

PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG KARAKTER UNTUK KETERAMPILAN MENULIS NASKAH DRAMA SISWA KELAS VIII

Moh. Sulkhi Widodo¹, Sri Utami², Agus Hermawan³

¹Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

²Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

³Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

E-mail: ¹sulkhiwido@gmail.com, ²utami3215@gmail.com, ³agushermawan8992@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : Tanggal

Direvisi :

Disetujui :

Dipublis :

Kata Kunci:

Media Pembelajaran,
Wayang Karakter,
Menulis Naskah Drama

Key Word:

Learning Media,
Puppets Character,
Writing Drama Scripts

ABSTRAK

Abstrak: Pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas VIII semester genap terdapat materi menulis naskah drama. Materi menulis naskah drama merupakan pembelajaran sastra yang harus dikuasai oleh siswa. Berdasarkan hasil observasi di lapangan, peneliti menemukan kurangnya inovasi media pembelajaran yang digunakan di sekolah membuat siswa hanya belajar mendengarkan, memperhatikan, dan mengerjakan yang diinstruksikan oleh pendidik. Oleh karena itu, siswa menjadi kurang bersemangat dalam belajar khususnya materi keterampilan menulis naskah drama. Berdasarkan hal tersebut, siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan dapat mendukung proses pembelajaran dalam mencapai tujuan dan indikator pembelajaran. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah mengembangkan produk media “wayang karakter” untuk keterampilan menulis naskah drama siswa kelas VIII. Metode pengembangan yang digunakan adalah model 4-D yang memiliki empat tahap. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah produk media pembelajaran “wayang karakter” yang telah dinilai oleh responden dan mendapatkan kriteria layak diimplementasikan dalam pembelajaran.

Abstract: In the even semester VIII class Indonesian learning there is material for writing drama scripts. The material for writing drama scripts is a literary learning that must be mastered by students. Based on the results of observations in the field, researchers found that the lack of innovation in learning media used in schools made students only learn to listen, pay attention, and do what was instructed by the educator. Therefore, students become less enthusiastic in learning, especially the material for writing drama scripts. Based on this, students need interesting learning media and can support the learning process in achieving learning objectives and indicators. The purpose of this research and development is to develop a “puppets character” media product for the skills of writing drama scripts for class VIII students. The development method used is a 4-D model which has four stages. The result of this research and development is the product of the “character puppet” learning media which has been assessed by respondents and has obtained the criteria for implementing it in learning.

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia menjadi modal dasar belajar untuk siswa. Kurikulum 2013 pada mata pelajaran bahasa Indonesia secara umum bertujuan supaya siswa mampu mendengarkan, membaca, memirsa, berbicara, dan menulis. Jika Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) lebih menekankan pada pendekatan komunikatif, Kurikulum 2013 lebih menajamkan efek komunikasi

dampak fungsi sosialnya. Pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan Kurikulum 2013 menerapkan pembelajaran berbasis pada teks.

Pada Kurikulum 2013, mata pelajaran bahasa Indonesia memiliki ruang lingkup sastra yang mencakup tanggapan terhadap karya sastra, menilai karya sastra, dan menciptakan sebuah karya sastra. Tanggapan terhadap karya sastra merupakan kegiatan identifikasi gagasan, pengalaman, dan pendapat dalam karya sastra serta mendiskusikannya. Menilai karya sastra merupakan suatu kegiatan menjelaskan juga menganalisis isi karya sastra dan cara pengarang menyajikan karyanya. Adapun menciptakan sebuah karya sastra merupakan suatu kegiatan akumulasi pemahaman, penanggapan, dan penilaian sehingga siswa mendapatkan gambaran utuh bagaimana mencoba dan membuat sebuah karya sastra.

Menulis merupakan aktivitas yang kompleks. Kompleksitas menulis dilihat dari kemampuan penulis dalam menyusun dan mengorganisasikan isi tulisannya serta menuangkan bentuk formulasi ragam bahasa tulis dan konvensi penulis lainnya. Menurut Hermawan, dkk. (2018:1) menulis adalah kegiatan pembelajaran yang sangat sulit dan kompleks. Kesulitan aktivitas menulis disebabkan adanya kegiatan yang ekspresif dan produktif. Selain itu, kegiatan menulis tidak datang secara otomatis, melainkan melalui latihan serta praktik yang teratur dan terarah. Kegiatan menulis mampu membuat siswa lebih cakap dalam hal menuangkan sesuatu yang dipikirkan ke dalam sebuah tulisan. Adanya kegiatan menulis dapat menumbuhkan kreativitas siswa dalam mencurahkan pemikirannya lewat sebuah tulisan.

