

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Pengembangan Produk

Borg *and* Gall (dalam Sugiyono, 2017:28) menyatakan penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Yang dimaksud produk disini tidak hanya suatu yang berupa benda seperti buku teks, film untuk pembelajaran, dan *software* (perangkat lunak) computer, tetapi juga metode seperti metode mengajar, dan program seperti program pendidikan. Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk mevalidasi dan mengembangkan suatu produk. Memvalidasi produk, yang berarti produk itu sudah ada dan penelitiannya menguji efektivitas atau validitas dari produk tersebut. Mengembangkan produk, yang berarti memperbaharui produk yang telah ada atau menciptakan produk baru.

Richey *and* Kelin (dalam Sugiyono, 2017:28) menyatakan dalam bidang pembelajaran penelitian dinamakan *Design and Development*. Sebelumnya dinamakan *developmental research*. Dalam hal ini Richey *and* Kelin (dalam Sugiyono, 2017:29) mengatakan “*Design and Development adalah “the systematic study of design, development and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of*

instructional and noninstructional product and tool and new or enhanced model that govern their development”.

Perencanaan dan penelitian pengembangan adalah kajian yang sistematis atau tersusun dalam arti tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan/memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan tujuan dapat diperoleh data yang empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau nonpembelajaran.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa metode penelitian *research and development* (R&D) adalah metode yang dilakukan untuk menghasilkan atau menyempurnakan suatu produk agar lebih efektif. Prosesnya dimulai dengan analisis kebutuhan, diikuti oleh pengembangan produk, dan uji coba produk. Metode *research and development* R&D melibatkan serangkaian langkah yang dirancang untuk membuat atau menyempurnakan produk, baik yang sudah ada maupun yang baru, yang kemudian diuji secara sistematis, dievaluasi, dan disempurnakan guna mencapai tingkat keefektifan, kualitas, dan standar yang diinginkan.

Secara umum, model pengembangan desain pembelajaran di klasifikasikan menjadi model konseptual dan model prosedural. Model konseptual adalah model yang bersifat analitis, yang menyebutkan komponen-komponen atau bagian-bagian produk,

menganalisis komponen secara rinci dan menunjukkan hubungan antar komponen yang akan dikembangkan. Contohnya: model R2D2 oleh Will (dalam Hamzah, 2019:235). Sedangkan model prosedural adalah model yang menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Contohnya: model pengembangan bahan ajar Kemp, Dick *and* Carrey, model ADDIE, model ASSURE, model Hannafin *and* Peck, model Gagne *and* Briggs, dan model Borg *and* Gall. Berikut ini adalah penjelasan dari model-model pengembangan menurut Hamzah (2019:235–251) yaitu:

1. Model Pengembangan Bahan Ajar Kemp

Desain pembelajaran terdiri dari beberapa bagian dan fungsi yang saling berhubungan dan harus disusun secara benar dan akurat untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Model Kemp adalah pendekatan yang mengutamakan alur terstruktur sebagai pedoman dalam merancang program pembelajaran, di mana alur ini mencakup rangkaian proses yang menghubungkan tujuans] sampai evaluasi.

Model Kemp termasuk kedalam kategori model melingkar jika divisualisasikan dalam bentuk diagram. Adapun langkah-langkah dalam menyusun bahan ajar pada model ini adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan tujuan dan daftar topik serta menetapkan tujuan umum pembelajaran untuk setiap topik.

- b. Menganalisis karakteristik peserta didik yang menjadi sasaran pembelajaran.
- c. Merumuskan tujuan pembelajaran dengan mengacu pada dampak yang dapat menjadi tolak ukur perilaku peserta didik.
- d. Memilih isi materi pelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran;
Mengembangkan prapenilaian atau penilaian awal untuk mengetahui latar belakang dan tingkat pengetahuan peserta didik terkait suatu topik.
- e. Memilih aktivitas dan sumber pembelajaran yang menarik atau menentukan strategi belajar-mengajar agar peserta didik dapat mencapai tujuan dengan lebih mudah.
- f. Mengkoordinasikan dukungan layanan atau sarana pendukung, seperti tenaga pengajar, fasilitas, perlengkapan, dan jadwal pelaksanaan pembelajaran.
- g. Melakukan evaluasi terhadap pembelajaran peserta didik untuk memastikan keberhasilan mereka menyelesaikan pembelajaran serta mengidentifikasi kesalahan yang memerlukan perbaikan. Evaluasi ini mencakup evaluasi formatif dan sumatif.

2. Model Pengembangan Bahan Ajar Dick *and* Carrey

Perancangan pengajaran berdasarkan pendekatan sistem model Dick *and* Carrey memiliki kesamaan dengan model Kemp, tetapi dengan tambahan komponen analisis pembelajaran. Model ini melewati tahapan proses pengembangan dan perencanaan.

