengan memperbaiki bahan ajar interaktif berdasarkan saran dari validator ahli.

Sumber data berdasarkan pertanyaan penelitian pertama adalah catatan lapangan selama proses pengembangan bahan ajar. Sumber data berdasarkan pertanyaan penelitian kedua adalah validator ahli, peserta didik kelas VIII-A SMPN 1 Mojowarno yang berjumlah 32 orang, guru bahasa Indonesia SMPN 1 Mojowarno, dan teman sejawat. Berdasarkan pertanyaan penelitian, data dalam penelitian ini ada 2 yaitu, 1) data proses pengembangan bahan ajar; dan 2) data kualitas bahan ajar yang terdiri atas kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Teknik pengumpulan data terdiri atas teknik pencatatan lapangan, angket, observasi, dan tes. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data terdiri atas *diary studi*, lembar angket, lembar observasi, dan lembar tes. Setelah data berhasil dikumpulkan, kemudian dianalisis berdasarkan pertanyaan penelitian. Berdasarkan pertanyaan penelitian pertama, data dianalisis menggunakan deskriptif kualitatif dan data pertanyaan penelitian kedua menggunakan deskriptif kuantitatif. Data kevalidan yang diperoleh dari validator ahli dianalisis menggunakan skala Likert. Data keefektifan diperoleh dari observasi aktivitas peserta didik, observasi aktivitas pendidik, dan hasil belajar peserta didik. Lembar observasi dianalisis menggunakan skala Likert, sedangkan hasil peserta didik dianalisis menggunakan rumus *mean*. Data kepraktisan diperoleh dari angket respon peserta didik dan dianalisis menggunakan skala Guttman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan menjawab pertanyaan penelitian, yaitu bagaimana proses pengembangan bahan ajar interaktif yang terdiri atas analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi serta bagaimana kualitas bahan ajar yang ditinjau dari aspek kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan.

1. Proses Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis *Flipped Classroom*

Proses pengembangan bahan ajar dilakukan sejak April-Juni 2023 dengan berbekal pandangan awal lingkungan sekolah pada masa pengenalan lingkungan

persekolahan (PLP). Produk bahan ajar interaktif dikembangkan sesuai langkah dan prosedur model ADDIE. Berikut penjelasan proses pengembangan berdasarkan tahapan-tahapan ADDIE.

1.1 Tahap Analisis

Tahap analisis ini dilakukan dengan observasi sederhana ke sekolah tempat penelitian. Observasi dilakukan dengan tujuan memperoleh data catatan lapangan untuk pengembangan bahan ajar. Pelaksanaan observasi dilakukan dengan berbekal kisi-kisi *diary studi* agar data yang diperoleh sesuai dengan kebutuhan penelitian. Kegiatan analisis mencakup analisis kondisi lingkungan sekolah secara umum, kondisi lingkungan kelas, karakteristik peserta didik, dan kebutuhan peserta didik pada bahan ajar bahasa Indonesia. Sekolah tempat penelitian adalah SMPN 1 Mojowarno. SMPN 1 Mojowarno memiliki 62 ruang dengan klasifikasi 26 ruang kelas, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang UKS, laboratorium IPA, laboratorium computer, dan beberapa ruang lain yang mendukung pembelajaran. Jumlah ruang tersebut masih kurang karena ada beberapa ruang yang memiliki fungsi ganda seperti ruang lab IPA yang juga menjadi ruang kelas secara bergantian. Jumlah peserta didik yang cukup banyak juga menjadi alasan bahwa sekolah tersebut membutuhkan ruang yang banyak pula. Peserta didik SMP Negeri 1 Mojowarno seluruhnya berjumlah 847 dengan jumlah guru dan tenaga pendidik sebanyak 43 orang. Kondisi ruang kelas di SMP Negeri 1 Mojowarno belum dilengkapi LCD dan proyektor sebagai fasilitas pendukung pembelajaran namun hanya ada beberapa LCD dan proyektor yang boleh dipinjam dari ruang perpustakaan. Sebagai pengganti LCD atau proyektor, fasilitas yang disediakan yakni TV digital yang dapat dipindahkan menggunakan meja beroda. TV tersebut jumlahnya juga terbatas yakni tiap-tiap mata pelajaran hanya ada 1 buah saja.

Faktor sarana yang kurang tersebut menjadi dasar bahwa peserta didik SMPN 1 Mojowarno boleh membawa gawai. Namun, gawai tersebut tetap digunakan sesuai kebutuhan pembelajaran. Peserta didik hanya boleh mengoperasikan gawai ketika guru memberikan izin untuk kepentingan pembelajaran.

Jumlah peserta didik SMPN 1 Mojowarno dalam satu kelas rata-rata 32 orang. Dalam kelas terdapat meja dan kursi yang jumlahnya sesuai dengan jumlah peserta didik. Selain itu, di dalam kelas juga ada meja dan kursi khusus guru, almari, dan papan tulis. Kondisi tersebut membuat guru terbatas untuk memanfaatkan bahan ajar digital karena tidak ada media yang dapat digunakan seperti LCD/proyektor.

SMPN 1 Mojowarno menerapkan 2 kurikulum yaitu kurikulum merdeka untuk kelas VII dan kurikulum 2013 untuk peserta didik kelas VIII dan IX. Penerapan

kurikulum tersebut mengikuti peraturan pemerintah daerah Kabupaten Jombang.