Keterampilan menulis merupakan komponen pembelajaran bahasa Indonesia yang sangat penting. Endang Kasupardi dan Supriatna (2010:5-6) mengungkapkan bahwa menulis merupakan suatu bentuk komunikais, suatu bentuk proses pemikiran yang dimulai dengan pemikiran tentang gagasan yang akan dicapai, merupakan bentuk komunikasi yang berbeda dengan bercakap-cakap, dilengkapi dengan alat-alat penjelas serta aturan, dan merupakan bentuk komunikasi untuk menyampaikan ide penulis kepada pembaca yang dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu.

Penelitian dan pengembangan media ini diberi judul Pengembangan Media Wayang Karakter untuk Keterampilan Menulis Naskah drama Siswa Kelas VIII. Media yang dikembangkan ini sesuai dengan Kurikulum 2013 SMP/MTs kelas VIII semester genap dengan bunyi KD 4.16 Menyajikan drama dalam bentuk pentas atau naskah. Kegiatan menulis naskah drama yang terjadi di lapangan biasanya siswa menulis naskah drama dengan bantuan naskah drama yang sudah jadi. Adapun biasanya siswa langsung mempraktikkan ke dalam sebuah drama tanpa adanya praktik kegiatan menulis.

Melalui penelitian dan pengembangan produk ini, diharapkan dapat menambah ketersediaan media pembelajaran yang belum ada di lapangan. Salah satu pendukung memunculkan teknik dan metode pembelajaran yang tepat dan menarik, guru setidaknya mampu menghadirkan media di tengah proses pembelajaran. Arsyad (2014:2) menuturkan pendidik sekurang-kurangnya mampu menggnuakan produk media pembelajaran yang murah, efisien, dan inovatif serta dapat memacu ide atau gagasan baru yang lebih segar.

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting. Menurut Nununk, dkk. (2018:9) mengungkapkan bahwa media pembelajaran menjadi suatu alat bantu pembelajaran dengan tujuan mempermudah proses pembelajaran, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan pembelajaran, serta membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, Arsyad (2014:24) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan daya ingat peserta didik karena media meningkatkan perhatian dan motivasi peserta didik terhadap materi pembelajaran. hal ini diperkuat oleh Asyhar (2011) yang mengemukakan bahwa cara komunikasi dalam proses pembelajaran mempengaruhi daya ingat peserta didik. Komunikasi yang terjalin tanpa adanya perantara media atau hanya mengandalkan verbal ternyata daya ingat peserta didik dalam waktu 3 jam hanya 70%. Apabila menggunakan media visual tanpa komunikasi verbal daya ingat peserta didik menjadi 72%. Sedangkan media visual yang dikombinasikan dengan komunikasi verbal, maka, daya ingat peserta didik mampu mencapai 85%. Dari pernyataan tersebut membuktikan bahwa keberhasilan proses pembelajaran harus dilakukan dengan mengkombinasikan media pembelajaran dnegan komunikasi verbal.

Wayang menjadi ciri khas kebudayaan Indonesia yang berasal dari pulau Jawa. Memiliki kepanjangan *wewayaning urip* yang diartikan sebagai cerminan jiwa dan karakter hidup manusia. Anafi (2012:22) mengungkapkan bahwa media wayang merupakan media yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran, dengan media wayang peserta didik mampu mengembangkan perbendaharaan kata, melatih diri untuk mendengar, menyimak, bercerita dan kemudian dituangkan

dalam bentuk tulisan. Suyanto (2011:103) menyebutkan bahwa wayang memiliki banyak jenis, diantaranya adalah boneka jari (*finger puppet*), boneka sarung tangan (*glove puppet*), dan boneka tongkat (*stick puppet*).

Adapun kelebihan dari media wayang ini adalah mampu meningkatkan keterampilan menulis siswa, efisiensi terhadap waktu, tempat, biaya, dan persiapan, serta dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas siswa dalam suasana gembira. Wayang bersifat *acceptable* yang artinya wayang sendiri merupakan bagian khasanah kebudayaan bangsa, media yang dibuat murah, praktis, bentuknya unik dan menarik, serta mudah penggunaannya, juga dapat mengasah kreativitas guru (Haula, 2016:13-14).