Berikut adalah tahapan pengembangan pembelajaran menurut model Dick *and* Carrey:

a. Identifikasi Tujuan

Langkah pertama adalah melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan pembelajaran. Tujuan ini ditetapkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan, yang dapat mencakup kesulitan-kesulitan siswa dalam praktik pembelajaran, hasil analisis dari para ahli di bidang terkait, atau kebutuhan pembelajaran yang bersifat aktual. Langkah ini bertujuan untuk menentukan hasil yang diharapkan setelah siswa menyelesaikan proses pembelajaran.

b. Melakukan Analisa Instruksional

Analisis instruksional dilakukan dengan mengidentifikasi kemampuan yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan, serta menganalisis materi yang akan diajarkan. Setelah tujuan pembelajaran ditentukan, langkah berikutnya adalah merancang tahapan-tahapan yang diperlukan untuk mencapai tujuan tersebut.

c. Mengidentifikasi Tingkah Laku Awal dan Karakteristik Siswa

Ketika menganalisis keterampilan yang harus dilatih serta prosedur yang perlu dilalui, penting untuk mempertimbangkan keterampilan awal yang dimiliki siswa sebelum mengikuti pembelajaran. Selain itu, karakteristik khusus siswa juga harus

diidentifikasi, seperti kemampuan membaca, perhitungan dasar, kemampuan verbal, atau kemampuan spasial. Kepribadian siswa juga memengaruhi desain pengajaran yang akan dirancang.

3. Model Pengembangan Bahan Ajar ADDIE

Model pengembangan ADDIE (*Analysis Design Develop Implement and Evaluate*) berorientasi pada pembelajaran di kelas dan terdiri dari lima tahapan berikut:

a. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis melibatkan identifikasi kebutuhan, pengenalan masalah, dan analisis tugas. Proses ini bertujuan untuk mendefinisikan apa yang perlu dipelajari oleh siswa. Hasil dari tahap ini mencakup karakteristik atau profil calon peserta didik, identifikasi kesenjangan, analisis kebutuhan, serta analisis tugas yang terperinci sesuai kebutuhan.

b. *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan mencakup langkah-langkah seperti merumuskan tujuan pembelajaran yang spesifik, terukur, dapat diterapkan, dan realistis (*specific, measurable, applicable, realistic*). Yang dimaksud dengan tahap perancangan dalam pembelajaran yang mencakup langkah-langkah penting seperti merumuskan tujuan pembelajaran yang spesifik, terukur, dapat dicapai, relevan, dan terbatas waktu.

c. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, rancangan atau *blue-print* yang telah dibuat diwujudkan menjadi bentuk nyata. Jika desain

melibatkan penggunaan perangkat lunak seperti multimedia pembelajaran, maka perangkat tersebut harus dikembangkan. Salah satu langkah penting di tahap ini adalah melakukan uji coba sebelum diterapkan.

d. *Implementation* (Implementasi)

Implementasi merupakan tahap penerapan sistem pembelajaran yang telah dikembangkan. Semua komponen yang telah dirancang dan dikembangkan diatur sedemikian rupa agar dapat digunakan sesuai dengan peran dan fungsinya.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi bertujuan untuk menilai keberhasilan sistem pembelajaran yang telah dibangun, apakah sesuai dengan harapan awal atau tidak. Evaluasi sebenarnya dapat dilakukan di setiap tahap sebelumnya sebagai evaluasi formatif yang berguna untuk revisi. Sebagai tahap terakhir, evaluasi merupakan langkah final dalam model desain sistem pembelajaran ADDIE.

4. Model Pengembangan Bahan Ajar ASSURE

Model ASSURE merupakan suatu model formulasi untuk kegiatan pembelajaran atau disebut model berorientasi kelas. Perencanaan pembelajaran model ASSURE meliputi 6 tahapan sebagai berikut:

a. *Analyze Learners* (Analisis Peserta Didik)

Tahap pertama adalah menganalisis siswa. Pembelajaran biasanya kita berlakukan kepada sekelompok siswa atau mahasiswa yang mempunyai karakteristik tertentu. Ada 3

karakteristik yang sebaiknya diperhatikan pada diri siswa, yakni: karakteristik umum, spesifikasi kemampuan awal, dan gaya belajar.

b. *State Standards and Objectives* (Standar dan Tujuan Negara)

Tahap kedua merumuskan standar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Standar diambil dari standar kompetensi yang ditetapkan. Dalam merumuskan tujuan pembelajaran, hal-hal yang perlu diperhatikan adalah: gunakan format ABCD yaitu (*audiens* atau peserta didik, *behavior* atau perilaku yang diharapkan, *condition* atau kondisi, dan *degreet* atau ingkat keberhasilan yang diharapkan), mengklasifikasikan tujuan, dan perbedaan individu.

c. *Select Strategies, Technology, Media, And Materials* (Pilih Strategi, Teknologi, Media, dan Material)

Tahap ketiga dalam merencanakan pembelajaran yang efektif adalah memilih strategi, teknologi, media dan materi pembelajaran yang sesuai. Strategi pembelajaran harus dipilih apakah yang berpusat pada siswa atau berpusat pada guru sekaligus menentukan metode yang akan digunakan.

d. *Utilize Technology, Media and Materials* (Memanfaatkan Teknologi, Media dan Material)

Tahap keempat menggunakan teknologi, media dan material melibatkan perencanaan peran guru dalam menggunakan teknologi, media dan materi. Untuk melakukan tahap ini ikuti proses "5P", yaitu: Pratinjau, mempersiapkan lingkungan belajar

sehingga mendukung penggunaan teknologi, mempersiapkan siswa, menyediakan pengalaman belajar, mengaktifkan partisipasi.

e. *Require Learner Participation* (Membutuhkan Partisipasi Pelajar)

Tahap kelima merealisasikan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Belajar merupakan suatu proses untuk mencoba berbagai perilaku, maka guru harus dapat merancang pembelajaran yang dapat melibatkan skema mental siswa serta pengalaman belajar yang bermakna. Untuk mencapai hal ini, guru dapat menerapkan beberapa strategi, seperti menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

f. *Evaluate* (Evaluasi)

Evaluasi dari revisi merupakan komponen yang paling penting untuk mengembangkan kualitas pembelajaran. Terdapat tiga hal yang dilakukan dalam proses evaluasi dan revisi, yaitu: menilai hasil pembelajar, menilai metode dan media pembelajaran, revisi. Jadi, dapat di simpulkan bahwasanya evaluasi ini sangat penting untuk mengetahui apakah proses kegiatan ini berhasil atau tidaknya.