Perbedaan kurikulum tersebut menyebabkan adanya perbedaan kegiatan antara kelas VII dengan kelas VIII dan IX. Kegiatan khusus kelas VII yaitu pameran hasil proyek yang menjadi ciri khas kurikulum merdeka. Karena peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Mojowarno masih menggunakan kurikulum 2013, produk bahan ajar yang dikembangkan juga menggunakan kurikulum 2013.

Penerimaan peserta didik di SMPN 1 Mojowarno menggunakan sistem zonasi. Oleh karena itu, peserta didik SMPN 1 Mojowarno sebagian besar berasal dari daerah yang sama yaitu Kecamatan Mojowarno. Berdasarkan pernyataan guru bahasa Indonesia menyebutkan bahwa kualitas peserta didik di bidang akademik mengalami penurunan karena sistem penerimaan secara zonasi. Sistem tersebut menyebabkan peserta didik hanya berasal dari daerah yang terbatas dengan latar belakang lingkungan yang kurang mendukung.

Minat belajar peserta didik lebih cenderung menyukai kegiatan ekstrakurikuler di bidang nonakademik. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan prestasi peserta didik dalam berbagai lomba nonakademik. Peserta didik mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sesuai jadwal ketika pulang sekolah. Pernyataan ini bersumber dari kepala sekolah sebagai berikut.

"Anak-anak disini nonakademiknya bagus, Mbak. Kemarin mereka memenangkan berbagai lomba seperti karate, gerak jalan, dan kemarin ini juga berhasil lolos literasi. Mereka semangat kalau ekstra."

Ketika bertanya dengan salah satu peserta didik, ia menyebut bahwa tidak pernah belajar sebelum di kelas karena berbagai alasan antara lain tidak disuruh orang tua, tidak tahu bahan yang harus dipelajari, dan lain-lain. Berdasarkan masalah tersebut, dibutuhkan solusi agar peserta didik memiliki motivasi untuk belajar baik bersama guru maupun belajar mandiri di rumah. Solusi yang ditawarkan yakni penerapan model *flipped classroom* yang menerapkan pembelajaran prakelas sebagai bekal pengetahuan sebelum pembelajaran di kelas.

Setelah analisis lingkungan sekolah, kemudian dilanjutkan dengan analisis kebutuhan peserta didik terhadap bahan ajar interaktif berbasis *flipped classroom*. Kegiatan dilakukan dengan mengikuti guru ketika pembelajaran bahasa Indonesia di kelas untuk mengetahui secara langsung keadaan kelas, bahan ajar yang digunakan, waktu pembelajaran, dan respons peserta didik ketika pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan bahan ajar. Bahan ajar yang digunakan saat itu adalah buku paket sebagai bahan ajar utama. Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik menggunakan buku paket namun beberapa peserta didik terlihat bosan dan

ramai ketika pembelajaran berlangsung. Beberapa peserta didik kurang puas dengan pengetahuan yang disajikan dalam buku paket karena ketika ditanya mereka menjawab tidak ada di buku paket.

Setelah observasi langsung ke kelas, kegiatan dilanjutkan dengan observasi bersama guru bahasa Indonesia. Guru memberikan keterangan bahwa memang bahan ajar yang digunakan masih terbatas dan lebih sering mengandalkan bahan ajar cetak seperti buku paket, koran, majalah, dan lain-lain. Guru juga menyebutkan belum pernah menggunakan bahan ajar interaktif ketika pembelajaran bahasa Indonesia. Guru dan peserta didik hanya berdiskusi ketika pembelajaran bahasa Indonesia di kelas. Berdasarkan observasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan inovasi bahan ajar interaktif agar dapat berdiskusi ketika di luar kelas.

1.2 Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan ini mencakup perumusan indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, tampilan serta isi bahan ajar interaktif bermedia Wizer.me. Kompetensi dasar (KD) yang dipilih dalam pengembangan bahan ajar ini berjumlah dua pasang KD pengetahuan dan keterampilan. KD tersebut kemudian diturunkan menjadi delapan indikator dan delapan tujuan pembelajaran. Perumusan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi dapat dilihat dalam tabel berikut.

Kompetensi Dasar	Indikator
3.15 Mengidentifikasi unsur-unsur drama (tradisional dan moderen) yang disajikan dalam bentuk pentas atau naskah.	3.15.1 Peserta didik dapat menyebutkan karakteristik drama yang disajikan dalam bentuk naskah 3.15.2 Peserta didik dapat menjelaskan unsur-unsur drama yang disajikan dalam bentuk naskah.
4.15 Menginterpretasi drama (tradisional dan modern) yang dibaca dan ditonton/didengar.	4.15.1 Peserta didik dapat menginterpretasi makna dari drama yang dibaca. 4.15.2 Peserta didik dapat mengapresiasi drama yang dibaca dengan tanggapan kritis.
3.16 Menelaah karakteristik unsur dan kaidah kebahasaan dalam teks drama yang berbentuk naskah atau pentas.	3.16.1 Peserta didik dapat menganalisis struktur teks drama dalam bentuk naskah. 3.16.1 Peserta didik dapat mengidentifikasi ciri

	kebahasaan teks drama dalam bentuk naskah.
4.16 Menyajikan drama dalam bentuk pentas atau naskah.	4.16.1 Peserta didik dapat mengontruksi naskah drama yang disajikan. 4.16.2 Peserta didik dapat menulis naskah drama secara individu.