Penelitian sejenis pernah dilakukan oleh Rini Winingsih pada tahun 2011 dalam bentuk skripsi dengan judul *Peningkatan Keterampilan Menulis Naskah Drama dengan Media Boneka (Stik Wayang Orang) pada Kelas VIII SMP N 2 Sentolo*. Hasil penelitiannya yakni pada siklus I diperoleh skor sebesar 6,38 dan pada siklus II diperoleh skor 7,15. Pada masing-masing siklus mengalami peningkatan dari hasil tindakan. Persamaan dari penelitian ini adalah menggunakan media wayang dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa, subjek yang dijadikan sasaran adalah kelas VIII dan mengangkat objek menulis naskah drama. Perbedaannya pada penelitian ini adalah model penelitiannya yang menggunakan model penelitian PTK.

Penelitian dan pengembangan sejenis juga dilakukan oleh Adam Nur M., pada tahun 2019 dalam bentuk skripsi dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Naskah Drama Siswa Kelas VIII SMP Persatuan Krembung Menggunakan Program Android Studio*. Hasil penelitiannya yakni menghasilkan produk media pembelajaran yang mendapat skor dari ahli media 92%, ahli materi 82,66%, prsktisi 89,48%. Persamaan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran untuk menulis naskah drama pada siswa kelas VIII. Perbedaannya dengan penelitian ini adalah jenis media yang dikembangkan. Penelitian dan pengembangan sejenis lainnya juga pernah dilakukan oleh Masduki Zakaria pada tahun 2016 dengan judul *Pengembangan Menulis Teks Drama Menggunakan Media Kartu Naskah Drama Kelas XI Bahasa SMA 4 Batu*. Hasil pada penelitian ini adalah menghasilkan produk media dengan skor 85,8% dari ahli materi, 82,5% dari ahli media, 86,8 dari praktisi/guru, dan 80,8% dari siswa. Persamaan pada penelitian ini adalah fokus pada pembelajaran menulis naskah drama. dengangkan perbedaan pada pneleitian ini adalah jenis media yang dikembangkan dan subjek penelitian.

Pengembangan Media Wayang Karakter untuk Keterampilan Menulis Naskah Drama siswa Kelas VIII dibutuhkan untuk pembelajaran sastra yang menginspirasi. Dikembangkannya media ini diharapkan dapat menjadi stimulus yang baik bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas dalam menulis naskah drama. demikian juga guru yang berperan sebagai fasilitator, media ini dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran menulis naskah drama dan mengarahkan siswa agar semakin terampil dalam menulis naskah drama.

Berdasarkan latar belakang diatas, pada penelitian pengembangan media wayang karakter untuk keterampilan menulis naskah drama siswa kelas VIII memiliki tujuan untuk menghasilkan produk media “wayang karakter” serta menguji kelayakan produk yang dikembangkan.

METODE

Metode penelitian dan pengembangan ini diadaptasi dari model 4-D dengan prosedur penelitian dan pengmebangan yang meliputi (1) *define*, (2) *desain*, (3) *development*, dan (4) *dissaminate* (Thiagarajan, S., Semmel, D.S. dan Semmel, 2010). *Define* merupakan tahap penetapan dengan lima langkah. *Design* merupakan tahap perancangan dengan tiga langkah. *Development* merupakan tahap pengembangan dengan empat langkah. *Dissaminate* merupakan tahap penyebarluasan.

Terdapat empat subjek dalam penelitian ini. Kriteria pemilihan subjek uji coba meliputi (1) ahli media pembelajaran ialah ahli yang memiliki kemampuan bidang media pembelajaran , minimal gelar magister pendidikan bahasa dan sastra Inonesia. Pada penelitian ini adalah Lailiyatus Sa’diyah, M.Pd. (2) ahli materi ialah ahli yang memiliki kemampuan bidan materi pembelajaran bahasa Inonesia dengan minimal gelar magister. Pada penelitian ini adalah Reni Maisatus Sagita, M.Pd. (3) guru bahasa Indonesia ialah guru yang memiliki minimal gelar sarjana dan mengajar di kelas VIII MTs. Satu Atap Jabal Nuur Wates Kediri. Pada penelitian ini adalah Drs. Sumali, AM. (4) Siswa adalah siswa kelas VIII MTs. Satu Atap Jabal Nuur Wates Kediri. Adapun sumber data analisis kebutuhan pada penelitian ini adalah guru dan siswa kelas VIII, sedangkan sumber uji validasi adalah dosen ahli, guru, dan siswa kelas VIII.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan angket. Instrumen dalam penelitian ini meliputi pedoman wawancara, lembar observasi dan lembar angket. Pedoman wawancara digunakan pada saat melakukan wawancara dengan guru bahasa Indonesia pada tahap analisis kebutuhan. Lembar observasi digunakan saat pembelajaran menggunakan media “wayang karakter”. Lembar angket terdiri atas angket validasi dan angket uji coba lapangan.