5. Model Pengembangan Bahan Ajar Hannafin and Peck

Model Hannafin dan Peck adalah model desain pembelajaran yang memiliki tiga tahap utama, yaitu analisis

kebutuhan, desain, serta pengembangan dan implementasi. Penilaian dan pengulangan dilakukan di setiap tahapnya. Model ini berfokus pada orientasi produk dengan tiga tahap sebagai berikut:

a. Tahap Pertama: Analisis Kebutuhan

Tahap pertama ini dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran, termasuk menentukan tujuan dan sasaran media yang akan dibuat, pengetahuan serta keterampilan yang diperlukan oleh kelompok sasaran, dan peralatan atau bahan yang dibutuhkan untuk media tersebut.

b. Tahap Kedua: Desain

Tahap kedua ini dilakukan dengan informasi yang diperoleh dari tahap analisis diubah menjadi dokumen yang berisi tujuan pembuatan media pembelajaran. Bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendokumentasikan metode terbaik dalam mencapai tujuan pembuatan media tersebut.

c. Tahap Ketiga: Pengembangan dan Implementasi

Tahap ketiga ini meliputi pembuatan diagram alir, pengujian, serta penilaian formatif dan sumatif. Dokumen *storyboard* menjadi dasar dalam menyusun diagram alir yang mendukung proses pembuatan media pembelajaran. Untuk memastikan kelancaran penggunaan media yang dihasilkan,

seperti kesinambungan tautan dan elemen lain, penilaian dan pengujian dilakukan pada tahap ini.

6. Model Pengembangan Bahan Ajar Gagne *and* Briggs

Pengembangan desain instruksional model Briggs berorientasi pada rancangan sistem yang ditujukan kepada guru sebagai perancang atau desainer kegiatan instruksional, serta tim pengembang instruksional. Tim ini terdiri dari guru, administrator, ahli bidang studi, ahli evaluasi, ahli media, dan perancang instruksional. Model ini didasarkan pada prinsip keselarasan antara tujuan yang ingin dicapai, strategi pencapaiannya, dan evaluasi keberhasilannya.

Ada 12 langkah dalam pengembangan desain instruksional menurut Gagne *and* Briggs, yaitu:

- a. Melakukan analisis dan identifikasi kebutuhan.
- b. Menetapkan tujuan umum dan tujuan khusus.
- c. Mengidentifikasi alternatif cara untuk memenuhi kebutuhan.
- d. Merancang komponen sistem.
- e. Menganalisis sumber-sumber yang diperlukan, sumber-sumber yang tersedia, dan kendala-kendala yang ada.
- f. Melaksanakan kegiatan untuk mengatasi kendala.
- g. Memilih atau mengembangkan materi pelajaran.
- h. Merancang prosedur penelitian terhadap peserta didik.
- i. Melakukan uji coba lapangan, termasuk evaluasi formatif dan pelatihan guru.
- j. Melakukan penyesuaian, revisi, dan evaluasi lanjutan.

k. Melakukan evaluasi sumatif.

l. Melaksanakan operasional.

7. Model Pengembangan Bahan Ajar Borg and Gall

Model pengembangan Borg *and* Gall menggunakan 10 langkah-langkah prosedural dalam pengembangan bahan ajar, berikut ini adalah langkah-langkah pengembangan Borg *and* Gall yaitu:

a. *Research and Information Collection* (Penelitian dan Pengumpulan Informasi)

Langkah pertama melibatkan analisis kebutuhan, studi pustaka, kajian literatur, penelitian berskala kecil, serta pemenuhan standar pelaporan yang dibutuhkan. Analisis kebutuhan ini untuk memahami tujuan penelitian dan menentukan data yang diperlukan. Studi pustaka ini untuk mengumpulkan informasi dari sumber terpercaya. Studi pendahuluan dilakukan untuk menguji instrumen dan memastikan metode sesuai dengan konteks penelitian. Selanjutnya, pemenuhan standar pelaporan penting agar hasil penelitian tersaji secara sistematis dan memenuhi kaidah ilmiah.

b. *Planning* (Perencanaan)

Perencanaan ini mencakup perencanaan penelitian yang melibatkan identifikasi kemampuan yang diperlukan untuk melaksanakan penelitian, perumusan tujuan yang ingin dicapai, penyusunan desain atau tahapan penelitian, serta pengujian awal dalam skala terbatas. Peneliti perlu mengidentifikasi sumber

daya, merencanakan tujuan, dan menyusun desain penelitian yang tepat.

c. *Develop Preliminary Form of Product* (Mengembangkan Bentuk Awal Produk)

Pengembangan bentuk awal produk mencakup perancangan produk hipotetik, penentuan sarana dan prasarana yang diperlukan, penyusunan tahapan pengujian lapangan, serta pembagian tugas kepada pihak-pihak yang terlibat dalam proses penelitian dan pengembangan. Proses ini dimulai dengan merancang desain hipotetik/rancangan awal, termasuk spesifikasi teknis dan fitur utama. Selanjutnya ditentukan sarana dan prasarana yang diperlukan, seperti peralatan, bahan, dan tenaga ahli. Pengujian dirancang agar produk dapat diuji dalam kondisi nyata.