Setelah dirumsukan KD, IPK, tujuan, dan materi pembelajaran, kemudian dirancang tampilan dan isi bahan ajar interaktif bermedia Wizer.me. Perancangan produk bahan ajar interaktif bermedia Wizer.me dapat dilihat dalam tabel berikut.

No	Tampilan Produk	Kualifikasi
1	Sampul	Bagian sampul berisi judul bahan ajar, identitas penulis bahan ajar beserta ilustrasi yang relevan dengan pembelajaran drama.
2	Identitas peserta didik	Bagian ini berisi identitas peserta didik mencakup nama, kelas, dan nomor absen. Peserta didik dapat mengisi identitas dengan menekan tombol yang disediakan dalam bahan ajar.
3	Tujuan Pembelajaran	Bagian ini dirancang menggunakan tabel yang memuat Tujuan pembelajaran
4.	Peta konsep materi pembelajaran	Bagian ini berisi mind mapping tentang keseluruhan materi yang akan dipelajari dalam bahan ajar interaktif.
5.	Petunjuk penggunaan	Bagian ini berisi petunjuk yang harus diikuti peserta didik dalam menggunakan bahan ajar. Bagian ini juga dilengkapi pemberian motivasi agar peserta didik semangat belajar.
6.	Materi Pembelajaran	Bagian ini berisi materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk

		video pembelajaran yang dilengkapi transkrip naskah drama dan evaluasi di tiap-tiap pembahasan materi.
7	Kolom diskusi	Bagian ini memberi kesempatan peserta didik untuk berdiskusi secara langsung melalui bahan ajar interaktif.
7.	Respon peserta didik	Bagian ini berisi tanggapan peserta didik ketika menggunakan bahan ajar. Peserta didik dapat memberikan jempol sebagai respon terhadap penggunaan bahan ajar.

1.3 Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan produk dilakukan dengan memproduksi bahan ajar interaktif yang sudah direncanakan sebelumnya. Pengembangan dilakukan dengan memanfaatkan *website* Wizer.me yang dapat diakses menggunakan jaringan internet. Langkah-langkah yang dilakukan dalam pengembangan produk bahan ajar yaitu: 1)membuat tampilan sampul; 2)membuat tombol identitas peserta didik; 3)membuat tampilan tujuan pembelajaran; 4)membuat *mind mapping* materi yang akan dipelajari; 5)membuat tampilan petunjuk penggunaan bahan ajar; 6) membuat tampilan materi pembelajaran berupa video pembelajaran; 7)membuat kolom diskusi; 8)membuat evaluasi di setiap pembahasan materi; dan 9)membuat respon peserta didik dalam penggunaan bahan ajar. Produk bahan ajar yang dihasilkan berupa tautan yang disebarluaskan pada peserta didik ketika implementasi produk bahan ajar dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi drama. Pengembangan bahan ajar sesuai langkah-langkah tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut.

No.	Elemen	Gambar Produk
1.	Cover/ halaman sampul	

2.	Identitas peserta didik	
3	Tujuan pembelajaran	
4.	<i>Mind mapping</i> materi	
5.	Petunjuk penggunaan dan motivasi	
6.	Kegiatan pra kelas TP 1 dan 2	
7.	Video materi pembelajaran karakteristik dan unsur-unsur drama	
8.	Kolom diskusi	

9.	Transkrip drama	
10.	Simulasi materi karakteristik dan unsur-unsur drama	
11.	Simulasi interpretasi makna drama	
12.	Kegiatan pascakelas (menanggapi drama)	
13.	Kegiatan prakelas TP 3 dan 4	
14.	Video pembelajaran materi struktur dan kebahasaan drama	

15.	Transkrip drama Kebo Kicak	
16.	Simulasi materi struktur drama	
17.	Simulasi materi kebahasaan drama	
18.	Simulasi konstruksi naskah drama	
19.	Kegiatan pascakelas menulis drama individu	
20.	Respon peserta didik	



Setelah diproduksi, kemudian bahan ajar divalidasi oleh validator ahli materi dan media. Validator mengakses bahan ajar melalui tautan yang telah diberikan. Validator memberikan saran berikut.

Saran Validator Materi	Saran Validator Media
Produk dinilai baik dan sudah layak digunakan dengan beberapa saran yaitu, 1) lebih fokus pada salah satu drama naskah atau pentas, drama teks atau drama panggung; 2) perlu penambahan identitas penulis bahan ajar yang lebih lengkap di bagian sampul.	Produk bahan ajar aman dan layak digunakan dengan saran yaitu 1) hindari penggunaan jenis font yang terlalu banyak karena terkesan tidak konsisten; 2) jika memungkinkan dapat dicantumkan KD dan IPK juga di bahan ajar.

1.4 Implementasi Produk

Implementasi bahan ajar interaktif bermedia Wizer.me dilakukan pada subjek penelitian yaitu peserta didik kelas VIII-A SMPN 1 Mojowarno yang berjumlah 32 orang. Total keseluruhan waktu yang dibutuhkan untuk implementasi bahan ajar yaitu 12 JP dengan jadwal berikut.