Uji keabsahan instrumen digunakan untuk mengukur keabsahan atau kesahihan dari instrumen yang akan disebar. Terdapat uji validitas dan uji reliabilitas pada penelitian ini. Uji validitas menggunakan rumus korelasi *product moment*. Sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus *aplha cronbach*.

Teknik analisis data meliputi kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif berfungsi sebagai analisis data verbal hasil wawancara, komentar, saran, dan masukan dalam angket, baik angket hasil uji ahli maupun uji lapangan.

Teknik analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data dalam menyempurnakan penelitian ini. Analisis kuantitatif persentase digunakan untuk mengolah data yang didapat dari responden diantaranya ahli materi, ahli media, praktisi/guru, dan siswa. teknik analisis data yang digunakan berbentuk teknik analisis deskriptif dengan persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa media “wayang karakter” untuk keterampilan menulis naskah drama siswa kelas VIII. Media “wayang karakter” dikembangkan sebagai pendamping belajar siswa. media ini tergolong media gambar/visual non-proyeksi. Media “wayang karakter” dikembangkan melalui lima aspek. diantaranya adalah aspek tampilan media, aspek konten media, aspek penyajian media, aspek manfaat media, dan aspek isi materi. Deskripsi produk dijabarkan sebagai berikut.

Pada aspek tampilan media berisi enam indikator, diantaranya adalah kemenarikan tampilan awal media, pemilihan warna pada media, ukuran media, media aman digunakan, media tahan lama, dan media menampilkan pusat pandang. Pada aspek tampilan media dilakukan penilaian oleh responden yang meliputi ahli media, praktisi, dan guru. Berikut hasil rekapitulasi penilaian.

Tabel 1. Hasil Penilaian Tampilan Media oleh Responden

No.	Responden	Skor
1.	Ahli Media	87,5%
2.	Praktisi/Guru	87,5%
3.	Siswa	95,6%
Total		272
Persentase		91%

Dari tabel 1 dapat diketahui bahwa ahli media memberikan skor 87,5%, ahli materi memberikan skor 87,5%, dan siswa memberikan skor 95,6%. Skor tersebut dalam kualifikasi **sangat layak** karena berada pada rentangan 85-100%. Hal tersebut berarti indikator pada aspek tampilan media dapat diimplementasikan dalam media “wayang karakter” yang dikembangkan.

Pada aspek konten media berisi tiga indikator, diantaranya adalah kesesuaian media dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, kesesuaian media dengan indikator dan tujuan pembelajaran, konsep materi pada media benar dan tepat. Pada aspek tampilan media dilakukan penilaian oleh responden yang meliputi ahli media. Berikut hasil rekapitulasi penilaian.

Tabel 2. Hasil Penilaian Konten Media oleh Responden

No.	Responden	Skor
1.	Ahli Media	91,6%
Total		91,6
Persentase		91,6%

Dari tabel 2 dapat diketahui bahwa ahli media memberikan skor 91,6. Skor tersebut dalam kualifikasi **sangat layak** karena berada pada rentangan 85-100%. Hal tersebut berarti indikator pada aspek konten media dapat diimplementasikan dalam media “wayang karakter” yang dikembangkan.

Pada aspek tampilan media berisi empat indikator, diantaranya adalah kemudahan dalam menggunakan media, kejelasan dalam petunjuk penggunaan media, penyajian tokoh media, dan kesesuaian media dengan materi. Pada aspek penyajian media dilakukan penilaian oleh responden yang meliputi ahli materi, ahli media, praktisi/guru, dan siswa. Berikut hasil rekapitulasi penilaian.