d. *Preliminary Field Testing* (Uji Coba Lapangan Awal)

Tahapan ini adalah pengujian awal terhadap produk yang dikembangkan. Uji coba dilakukan secara terbatas pada desain produk, baik dalam hal substansi desain maupun pihak-pihak yang terlibat. Pengujian terbatas ini melibatkan 6 hingga 12 subjek melalui wawancara, observasi, atau angket agar bisa menarik Kesimpulan atau mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan produk.

e. *Main Product Revision* (Revisi Hasil Uji Coba)

Setelah uji coba awal selesai, langkah selanjutnya adalah revisi berdasarkan hasil pengujian. Revisi ini bertujuan untuk

menyempurnakan produk awal sesuai masukan dari uji coba lapangan terbatas. Penyempurnaan berikutnya dilakukan setelah uji coba yang lebih luas dilaksanakan.

f. *Main Field Testing* (Uji Lapangan Produk Utama)

Pada tahap ini, pengujian difokuskan pada efektivitas desain produk menggunakan metode eksperimen. Produk disempurnakan lebih lanjut berdasarkan masukan dari uji lapangan utama, yang merupakan revisi kedua setelah pengujian skala terbatas. Agar bisa menciptakan hasil yang lebih baik dari uji coba sebelumnya, dan juga agar siswa merasa senang dan tidak mudah bosan saat proses pembelajaran.

g. *Operational Product Revision* (Revisi Produk)

Langkah ini merupakan tahap penyempurnaan produk berdasarkan hasil uji lapangan utama serta masukan yang diperoleh. Dengan demikian, perbaikan ini menjadi perbaikan kedua setelah pelaksanaan uji lapangan yang cakupannya lebih luas dibandingkan uji lapangan sebelumnya.

h. *Operational Field Testing* (Uji Coba Lapangan Skala Luas)

Tahap ini dilakukan dalam skala yang lebih besar untuk menguji efektivitas dan adaptabilitas desain produk, melibatkan calon pengguna sebagai subjek utama dalam proses pengujian. Tujuannya adalah mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan secara komprehensif serta memastikan produk berfungsi optimal.

i. *Final Product Revision* (Revisi Produk Final)

Revisi produk final dilakukan untuk memastikan akurasi dan efektivitas produk yang sedang dikembangkan. Pada tahap ini, produk akhir telah mencapai tingkat efektivitas yang dapat dipertanggungjawabkan. Pada tahap Final Product Revision, perbaikan akhir dilakukan berdasarkan uji lapangan untuk memastikan produk siap digunakan secara luas dengan efektivitas yang terjamin.

j. *Dissemination and Implementation* (Sosialisasi dan Implementasi)

Tahap ini melibatkan pelaporan produk melalui forum profesional, publikasi di jurnal, dan implementasi produk dalam praktik pendidikan. Produk kemudian didistribusikan secara komersial atau gratis setelah melewati kontrol kualitas.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tentang model pengembangan bahan ajar di atas dapat disimpulkan bahwasanya memiliki prosedural yang berbeda-beda tetapi tujuannya sama agar pengembangan bahan ajar bisa dipergunakan dengan baik dan mampu sampai pada pembacanya dan juga terdapat berbagai model pengembangan bahan ajar yang dirancang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan pendekatan yang terstruktur dan sistematis. Model Kemp menekankan alur logis dalam perancangan pembelajaran, sementara Dick and Carrey menambahkan analisis instruksional yang mendalam. Model ADDIE berfokus pada siklus analisis hingga evaluasi, dan model ASSURE menonjolkan penggunaan teknologi dan partisipasi

aktif siswa. Hannafin *and* Peck mengutamakan pengulangan dalam setiap tahap untuk menghasilkan media pembelajaran yang optimal. Model Gagne *and* Briggs mengintegrasikan tujuan, strategi, dan evaluasi, sedangkan Borg *and* Gall mengungkap langkah-langkah prosedural dari penelitian hingga implementasi. Semua model ini memiliki keunikan masing-masing, namun bertujuan untuk menciptakan bahan ajar yang efektif, relevan, dan berkelanjutan. Jadi, berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas penulis menggunakan model pengembangan Borg *and* Gall sebagai model penelitian. Model Borg *and* Gall ini terdiri dari 10 tahapan, tetapi penulis membatasi hanya 7 tahapan dikarenakan lewat 7 tahapan ini tujuan dari penelitian penulis sudah tercapai.

B. Konsep Produk yang Dikembangkan

Berdasarkan beberapa pengertian dari model-model yang ada diatas penulis ingin mengambil model *Research and Development* (R&D) dari Borg *and* Gall yaitu sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Pada tahap ini, penulis melakukan pengisian angket kebutuhan guru di SMPIT Iqra' Kota Bengkulu. Hasil dari pengisian angket kebutuhan akan dijadikan dasar untuk menyusun latar belakang masalah serta memberikan gambaran terkait analisis kebutuhan sekolah. Berdasarkan hasil analisis, diperlukan bahan ajar berupa modul materi teks drama yang dapat meningkatkan kebermanfaatan, memperjelas pesan,

memotivasi siswa dalam belajar, serta memungkinkan mereka belajar secara mandiri dengan mudah.