No.	Kelas	Hari/Tanggal	Pukul	Jumlah Peserta Didik Hadir
1	VIII-A	Senin, 5 Juni 2023	08.00—10.00	32
2	VIII-A	Rabu, 7 Juni 2023	08.00—10.00	32
3	VIII-A	Senin, 12 Juni 2023	08.00—10.00	32
4	VIII-A	Rabu, 14 Juni 2023	08.00—10.00	32

Implementasi dilakukan secara luring di SMPN 1 Mojowarno dengan melibatkan guru bahasa Indonesia dan teman sejawat sebagai pengamat aktivitas implementasi. Karena bahan ajar yang dikembangkan berbasis digital, peserta didik mengakses bahan ajar menggunakan tautan yang dikirim melalui grup WhatsApp sebelum pembelajaran di kelas. Selama pembelajaran menggunakan bahan ajar interaktif berlangsung, peserta didik diberikan izin untuk mengoperasikan gawai.

Kegiatan implementasi bahan ajar ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang kualitas bahan ajar pada aspek keefektifan dan kepraktisan.

1.5 Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk memperbaiki bahan ajar. Perbaikan dilakukan berdasarkan saran dari validator ahli. Saran yang diperoleh dari validator ahli yaitu 1) perumusan KD, IPK, dan tujuan pembelajaran yang lebih fokus; 2) konsistensi penggunaan font; dan 3) pelengkapan identitas penulis bahan ajar.

Berdasarkan deskripsi tersebut, dapat diketahui bahwa seluruh tahapan proses pengembangan bahan ajar interaktif berbasis *flipped classroom* bermedia Wizer.me pada materi drama untuk peserta didik kelas VIII telah dilakukan sesuai prosedur pengembangan ADDIE.

2 Kualitas Bahan Ajar Interaktif Berbasis *Flipped Classroom*

Kualitas bahan ajar ditinjau dari aspek kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan.

2.1 Kevalidan

Kevalidan bahan ajar interaktif berbasis *flipped classroom* bermedia Wizer.me pada materi drama ini diperoleh dari penilaian validator ahli. Validator ahli mencakup ahli materi dan ahli media. Penilaian tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat kevalidan bahan ajar interaktif. Berikut tabel penilaian validator ahli materi.

No	Pertanyaan	Skor
1	Apakah materi drama dalam bahan ajar interaktif bermedia Wizer.me sesuai dengan kompetensi dasar pembelajaran drama kelas VIII?	5
2	Apakah bahan ajar interaktif bermedia Wizer.me sudah sesuai dengan sintak model pembelajaran <i>flipped classroom</i> ?	4
3	Apakah bahan ajar interaktif bermedia Wizer.me mencantumkan pembelajaran prakelas sesuai sintak <i>flipped classroom</i> ?	5
4	Apakah bahan ajar interaktif mencantumkan pembelajaran pascakelas sesuai sintak <i>flipped classroom</i> ?	5
5	Apakah bahan ajar interaktif bermedia Wizer.me materi drama sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai?	4
6	Apakah bahan ajar interaktif bermedia Wizer.me materi drama disusun secara urut, utuh, dan sistematis?	5

7	Apakah bahan ajar interaktif bermedia Wizer.me memuat evaluasi untuk mengukur hasil belajar peserta didik?	5
8	Apakah bahan ajar interaktif bermedia Wizer.me memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar aktif dan mandiri?	5
9	Apakah bahan ajar interaktif bermedia Wizer.me memberikan kesempatan peserta didik untuk berdiskusi secara luring atau daring?	5
10	Apakah bahan ajar interaktif bermedia Wizer.me memberikan kesempatan peserta didik untuk meningkatkan pemahaman literasi?	5
11	Apakah bahasa yang digunakan dalam bahan ajar interaktif bermedia Wizer.me mudah dipahami?	5
12	Apakah bahasa yang digunakan dalam bahan ajar interaktif bermedia Wizer.me logis dan informatif?	5

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa bahan ajar interaktif berbasis *flipped classroom* bermedia Wizer.me pada materi drama dari aspek materi tidak mendapatkan skor di bawah 3 yang berarti secara keseluruhan penilaian validator rata-rata tidak di bawah 50 persen. Hasil penilaian validator ahli materi tersebut kemudian diolah dengan rumus berikut.

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

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

$$P = 96\%$$

Berdasarkan hasil persentase penilaian validator ahli materi tersebut, bahan ajar interaktif berbasis *flipped classroom* bermedia Wizer.me pada materi drama mendapatkan skor **96%** yang berarti termasuk kategori **sangat memadai** dan layak digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran bahasa Indonesia pada materi drama.

Setelah mendapatkan penilaian validator ahli materi, selanjutnya dilakukan penilaian validator media. Berikut hasil penilaian validator media.

No.	Pertanyaan	Skor
1	Apakah bahan ajar interaktif bermedia Wizer.me aman digunakan untuk peserta didik kelas VIII?	5

2.	Apakah bahan ajar interaktif bermedia Wizer.me memanfaatkan lebih dari 3 fitur yang disediakan dalam <i>website</i> Wizer.me?	5
3.	Apakah bahan ajar interaktif bermedia Wizer.me memenuhi kriteria multimedia interaktif?	4
4.	Apakah ilustrasi dalam bahan ajar interaktif bermedia Wizer.me relevan dengan materi drama?	4
5.	Apakah ilustrasi dalam bahan ajar interaktif bermedia Wizer.me dapat memotifasi peserta didik?	4
6.	Apakah pemilihan warna dalam bahan ajar interaktif bermedia Wizer.me materi drama sudah kontras?	4
7.	Apakah video dalam bahan ajar interaktif bermedia Wizer.me memenuhi kriteria yang baik?	5
8.	Apakah pemilihan <i>font</i> , ukuran huruf, tata letak dan tipografi dalam bahan ajar interaktif bermedia Wizer.me tepat dan menarik?	4
9.	Apakah penulisan tabel dalam bahan ajar interaktif bermedia Wizer.me jelas dan rinci?	4
10.	Apakah bahan ajar interaktif bermedia Wizer.me disajikan secara praktis dan menarik perhatian peserta didik	5