Tabel 3. Hasil Penilaian Penyajian Media oleh Responden

No.	Responden	Skor
1.	Ahli Materi	91,6%
2.	Ahli Media	87,5%
3.	Praktisi/Guru	94%
4.	Siswa	88%
Total		361
Persentase		90%

Dari tabel 3 dapat diketahui bahwa ahli materi memberikan skor 91,6%, ahli media memberikan skor 87,5%, ahli materi memberikan skor 94%, dan siswa memberikan skor 88%. Skor tersebut dalam kualifikasi **sangat layak** karena berada pada rentangan 85-100%. Hal tersebut berarti indikator pada aspek penyajian media dapat diimplementasikan dalam media “wayang karakter” yang dikembangkan.

Pada aspek tampilan media berisi delapan indikator, diantaranya adalah media mampu mendorong rasa ingin tahu siswa dalam belajar, media mampu meningkatkan motivasi belajar, media mampu meningkatkan keterampilan menulis, media sesuai dengan tingkat berpikir siswa, media sesuai dengan tingkat pengembangan emosional siswa, media mampu membantu guru dalam proses pembelajaran, media mampu menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, dan media memudahkan siswa dalam menulis naskah drama. Pada aspek tampilan media dilakukan penilaian oleh responden yang meliputi ahli materi, ahli media, praktisi/guru, dan siswa. Berikut hasil rekapitulasi penilaian.

Tabel 4. Hasil Penilaian Manfaat Media oleh Responden

No.	Responden	Skor
1.	Ahli Materi	87,5%
2.	Ahli Media	91,6%
3.	Praktisi/Guru	92,8%
4.	Siswa	88%
Total		360
Persentase		90%

Dari tabel 4 dapat diketahui bahwa ahli materi memberikan skor 87,5%, ahli media memberikan skor 91,6%, praktisi/guru memberikan skor 92,8%, dan siswa memberikan skor 88%. Skor tersebut dalam kualifikasi **sangat layak** karena berada pada rentangan 85-100%. Hal tersebut berarti indikator pada aspek manfaat media dapat diimplementasikan dalam media “wayang karakter” yang dikembangkan.

Pada aspek tampilan media berisi empat indikator, kesesuaian materi dengan standar kompetensi, kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran dan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Pada aspek tampilan media dilakukan penilaian oleh responden yang meliputi ahli materi dan praktisi/guru. Berikut hasil rekapitulasi penilaian.

Tabel 5. Hasil Penilaian Isi Materi oleh Responden

No.	Responden	Skor
1.	Ahli Materi	75%
2.	Praktisi/Guru	96%
Total		161
Persentase		80,5%

Dari tabel 5 dapat diketahui bahwa ahli materi memberikan skor 75%, dan praktisi/guru memberikan skor 96%. Skor tersebut dalam kualifikasi **sangat layak** karena berada pada rentangan 85-100%. Hal tersebut berarti indikator pada aspek isi materi dapat diimplementasikan dalam media “wayang karakter” yang dikembangkan.

Adapun rekapitulasi dari keseluruhan aspek yang dinilai oleh responden, berikut ditampilkan pada tabel 6 yang memuat aspek penilaian dan responden.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Penilaian oleh Responden

No.	Aspek Penilaian	Responden			
		Ahli Materi	Ahli Media	Guru	Siswa
1.	Tampilan Media	-	87,5%	87,5%	95,6%
2.	Konten Media	-	91,6%	-	-
3.	Penyajian Media	91,6%	87,5%	94%	88%
4.	Manfaat Media	87,5%	91,6	92,8%	88%
5.	Isi Materi	75%	-	96%	
Total Persentase		85%	89,5%	92%	91%

Dari tabel 6 dapat diketahui bahwa secara keseluruhan aspek, responden memberikan penilaian sesuai dengan aspek yang telah ditentukan. Ahli materi memberikan skor dari tiga aspek dengan total persentase sebesar 85%, ahli media memberikan skor dari empat aspek dengan total persentase sebesar 89,5%, praktisi/guru memberikan skor dari empat aspek dengan total persentase sebesar 92%, dan siswa memberikan skor dari tiga aspek dengan total persentase 91%. Skor tersebut dalam kualifikasi **sangat layak** karena berada pada rentang 85-100%. Hal tersebut berarti media “wayang karakter” dapat diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran.