2. Pengumpulan Data

Informasi penelitian dikumpulkan di SMPIT Iqra' Kota Bengkulu melalui angket analisis kebutuhan yang diisi oleh guru. Hasil dari angket ini kemudian dianalisis dan dijadikan landasan dalam menyusun latar belakang masalah. Dengan menyusun bagaimana modul dalam proses pembelajaran berlangsung. Agar bisa mengembangkan produk yang sudah ada agar bisa menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

3. Desain Produk

Setelah tahap analisis potensi dan pengumpulan data, langkah berikutnya adalah mengembangkan modul pembelajaran bahasa Indonesia. Proses ini meliputi penyusunan bentuk awal modul yang relevan dengan materi teks drama, pembuatan peta kebutuhan, serta desain modul. Tahap awal ini mencakup penyediaan sumber-sumber referensi, seperti buku acuan.

4. Validasi Desain

Setelah pembuatan desain produk, selanjutnya adalah tahap validasi. Validasi desain ini dilakukan dalam tiga tahap, yaitu:

a. Validasi Ahli Materi

Dilakukan oleh ahli materi yang berpengalaman dalam materi modul pembelajaran untuk mengevaluasi kelengkapan, kebenaran, dan sistematika materi. Proses ini melibatkan banyak

pengalaman untuk memastikan modul memenuhi standar kualitas, mencakup beberapa aspek, antara lain: kesesuaian tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, keakuratan materi, kelengkapan materi, dan penyajian materi.

b. Validasi Ahli Bahasa

Dilakukan oleh ahli bahasa yang berpengalaman untuk menilai kesesuaian dan kelayakan penggunaan bahasa dalam modul. Validasi ahli bahasa berpengalaman penting dalam pengembangan modul pembelajaran untuk memastikan bahasa yang digunakan sesuai kaidah kebahasaan, komunikatif, dan mudah dipahami.

c. Validasi Ahli Desain

Dilakukan oleh ahli desain untuk menilai aspek bentuk, pola, corak, dan tata letak dalam modul pembelajaran. Validasi ahli desain adalah tahap penting dalam pengembangan modul pembelajaran untuk memastikan aspek visual dan estetika mendukung proses belajar secara efektif. Ahli desain menilai elemen seperti tampilan, pemrograman, dan kelengkapan media, termasuk tata letak, warna, tipografi, spasi, dan kesesuaian gambar dengan material. Penilaian ini bertujuan menciptakan modul yang informatif dan menarik, sehingga meningkatkan minat serta pemahaman siswa. Dengan validasi ini, modul pembelajaran diharapkan terpenuhi dan menarik siswa saat proses pembelajaran.

5. Revisi Hasil Validasi Desain

Setelah proses validasi, modul pembelajaran akan direvisi berdasarkan masukan dari para ahli untuk memperbaiki kekurangan sehingga menghasilkan produk yang lebih berkualitas. Setelah validasi, modul pembelajaran direvisi berdasarkan masukan ahli untuk meningkatkan kualitasnya. Hasil validasi ini akan digunakan untuk menyempurnakan modul sebelum diproduksi. Setelah uji coba dan validasi, dilakukan revisi agar modul memenuhi standar, siap diproduksi, dan digunakan.

6. Uji Coba Produk

Modul yang telah selesai dikembangkan diuji cobakan dalam pembelajaran untuk menilai efektivitas, manfaat, serta respon siswa terhadap modul tersebut. Uji coba ini meliputi observasi, wawancara, serta angket untuk guru. Hasilnya dianalisis guna mengukur peningkatan pemahaman, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar revisi sebelum modul diterapkan lebih luas, tahapan ini meliputi:

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil merupakan tahap penting dalam pengembangan produk pendidikan untuk menilai efektivitas, efisiensi, dan manfaatnya. Produk yang telah direvisi berdasarkan evaluasi ahli diuji pada sekelompok siswa yang mewakili populasi target. Dilakukan dengan melibatkan sekitar 15 siswa

yang dianggap representatif dari populasi target untuk mengevaluasi kualitas produk.

b. Uji Coba Kelompok Besar

Setelah melalui revisi dari uji coba kelompok kecil, modul diuji cobakan kepada sekitar 30 siswa dengan berbagai karakteristik sesuai populasi sasaran. Uji coba kelompok besar ini apakah memiliki nilai efektivitas, efisiensi, dan kemenarikan modul dalam pembelajaran yang lebih luas. Dengan melibatkan siswa dari berbagai latar belakang, modul diharapkan mampu memenuhi kebutuhan belajar.

7. Revisi Produk

Revisi akhir dilakukan berdasarkan hasil uji coba. Modul pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi teks drama yang telah melalui proses revisi ini kemudian dinyatakan layak untuk digunakan. Perbaikan meliputi pengorganisasian materi, metode instruksional, tata bahasa, serta tata tulis dan wajahan. Dengan revisi ini, modul pembelajaran Bahasa Indonesia tentang teks drama dinyatakan layak atau tidaknya digunakan.

C. Kerangka Teoretik

Pada setiap penelitian perlu adanya kerangka teoritik yang digunakan untuk bahan acuan dalam sebuah penelitian, seperti yang digunakan pada penelitian ini yaitu mengenai “Pengembangan Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Materi Teks Drama di Kelas VIII SMPIT Iqra’ Kota Bengkulu”.