Validator ahli media memberikan skor 5 yang berarti sempurna pada beberapa aspek yaitu, 1)keamanan bahan ajar; 2)pemanfaatan fitur media dalam bahan ajar; 3)video pembelajaran; dan 4)ketertarikan bahan ajar. Menurut validator, bahan ajar yang dikembangkan sudah sesuai dengan perkembangan zaman yaitu pemanfaatan media digita. Selain itu, validator juga memberikan skor 4 pada aspek-aspek yang berhubungan dengan media dan tampilan yaitu; 1)kriteria multimedia interaktif; 2)relevansi ilustrasi dengan materi; 3)motivasi bahan ajar; 4)pemilihan warna; 5)pemilihan font; dan 6)penggunaan tabel. Aspek-aspek yang mendapatkan skor 4 tersebut tidak mempengaruhi kelayakan bahan ajar interaktif untuk digunakan, namun perlu diperbaiki dalam penggunaan font saja. Perbaikan tersebut disampaikan dalam kolom komentar dan saran. Hasil penilaian validator ahli media tersebut kemudian diolah dengan rumus berikut.

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

$$P = \frac{44}{50} \times 100\%$$

$$P = 88\%$$

Berdasarkan hasil persentase penilaian validator ahli media tersebut, bahan ajar interaktif berbasis *flipped classroom* bermedia Wizer.me pada materi drama mendapatkan skor **88%** yang berarti termasuk kategori **sangat memadai**.

Setelah penilaian validator ahli materi dan media diperoleh, hasil skor tersebut kemudian dijumlahkan untuk mendapatkan nilai tingkat kevalidan bahan ajar. Berikut pengolahan hasil keseluruhan nilai validasi materi dan media.

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

$$P = \frac{58+44}{110} \times 100\%$$

$$P = 92,72\%$$

Berdasarkan keseluruhan perhitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar interaktif berbasis *flipped classroom* bermedia Wizer.me mendapatkan skor **92,72%** yang berarti termasuk kategori **sangat memadai**. Kategori sangat memadai tersebut disertai dengan perbaikan bahan ajar berdasarkan saran yang telah diberikan.

2.2 Keefektifan

Keefektifan bahan ajar interaktif berbasis *flipped classroom* bermedia Wizer.me ditinjau dari tiga komponen yaitu 1)aktivitas peserta didik, 2)aktivitas pendidik, dan 3)hasil belajar peserta didik. Aktivitas peserta didik dan pendidik diperoleh dari hasil observasi. Hasil belajar peserta didik berupa nilai rata-rata keseluruhan peserta didik dalam satu kelas. Hasil perolehan aktivitas peserta didik, pendidik, dan hasil belajar peserta didik dijumlahkan untuk memperoleh nilai keefektifan bahan ajar. Berikut tabel hasil observasi peserta didik.

No.	Pertanyaan	Skor	
		Pengamat 1 (Guru)	Pengamat 2 (Teman Sejawat)
1	Peserta didik merespon penjelasan penggunaan bahan ajar interaktif bermedia Wizer.me materi drama melalui grup WhatsApp.	4	4
2	Peserta didik bertanya jawab tentang kesulitan penggunaan	3	3

	bahan ajar interaktif bermedia Wizer.me materi drama melalui grup WhatsApp.		
3.	Peserta didik mengakses bekal materi pembelajaran drama melalui media Wizer.me sebelum pembelajaran di kelas sesuai sintak <i>flipped classroom</i> .	3	4
4.	Peserta didik melakukan diskusi interaktif melalui media Wizer.me sebelum pembelajaran di kelas sesuai sintak <i>flipped classroom</i> .	5	3
5.	Peserta didik menjawab salam dari guru.	4	5
6.	Peserta didik menyimak penyampaian tujuan pembelajaran.	4	5
7.	Peserta didik bertanya jawab berdasarkan materi drama yang dipersiapkan sebelum pembelajaran di kelas sesuai sintak metode <i>flipped classroom</i> .	3	4
8.	Peserta didik berdiskusi dengan tim untuk memecahkan permasalahan	4	4
9.	Peserta didik mengikuti pembelajaran berdasarkan bahan ajar interaktif bermedia Wizer.me materi drama.	4	5
10.	Peserta didik mengikuti seluruh tahapan pembelajaran di kelas sesuai sintak	3	4

	metode <i>flipped classroom</i> .		
11.	Peserta didik menyampaikan hasil diskusi kelompok.	3	5
12.	Peserta didik merefleksikan hasil belajar ketika pembelajaran di kelas.	4	4
13.	Peserta didik merespon persiapan guru untuk tindak lanjut pembelajaran setelah di kelas sesuai sintak <i>flipped classroom</i> .	4	4
14.	Peserta didik menjawab salam penutupan.	4	5
15.	Peserta didik menyelesaikan tindak lanjut pembelajaran setelah di kelas.	5	4
Jumlah skor yang diperoleh		57	63
Jumlah skor maksimal		150	

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa aktivitas peserta didik mendapatkan skor yang bervariasi mulai dari 3—5 dan tidak di bawah 2 yang berarti peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan bahan ajar interaktif berbasis *flipped classroom* bermedia Wizer.me dengan baik. Pernyataan yang mendapatkan skor 3 dari kedua observer yaitu 1 peserta didik bertanya jawab tentang kesulitan bahan ajar. Pernyataan tersebut sesuai dengan kondisi di lapangan karena kurangnya persiapan dan keterbatasan waktu dalam menjelaskan petunjuk penggunaan bahan ajar. Hasil observasi aktivitas peserta didik tersebut kemudian diolah dengan rumus berikut.