Revisi Produk

Revisi produk dilakukan untuk beberapa aspek diantaranya adalah (1) aspek tampilan media, pada aspek tampilan awal media yang dikemas berdampingan dengan petunjuk penggunaan media, perlu diperhatikan dalam pemenggalan judul pada sampul depan petunjuk penggunaan, untuk sampul belakang menampilkan deskripsi produk dan juga memaparkan hasil akhir penilaian produk. (2) aspek konten media, pada aspek konten media kompetensi dasar, indikator pencapaian belum terfokus dengan jelas. Masih terdapat tulisan yang typo atau tidak sesuai dengan EYD. (3) aspek penyajian media, pada aspek penyajian media perlu diperhatikan untuk ukuran media dan juga ketahanan media. (4) aspek isi materi, pada aspek isi materi perlu ditambah lagi dari segi materi, konsep materi belum tertata rapi, dan belum menyajikan contoh hasil tulisan naskah drama dengan bantuan media “wayang karakter”.

Pembahasan

Produk yang dihasilkan pada pengembangan ini adalah media “Wayang Karakter” yang merupakan media *visual*. Sejalan dengan pendapat Sanjaya (2010:211) yang mengatakan media dilihat dari segi sifat salah satunya adalah media *visual* yang hanya bisa dilihat saja, tanpa mengandung unsur suara, seperti foto, transparansi, lukisan gambar dan bahan cetak berbentuk grafis.

Produk pengembangan media “wayang karakter” mengacu pada kriteria pemilihan media. Arsyad (2014:74-76) menjabarkan ada tujuh kriteria diantaranya (1) penggunaan media pembelajaran “wayang karakter” pada materi menulis naskah drama sudah menyesuaikan tujuan pembelajaran, (2) media “wayang karakter” pada materi menulis naskah drama sudah mendukung isi pelajaran yaitu tentang materi naskah drama, (3) media “wayang karakter” pada materi menulis naskah drama praktis dan bertahan lama, (4) guru mampu menggunakan media dengan mudah, (5) media “wayang karakter” pada materi menulis naskah drama dapat digunakan secara individu atau kelompok, (6) materi yang digunakan jelas dan mudah dipahami siswa.

Pembahasan aspek tampilan media. Kemenarikan tampilan awal media. Utami dan Sa’diyah (2020:33) mengungkapkan kemenarikan suatu media/bahan ajar diantaranya adalah dapat dilihat dari kegrafikan atau tampilan. Media “wayang karakter” disajikan berdampingan dengan buku petunjuk penggunaan media. Menurut Purnama (2010:128) mengungkapkan bahwa pemilihan warna yang baik secara keseluruhan mendukung keberhasilan sebuah media pembelajaran. Adapun Asyhar (2012:81) mengungkapkan kriteria pemilihan media yang perlu diperhatikan adalah dari segi

ukuran. Ukuran media harus sesuai dengan lingkungan belajar. Selain itu, pemilihan media harus bersifat fleksibilitas, artinya media yang digunakan fleksibel dalam berbagai situasi, tahan lama, hemat biaya, dan tidak berbahaya.

Pembahasan aspek konten media. Kesesuaian media dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta memuat indikator dan tujuan pembelajaran. kompetensi dasar berperan penting karena menjadi pedoman kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Sesuai dengan pendapat Mulyasa (2014:109) bahwa kompetensi dasar merupakan gambaran umum tentang apa yang akan dilakukan siswa dan diharapkan dari siswa. Media telah sesuai dengan tujuan belajar. Menurut Arsyad (2014:74-76) mengungkapkan bahwa dalam proses pemilihan media, lebih baiknya disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan instruksional yang telah ditetapkan secara umum dengan mengacu pada salah satu atau dapat diartikan gabungan dari dua atau tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Pembahasan aspek penyajian media. Kemudahan dalam menggunakan media, media “wayang karakter” mudah digunakan saat proses pembelajarannya. Sependapat dengan Aryad (2014:74-76) bahwa pemilihan media salah satunya adalah praktis, luwes, bertahan. Maksudnya kriteria ini menuntun guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, mudah dibuat oleh guru, mudah dipindah dan mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa. Kejelasan dalam petunjuk penggunaan media. Sadiman (2012:100) mengungkapkan bahwa kriteria dalam pemilihan media adalah merumuskan tujuan instruksional. Adanya instruksional atau petunjuk penggunaan akan memudahkan siswa dalam mencapai tujuan.