Berikut penjabaran kerangka teoritik yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Modul

a. Pengertian Modul

Modul merupakan materi pembelajaran yang disusun secara sistematis sesuai dengan kurikulum tertentu, dikemas dalam bentuk unit pembelajaran terkecil, dan dirancang agar dapat dipelajari secara mandiri dalam jangka waktu tertentu. Menurut Hadiansah (dalam Murti dkk., 2023:6802) modul ajar merupakan sebuah dokumen yang berisi tujuan, langkah, dan media pembelajaran serta asesmen yang dibutuhkan dalam satu kelompok atau topik berdasarkan alur tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Nurani (dalam Murti dkk., 2023:6802) modul ajar merupakan pengembangan dari rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dilengkapi dengan panduan yang lebih terperinci, termasuk lembar kegiatan siswa dan asesmen untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa modul adalah strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan melalui beberapa tahapan, seperti tujuan, langkah-langkah, media yang digunakan dalam pembelajaran dan juga cara penilainya bagi siswa atau pelajar. Pada dasarnya modul ajar sangatlah penting dalam proses pembelajaran. Pada modul pendidik akan bisa membuat bagaimana proses dari pembelajaran yang akan di tentukan kedepannya.

b. Manfaat Modul

Modul yang disusun dengan baik dapat memberikan banyak keuntungan atau manfaat bagi siswa, seperti yang diungkapkan oleh Nasution (dalam Putri dkk., 2024:19–20) yaitu:

- 1) Modul memberikan *feedback* yang banyak dan segera sehingga siswa dapat mengetahui taraf hasil belajarnya. Kesalahan dapat segera diperbaiki dan tidak dibiarkan begitu saja.
- 2) Dengan penguasaan tuntas, sepenuhnya ia memperoleh dasar yang lebih mantap untuk menghadapi pelajaran baru.
- 3) Modul disusun secara jelas, *spesifik* dan dapat dicapai oleh siswa. Dengan tujuan yang jelas peserta didik dapat terarah untuk mencapai dengan segera.
- 4) Pembelajaran yang membimbing siswa untuk mencapai sukses melalui langkah-langkah yang teratur tentu akan menimbulkan motivasi yang kuat untuk berusaha segiat-giatnya.
- 5) Modul bersifat *fleksibel*, yang dapat disesuaikan dengan perbedaan siswa antara lain mengenai kecepatan belajar, cara belajar, bahan pengajaran, dan lain-lain.
- 6) Kerjasama, dalam pengajaran modul berupaya mengurangi atau bahkan menghilangkan rasa persaingan di antara siswa, karena setiap siswa memiliki peluang yang sama untuk mencapai hasil terbaik.

- 7) Pengajaran remedial, dalam sistem modul secara sengaja memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperbaiki kelemahan, kesalahan, atau kekurangan mereka.

2. Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Pembelajaran

Menurut Arsyad (dalam Larasati dkk., 2024:50) pembelajaran saat ini dapat dianggap sebagai proses berkelanjutan sepanjang hidup, di mana siswa terus belajar dan berkembang melalui berbagai cara, seperti pengalaman langsung, interaksi dengan orang lain, serta membangun pemahaman dan pola pikir berdasarkan pengalaman belajar yang telah diperoleh. Sudjana (dalam Prastawati dan Rahmat, 2023:380) pembelajaran adalah aktivitas yang paling utama. Hal ini dikarenakan keberhasilan suatu individu dalam pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana pembelajaran dapat berlangsung secara *efektif*. Sedangkan menurut Aunurrahman (dalam Prastawati dan Rahmat, 2023:381) pembelajaran sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik.

Dari beberapa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik agar membantu peserta didik untuk bisa lebih baik lagi dan menambahkan wawasan pada peserta didik. Yang mana pembelajaran dalam setiap jenjang sangat

penting karna bisa mencerdaskan para generasi bangsa di masa yang akan datang.

b. Bahasa Indonesia

Bahasa merupakan salah satu aspek dari linguistik yang dimiliki anak sejak usia dini. Bahasa pertama yang dipelajari oleh anak adalah bahasa ibu, yang digunakan oleh ibu atau berasal dari daerah tempat tinggal ibu. Setelah itu, anak akan mulai mengenal bahasa kedua, yaitu bahasa Indonesia, yang merupakan bahasa resmi negara Republik Indonesia. Bahasa Indonesia juga menjadi salah satu mata Pelajaran dalam jenjang Pendidikan.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara *efektif* dan sesuai aturan, baik melalui lisan maupun tulisan, sekaligus menanamkan apresiasi terhadap karya sastra Indonesia. Oleh karena itu, penguasaan standar kompetensi dalam mata pelajaran ini menjadi hal yang penting, karena standar tersebut merupakan acuan yang disepakati bersama sebagai syarat dalam menguasai pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang wajib dimiliki oleh siswa.

c. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi bangsa Indonesia secara yuridis tetap memiliki kedudukan yang sama karena terikat oleh UUD 1945. Namun, pembelajaran tersebut tetap dipengaruhi oleh perkembangan zaman dan era globalisasi. Bahasa Indonesia secara politis adalah milik bangsa Indonesia, namun secara

fungsional, bahasa ini menjadi milik siapa saja di dunia yang memiliki minat terhadap pembelajarannya. Menurut Kristiantari (dalam Ibnu dkk., 2024:266) pembelajaran pembelajaran adalah proses kegiatan penyajian informasi dan aktivitas-aktivitas yang dirancang oleh guru untuk membantu memudahkan peserta didiknya agar dapat mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia.