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

$$P = \frac{120}{150} \times 100\%$$

$$P = 80\%$$

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa aktivitas peserta didik mendapatkan skor yang bervariasi mulai dari 3—5 dan tidak di bawah 2 yang berarti peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan bahan ajar interaktif berbasis *flipped classroom* bermedia Wizer.me

dengan baik. Pernyataan yang mendapatkan skor 3 dari kedua observer yaitu, peserta didik bertanya jawab tentang kesulitan bahan ajar. Pernyataan tersebut sesuai dengan kondisi di lapangan karena kurangnya persiapan dan keterbatasan waktu dalam menjelaskan petunjuk penggunaan bahan ajar. Hasil observasi aktivitas peserta didik tersebut kemudian diolah dengan rumus berikut.

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

$$P = \frac{120}{150} \times 100\%$$

$$P = 80\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, dapat diketahui bahwa aktivitas peserta didik selama implementasi bahan ajar interaktif berbasis *flipped classroom* bermedia Wizer.me mendapatkan skor persentase **80%** dengan kategori **efektif**.

No	Pertanyaan	Skor	
		Pengamat 1 (Guru)	Pengamat 2 (Teman Sejawat)
1.	Guru menjelaskan penggunaan bahan ajar interaktif bermedia Wizer.me materi drama pada peserta didik melalui grup WhatsApp.	4	4
2.	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik bertanya jawab tentang kesulitan penggunaan bahan ajar interaktif bermedia Wizer.me materi drama melalui grup WhatsApp.	3	4
3.	Guru memberikan bekal materi pembelajaran drama melalui media Wizer.me sebelum pembelajaran di kelas sesuai sintak <i>flipped classroom</i> .	3	5
4.	Guru memberikan kesempatan diskusi interaktif melalui media Wizer.me sebelum pembelajaran di kelas sesuai sintak <i>flipped classroom</i>	4	3

5.	Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam.	4	5
6.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	4	5
7.	Guru memantik peserta didik dengan tanya jawab berdasarkan materi drama yang dipersiapkan sebelum pembelajaran di kelas sesuai sintak metode <i>flipped classroom</i>	5	4
8.	Guru melaksanakan pembelajaran di kelas dengan memfokuskan pada pemecahan masalah berbasis diskusi tim	3	4
9.	Guru melaksanakan pembelajaran berdasarkan bahan ajar interaktif bermedia Wizer.me materi drama.	4	5
10.	Guru mendampingi peserta didik selama proses pembelajaran di kelas sesuai sintak metode <i>flipped classroom</i> .	5	5
11.	Guru memberikan kesempatan peserta didik menyampaikan hasil diskusi kelompok.	4	4
12.	Guru mengarahkan peserta didik untuk merefleksikan hasil belajar ketika pembelajaran di kelas.	4	5
13.	Guru menyiapkan peserta didik untuk tindak lanjut pembelajaran setelah di kelas sesuai sintak <i>flipped classroom</i> .	5	4
14.	Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.	4	5

15.	Guru mendampingi peserta didik menyelesaikan tindak lanjut pembelajaran setelah di kelas.	4	4
Jumlah skor yang diperoleh		62	65
Jumlah skor maksimal		150	

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa aktivitas pendidik juga mendapatkan skor yang bervariasi mulai dari 3—5 dan tidak mendapatkan skor di bawah 2 yang berarti pendidik menggunakan bahan ajar interaktif berbasis *flipped classroom* bermedia Wizer.me dengan baik. Pernyataan-pernyataan yang mendapatkan skor 3 dari guru bahasa Indonesia yaitu, 1)guru memberikan kesempatan peserta didik bertanya jawab tentang penggunaan bahan ajar; 2)guru memberikan bekal materi; dan 3)guru memfokuskan pembelajaran berbasis diskusi tim. Pernyataan-pernyataan yang mendapat skor 3 dari teman sejawat yaitu, 1)guru memberikan kesempatan diskusi interaktif. Hasil observasi aktivitas pendidik tersebut kemudian diolah dengan rumus berikut.

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

$$P = \frac{127}{150} \times 100\%$$

$$P = 84,6\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, dapat diketahui bahwa aktivitas pendidik selama implementasi bahan ajar interaktif berbasis *flipped classroom* bermedia Wizer.me termasuk kategori **sangat efektif** dengan persentase **84,6%**.

Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Nilai Siswa
VIII-A	32 Orang	2639

Seluruh nilai hasil tes peserta didik tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus *mean* untuk mendapatkan hasil nilai rata-rata keseluruhan hasil belajar peserta didik.

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

$$M = \frac{2639}{32}$$

$$M = 82,36$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, dapat diketahui bahwa kemampuan peserta didik kelas VIII-A SMPN 1 Mojowarno pada pembelajaran bahasa Indonesia materi drama menggunakan bahan ajar interaktif berbasis *flipped classroom* bermedia Wizer.me termasuk kategori **sangat baik** dengan nilai *mean* **82,36**.