Pembahasan aspek manfaat media. Kriteria pemilihan media harus mengandung kebermanfaatan media terhadap siswa maupun guru. Sadiman (2012:17-18) mengungkapkan bahwa media harus mampu membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran. manfaat untuk siswa diantaranya adalah memberikan pengalaman belajar yang mengesankan, sedangkan untuk guru membantu terlaksananya proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, Arsyad (2014:74-76) berpendapat bahwa salah satu kriteria pemilihan media diantaranya adalah guru mampu terampil dalam menggunakan media pada proses pembelajaran. nilai kemanfaatan media amat ditentukan oleh guru yang menggunakan media pada proses belajar mengajar.

Pembahasan aspek isi materi, Sofian (2013:78) bahwa materi pembelajaran merupakan gabungan antara tiga unsur yaitu unsur pengetahuan, unsur keterampilan, dan unsur sikap. Sadiman (2012:100) mengungkapkan beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, diantaranya adalah merumuskan butir-butir materi yang mendukung tercapainya indikator dan tujuan pembelajaran. Butir-butir materi dilihat dari sub kemampuan atau keterampilan yang dijelaskan dalam tujuan khusus pembelajaran. Sehingga materi disusun dalam rangka mencapai indikator dan tujuan yang diharapkan dari kegiatan proses belajar mengajar tertentu.

SIMPULAN

Produk berupa media pembelajaran “Wayang Karakter” yang dikembangkan berdasarkan lima aspek diantaranya adalah aspek tampilan media, aspek konten media, aspek penyajian media, aspek manfaat media, dan aspek isi materi. Dari penilaian responden terhadap beberapa aspek yang dikembangkan menghasilkan kualifikasi **sangat layak** diimplementasikan.

Penilaian dari setiap responden mencakup uji validitas oleh 2 ahli, uji kepraktisan dan uji kemenarikan. Uji validasi oleh ahli materi memberikan skor 85% dengan kriteria **sangat layak** dan tindak lanjut dapat diimplementasikan. Uji validasi oleh ahli media memberikan skor 89,5% dengan kriteria **sangat layak** dan tindak lanjut dapat diimplementasikan. Uji kepraktisan oleh guru memberikan skor 92% dengan kriteria **sangat layak** dan tindak lanjut dapat diimplementasikan. Uji kemenarikan oleh siswa mendapat skor 91% dengan kriteria **sangat layak** dan tindak lanjut dapat diimplementasikan.

Saran pemanfaatan produk ditujukan kepada siswa, guru, dan peneliti lain. Bagi siswa, media pembelajaran “wayang karakter” dapat dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran dalam menulis naskah drama pada siswa kelas VIII. Bagi guru bahasa Indonesia, produk media “wayang karakter” dapat digunakan sebagai referensi ketika pembelajaran menulis naskah drama. Bagi peneliti lain, produk ini dapat digunakan sebagai inspirasi penemuan ide mengembangkan produk lain yang sejalan dengan media pembelajaran “wayang karakter”.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing I, dosen pembimbing II, segenap pihak MTS. Satu Atap Jabal Nuur Duwet, Wates, Kediri yang telah mengizinkan peneliti mengadakan penelitian di madrasah tersebut, subjek penelitian yang meliputi ahli materi, ahli media, praktisi/guru, dan siswa kelas VIII, serta semua pihak yang membantu terselesaikannya penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, S. (2013). *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azhar, A. (2014). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hermawan, A., Utami, S., & Hadi, S. (2018). Pelatihan Korespondensi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Surat pada Pengurus Karang Taruna Desa Candirejo Kecamatan Ponggok Kabupaten Blitar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 111-115.
- Kasupardi, E., & Supriatna. (2010). *Pengembangan Keterampilan Menulis*. Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan.
- Mulyasa. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purnama, S. (2010). Elemen Warna dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam. *Al-Bidayah*, 2(1), 113-129.
- Sadiman, A., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, A., Raharjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Suyanto, & Solichin. (2016). *Pendidikan Budi Pekerti dalam Pertunjukan Wayang*. Jakarta: Yayasan Senawangi.
- Utami, S., & Sa'diyah, L. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Teks Cerita Panji Berbasis Content Language Integrated Learning (CLIL) untuk SMK. *Jurnal Unublitar*, 5(1), 27-35.