Jadi, dapat disimpulkan pembelajaran bahasa Indonesia meskipun secara hukum tetap berkedudukan sebagai bahasa bangsa sesuai UUD 1945, bahasa Indonesia juga telah berkembang menjadi bahasa global yang diminati berbagai kalangan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi, memahami budaya, dan menghargai karya cipta bangsa Indonesia, apalagi dalam dunia pendidiknya yang harus digunakan dan selalu dipakai saat proses pembelajaran dengan mencari lebih dalam lagi akan pembelajaran bahasa Indonesia kedepannya. Dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, siswa diharapkan aktif dalam memproses dan mengolah materi pembelajaran secara efektif, namun hal ini juga harus diimbangi dengan pemahaman yang baik terhadap materi yang sedang diajarkan.

3. Materi Teks Drama

a. Pengertian Teks Drama

Drama berasal dari bahasa Yunani *draomai*, yang berarti berbuat, bertindak, atau melakukan sesuatu. Secara umum, drama adalah karya sastra yang ditulis dalam bentuk dialog dengan tujuan untuk dipertunjukkan oleh aktor. Pementasan naskah drama sering disebut sebagai teater. Drama juga dapat diartikan sebagai sebuah cerita yang dipentaskan di atas panggung berdasarkan naskah tertentu.. Sedangkan secara umum teks drama adalah sebuah cerita yang ditulis untuk dipentaskan di atas panggung, menggambarkan kehidupan serta karakter manusia melalui dialog dan tindakan para tokohnya. Menurut Syukron (dalam Wajdi, 2017:82), drama adalah salah satu bentuk karya sastra yang diciptakan oleh sastrawan berdasarkan kehidupan sehari-hari manusia. Karya ini disampaikan melalui konflik, pertikaian, serta emosi yang diungkapkan lewat gerakan, musik, dan dialog (naskah) untuk dipentaskan. Pada dasarnya drama ini adalah sebuah kegiatan yang dilakukan bersama, dengan tujuan menghibur atau ekspresi seni, dan lainnya.

Jadi, dapat disimpulkan dari beberapa pendapat diatas teks drama adalah karya sastra berupa syair atau prosa yang menggambarkan kehidupan dan karakter manusia melalui dialog dan tindakan, ditulis untuk dipentaskan di atas panggung dan biasanya diambil dari kehidupan sehari-hari. Drama memiliki banyak jenis-jenisnya seperti drama komedi, drama tragedi, drama modern, drama klasik, dan lainnya.

b. Kaidah Kebahasaan Teks Drama

Ada beberapa kaidah kebahasaan naskah drama yang sangat penting diperhatikan, yaitu sebagai berikut:

1. Cerita berbentuk percakapan antartokoh. Cerita dalam drama berbentuk dialog atau monolog. Semua ucapan tokoh tersebut ditulis dan disebut dengan wawancang.
2. Naskah drama dilengkapi petunjuk tertentu, misalnya gerakan, ekspresi, sikap pemain, latar, tata lampu, suasana, keadaan, dan sebagainya yang disebut dengan kramagung (petunjuk teknis/lakuan). Petunjuk teknis tersebut ditulis di dalam tanda kurung (...) atau dengan huruf yang berbeda dengan huruf pada dialog, misalnya dengan dicetak miring, garis bawah, huruf kapital, atau diberi warna.
3. Nama tokoh terletak di atas atau di samping kiri dialog para tokoh.

Ada juga beberapa kaidah kebahasaan yang ada dalam teks drama. Berikut ini adalah kaidah kebahasaan teks drama menurut Pariusamahu (2021:28) yaitu sebagai berikut:

1. Kalimat langsung.
2. Kata ganti.
3. Kata tidak baku dan kosakata percakapan.
4. Konjungsi temporal.
5. Kata kerja.
6. Kata sifat.
7. Kalimat seru, kalimat perintah, dan kalimat tanya.
8. Kata sapaan.

c. Struktur Bahasa Teks Drama

Teks drama memiliki tiga bagian stuktur yaitu sebagai berikut:

1) Prolog

Prolog sering disebut sebagai bagian pembuka. Bagian ini dapat berupa narasi yang disampaikan oleh narator, terutama jika drama tersebut dipentaskan. Prolog adalah bagian pembuka dalam drama, biasanya berupa narasi oleh narator, terutama saat dipentaskan. Fungsinya sebagai pengantar cerita, memperkenalkan tokoh, sinopsis, dan konflik.

2) Dialog

Menurut Rohana dan Nur (2021:26) dialog merupakan bagian dari naskah drama yang berupa percakapan antara satu tokoh dengan tokoh yang lainnya. Dialog adalah bagian yang paling dominan dalam drama. Dialog adalah hal yang membedakan antara drama dengan jenis karya sastra yang lain.