Hasil seluruh skor kemudian dijumlahkan untuk mendapatkan nilai keefektifan bahan ajar interaktif

berbasis *flipped classroom* bermedia Wizer.me. Hasil B rekapitulasi nilai keefektifan bahan ajar interaktif adalah **82,32 %** yang berarti termasuk kategori **sangat efektif**.

2.3 Kepraktisan

Kepraktisan bahan ajar diperoleh dari angket respon peserta didik yang dianalisis dengan skala Guttman.

No.	Pertanyaan	Jumlah Respon Peserta Didik	
		Ya	Tidak
1.	Apakah menurutmu pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media digital menyenangkan?	30	2
2.	Apakah kamu lebih tertarik dan senang dengan pembelajaran drama menggunakan bahan ajar digital interaktif Wizer.me?	31	1
3.	Apakah kamu terbantu untuk memahami materi drama dengan pembelajaran prakelas dalam bahan ajar Wizer.me?	32	0
4.	Apakah kamu merasa sudah siap dengan pembelajaran di kelas dengan bekal pembelajaran prakelas?	26	6
5.	Apakah kamu mendapatkan kesempatan untuk merefleksikan hasil belajar dengan pembelajaran pascakelas dalam bahan ajar Wizer.me?	28	4
6.	Apakah kamu termotivasi untuk belajar materi drama secara aktif dan mandiri menggunakan bahan ajar interaktif Wizer.me?	25	5
7.	Apakah penggunaan bahan ajar interaktif	29	3

	Wizer.me dapat meningkatkan rasa ingin tahumu pada materi drama?		
8.	Apakah kamu merasa senang dapat berinteraksi dan berdiskusi langsung melalui bahan ajar interaktif Wizer.me?	22	10
9.	Apakah kamu merasa senang karena dapat menonton video penampilan drama dalam bahan ajar interaktif Wizer.me?	31	1
10.	Apakah bahasa yang digunakan dalam bahan ajar interaktif Wizer.me mudah dimengerti?	27	6
11.	Apakah penggunaan bahan ajar interaktif Wizer.me membantumu untuk lebih mudah memahami materi drama baik secara individu maupun kelompok?	28	5
12.	Apakah menurutmu materi drama yang disajikan dalam bahan ajar interaktif Wizer.me dapat melengkapi materi drama yang ada pada buku paket bahasa Indonesia?	31	1
13.	Apakah kamu setuju jika bahan ajar interaktif Wizer.me digunakan sebagai pendamping buku paket bahasa Indonesia?	30	2
Jumlah skor yang diperoleh		371	
Jumlah skor maksimal		416	

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa pada aspek kesenangan peserta didik untuk berinteraksi dan berdiskusi secara langsung menggunakan bahan ajar interaktif berbasis *flipped classroom* bermedia Wizer.me

mendapat hasil jawaban “tidak” paling banyak yakni berjumlah 10 orang daripada aspek lain. Hal tersebut terjadi karena persiapan dan sosialisasi petunjuk penggunaan bahan ajar yang kurang kepada peserta didik saat implementasi bahan ajar. Hasil keseluruhan respon peserta didik tersebut kemudian dianalisis menggunakan rumus berikut.

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

$$P = \frac{371}{416} \times 100\%$$

$$P = 89,18\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan analisis respon peserta didik tersebut, dapat disimpulkan bahwa kepraktisan bahan ajar interaktif berbasis flipped classroom bermedia Wizer.me mendapatkan persentase nilai sebesar **89,18%** yang berarti termasuk kategori **sangat praktis**.

Setelah memperoleh skor kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan bahan ajar, kemudian seluruh skor dijumlahkan untuk mengetahui tingkat kualitas bahan ajar. Hasil skor keseluruhan berjumlah **88%** yang berarti **sangat berkualitas**.

SIMPULAN

Seluruh pertanyaan penelitian telah terjawab melalui deskripsi hasil dan pembahasan penelitian serta menghasilkan simpulan tentang proses pengembangan dan kualitas bahan ajar dari aspek kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Pertanyaan penelitian pertama yaitu, proses pengembangan bahan ajar berbasis *flipped classroom* bermedia Wizer.me pada materi drama untuk peserta didik kelas VIII telah dilakukan berdasarkan prosedur pengembangan ADDIE. Seluruh tahapan tersebut dilakukan secara berurutan untuk menghasilkan produk bahan ajar interaktif yang berkualitas. Selama proses pengembangan bahan ajar, temuan baru yang diperoleh ketika tahap pengimplementasian yaitu peserta didik membutuhkan pengawasan ketika mengakses bahan ajar melalui gawai agar tidak mengakses menu lain selain bahan ajar. Sosialisasi penggunaan bahan ajar juga perlu dilakukan agar peserta didik tidak kebingungan ketika mengakses bahan ajar. Selain temuan tersebut, juga ditemukan kendala yaitu jaringan internet sempat melambat sehingga pembelajaran menggunakan bahan ajar sedikit terganggu.

Pertanyaan penelitian kedua yaitu, kualitas bahan ajar berbasis *flipped classroom* bermedia Wizer.me pada materi drama untuk peserta didik kelas VIII yang terdiri atas kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Data kevalidan diperoleh dari angket validator ahli yang terdiri atas validator ahli materi dan ahli media. Validator yang dipilih untuk memvalidasi bahan ajar adalah orang yang ahli dalam materi pembelajaran sastra khususnya drama dan orang yang ahli dalam bidang desain dan media

khususnya multimedia interaktif. Hasil validasi seluruhnya menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif berbasis *flipped classroom* bermedia Wizer.me layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi drama dengan skor persentase sebesar **92,72%** dengan kategori **sangat memadai**. Tidak ditemukan kendala yang berarti selama proses validasi. Validator memberikan saran yang membangun untuk perbaikan bahan ajar.

Data keefektifan diperoleh dari observasi aktivitas peserta didik, observasi aktivitas pendidik, dan hasil belajar peserta didik. Dalam kegiatan observasi, terdapat dua observer yang berasal dari guru bahasa Indonesia dan mahasiswa jurusan bahasa Indonesia. Observer yang dipilih tidak hanya satu orang dengan tujuan untuk mendapatkan data yang lebih aktual. Hasil observasi aktivitas peserta didik mendapatkan skor sebesar **80%** dengan kategori **efektif**. Hasil observasi aktivitas pendidik mendapatkan skor sebesar 84,6% dengan kategori sangat efektif. Hasil belajar peserta didik mendapatkan skor rata-rata **82,36** dengan kategori **sangat baik**. Data tersebut kemudian dijumlahkan dan mendapatkan skor sebesar **82,32%** dengan kategori **sangat efektif**.

Data kepraktisan diperoleh dari angket respon peserta didik setelah pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan bahan ajar interaktif. Angket respon yang digunakan hanya respon peserta didik karena peserta didik merupakan subjek penelitian utama yang menjadi sasaran pengimplementasian bahan ajar interaktif sehingga mereka merasakan langsung pembelajaran bahasa Indonesia materi drama menggunakan bahan ajar interaktif. Peserta didik dapat mengisi angket berdasarkan pengalaman mereka menggunakan bahan ajar interaktif. Hasil angket respon peserta didik mendapatkan skor sebesar **89,18%** dengan kategori **sangat praktis**. Data kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan tersebut kemudian dijumlahkan sehingga diperoleh skor kualitas bahan ajar sebesar **88%** dengan kategori **sangat bagus**. Dengan demikian, bahan ajar interaktif berbasis *flipped classroom* bermedia Wizer.me pada materi drama untuk peserta didik kelas VIII dapat digunakan dalam pembelajaran dan dapat diproduksi dalam jumlah yang lebih besar.

DAFTAR RUJUKAN

- Bawamenewi, A. 2019. “Pengembangan Bahan Ajar Memprafrasekan Puisi æ œAkuæ Berdasarkan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL)”. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, Vol 2, no.2, hlm. 310—323.
- Contessa, Emilia. 2020. *Perencanaan Pementasan Drama*. Jakarta: Deepublish

- Israel, Eva Hariyati dan Eko Indrajit. 2020. *Kelas Maya, Membangun Ekosistem E-Learning di Rumah Belajar*. Yogyakarta: Andi press.
- Kelana, J. B., & Pratama, D. F. 2019. *Bahan ajar IPA berbasis literasi sains*. Bandung: Lekkass.
- Kosasih, E. 2017. *Bahasa Indonesia Kelas VIII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- _____. 2021. *Pengembangan bahan ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kurniawan, B., & Widiastuti, N. P. K. 2022. *Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Epic 5c Berbasis Cbl*. Jakarta: Penerbit Widina.
- Panggabean, N. H., & Danis, A. 2020. *Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Patandean, Yulianus Roma, S.Pd. dan Richardus Eko Indrajit. 2021. *Flipped Classroom: Membuat Peserta Didik Berpikir Kritis, Kreatif, Mandiri, dan Mampu Berkolaborasi dalam Pembelajaran yang Responsif*. Yogyakarta: Andi Press.
- Pratiwi, Desi Eka, Bambang Yulianto, dan Suhartono. 2016. "Pengembangan Media Flash Card Berbasis Macromedia Flash pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Model Think Talk Write untuk Meningkatkan Kualitas Menulis Siswa Kelas VI Sekolah Dasar". *Jurnal Review Pendidikan Dasar*. Vol.2, no.1, hlm. 105-111.
- Rahmadani, E., & Azirila. 2021. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Interaktif Menulis Deskriptive Text Menggunakan Media Wizer dalam Mempromosikan Higher Order Thinking Skills (Hots) untuk Siswa Kelas 8 di Mtsn 2 Medan". *BAHAS*. Vol 32. no.1. hlm. 27—38.
- Singh K, Mahajan R, Gupta P, Singh T. 2018. "Flipped Classroom: A Concept For Engaging Medical Students In Learning". *Indian Pediatr*. Vol.55, no.6, hlm. 507—1222.
- Suhendi. 2022. *Multimedia Interaktif Menggunakan Unity 2D*. Jakarta: NF Press.
- Supardi, 2020. *Landasan Pengembangan Bahan Ajar*. Mataram: Sanabil.
- Yahya, R., Ummah, S. K., & Effendi, M. 2020. "Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline: Pengembangan Perangkat Pembelajaran *Flipped classroom* Bercirikan Mini-project". *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*. Vol.4. no.1. hlm. 78—91.
- Wajdi, Fathulloh. 2017. "Implementasi Model Project Based Learning (PjBL) dan Penilaian Autentik dalam Pembelajaran Drama Indonesia". *Jurnal*