Menurut Harijanti (2020:10) dalam dialog terdapat beberapa struktur peristiwa yang terdiri dari:

a. Orientasi

Bagian ini memperkenalkan para tokoh serta menggambarkan situasi cerita tertentu. Selain itu, orientasi juga menyajikan awal konflik yang nantinya akan dikembangkan dalam cerita utama, serta kemungkinan bayangan mengenai

penyelesaiannya. Orientasi dalam drama berfungsi memperkenalkan tokoh, latar, dan situasi cerita. Tahap ini mengenalkan latar tempat, waktu, serta hubungan antar tokoh.

b. Komplikasi

Komplikasi merupakan tahap pengembangan konflik. Pada bagian ini, tokoh utama menghadapi berbagai hambatan serta kesalahpahaman dalam upayanya untuk mengatasi rintangan tersebut. Komplikasi bisa berupa konflik internal atau eksternal yang berdampak pada perkembangan cerita.

c. Klimaks

Klimaks adalah titik puncak konflik dalam cerita, di mana tokoh utama mengalami ketegangan atau peristiwa paling menegangkan. Pada tahap klimaks ini, intensitas cerita memuncak, dan keputusan tokoh utama menentukan arah serta akhir cerita yang mana akan adanya suatu yang sangat mengejutkan.

d. Resolusi

Resolusi merupakan bagian penyelesaian, di mana konflik yang dihadapi oleh tokoh mulai menemukan jalan keluar atau solusi. Sebagai penutup rangkaian peristiwa, resolusi memberikan kejelasan tentang nasib serta perkembangan karakter. Tahap ini harus logis/ masuk akal dan sesuai dengan alur sebelumnya agar penyelesaian konflik terasa alami dan memuaskan bagi pembaca atau penonton

3) Epilog

Epilog atau bagian penutup, biasanya berupa narasi yang disampaikan oleh narator untuk menyampaikan amanat cerita drama tersebut. Epilog pada drama berfungsi untuk menyampaikan kesimpulan dan pesan moral kepada penonton. Biasanya disampaikan oleh narator atau tokoh tertentu di akhir pementasan untuk menegaskan inti cerita.

4. Sekolah Menengah Pertama (SMP)

a. Pengertian Sekolah Menengah Pertama (SMP)

Menurut Arikunto (2017:31) pendidikan umum merupakan pendidikan dasar yang mengutamakan perluasan pengetahuan yang diperlukan oleh peserta didik untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, misalnya Sekolah Menengah Pertama (SMP). Menurut Hidayat dan Abdillah (2019:138) Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau Madrasah Tsanawiyah (MTs) merupakan tingkat pendidikan dasar dalam sistem pendidikan formal di Indonesia yang ditempuh setelah menyelesaikan Sekolah Dasar (SD). Pendidikan di jenjang ini berlangsung selama 3 tahun. Secara umum, SMP adalah jenjang pendidikan yang penting dalam rangka mempersiapkan siswa untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi dan membangun dasar-dasar akademis serta keterampilan sosial yang dibutuhkan dalam kehidupan. Pada tingkat ini, siswa mempelajari beragam mata pelajaran seperti Matematika (MTK), Bahasa Indonesia (BI), Bahasa Inggris (BING), IPA (Ilmu Pengetahuan Alam), IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), serta SBDP (Seni Budaya

dan Prakarya). Biasanya Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki banyak penyebutannya mulai dari Madrasah Tsanawiyah (MTS) yang merupakan lembaga pendidikan islam formal yang dikelola oleh Kementerian Agama. Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki tiga tingkatan mulai dari kelas 7, 8 dan 9 yang mana biasanya ada kelas 7a, 8a dan 9a atau biasanya menggunakan huruf alfabet untuk memberi nama setiap kelasnya. Jadi, dapat disimpulkan Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah tingkat pendidikan dasar dalam sistem pendidikan formal di Indonesia yang dilanjutkan setelah menyelesaikan Sekolah Dasar (SD). Jenjang pendidikan ini berlangsung selama tiga tahun, dimulai dari kelas 7 hingga kelas 9. Saat ini, SMP merupakan bagian dari program Wajib Belajar 9 Tahun yang mencakup jenjang SD dan SMP.

b. Fungsi dan Tujuan Sekolah Menengah Pertama (SMP)

Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dalam pasal 1 (Kemenkumham, 2003:3) menjelaskan bahwa satuan pendidikan merupakan suatu kelompok yang menyediakan layanan pendidikan pada berbagai jalur, yaitu formal, nonformal, dan informal, di setiap tingkat dan jenis pendidikan. Pendidikan formal merujuk pada jalur pendidikan yang memiliki struktur dan tingkatan yang jelas, mencakup pendidikan dasar, menengah, dan tinggi. Sementara itu, pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan di luar sistem

formal yang dapat diselenggarakan secara terstruktur serta berjenjang.

Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dalam pasal 3 (Kemenkumham, 2003:5) menjelaskan bahwa pendidikan nasional berperan dalam mengembangkan potensi serta membentuk karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat guna mencerdaskan kehidupan masyarakat. Tujuan utamanya adalah mengembangkan kemampuan peserta didik agar tumbuh menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Berdasarkan fungsi dan tujuan tersebut, pendidikan di setiap jenjang termasuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) harus diselenggarakan secara sistematis untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Berkaitan dengan pembentukan karakter peserta didik agar mampu bersaing, beretika, bermoral, memiliki sopan santun, serta dapat berinteraksi dengan masyarakat secara baik. Sedangkan secara umum tujuan dari SMP adalah untuk mempersiapkan siswa untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA). Oleh karena itu, pada jenjang SMP siswa akan dibekali dengan dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi pelajaran yang lebih kompleks di SMA. Selain itu, SMP juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan bakat dan

minat mereka melalui berbagai kegiatan ekstrakurikuler seperti olahraga, seni, musik, dan lain-lain. Hal ini bertujuan untuk membantu siswa dalam menemukan potensi mereka dan mengembangkan kreativitas serta kemampuan sosial.

D. Rancangan Produk

Perancangan produk dalam bidang pendidikan merupakan proses penentuan desain produk yang akan dibuat. Dalam rancangan produk ini memuat materi teks drama. Berikut adalah gambar dari rancangan produk:

