

JURNAL

TARBIYAH

PERUBAHAN KURIKULUM, PENELITIAN TINDAKAN KELAS SERTA STRATEGI PEMBELAJARAN EFEKTIF: ANTARA PROSES, DAMPAK, DAN HASILNYA

JIHAD PENDIDIKAN: SATU SOROTAN TERHADAP KONSEP PENDIDIKAN ISLAM MAJID 'IRSAN AL-KILANI

PENGENDALIAN KUALITAS STATISTIK PADA TINGKAT KESULITAN MATA KULIAHMENGGUNAKAN DATA ATRIBUT CONTROL CHART (P-CHART) MAHASISWA PRODI MATEMATIKA UNIMED

IMPROVING THE STUDENTS' SPEAKING SKILL THROUGH REPORT ANIMAL TEXT BY ADOPTING NUMBERED HEAD TOGETHER STRATEGY AT THE ELEVENTH GRADE OF MAN 2 MODEL MEDAN

HAKIKAT PENDIDIKAN ISLAM: TELAAH ANTARA HUBUNGAN PENDIDIKAN INFORMAL, NON FORMAL DAN FORMAL

BUKTI KEAUTENTIKAN SASTRA AMTSAL DALAM AL-QUR'AN

Pengenalan Huruf Vokal Terhadap Anak Usia Dini Dengan Media Audio Visual

PENGEMBANGAN HANDOUT UNTUK SISWA KELAS V SD N 14 KOTO BARU PADA MATERI BERMAIN DRAMA

Pendidikan Islam Perspektif Humanisme-Pancasila

PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN) MALIKUSSALEH LHOKSEUMAWE.

JURNAL TARBIYAH

Terbit dua kali dalam setahun, edisi Januari - Juni dan Juli - Desember. Berisi tulisan atau artikel ilmiah ilmu-ilmu ketarbiyahan, kependidikan dan keislaman baik berupa telaah, konseptual, hasil penelitian, telaah buku dan biografi tokoh

Penanggung jawab

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan

Ketua Penyunting

Mesiono

Penyunting Pelaksana

Junaidi Arsyad
Sakholid Nasution
Eka Susanti
Sholihatul Hamidah Daulay

Penyunting Ahli

Firman (Universitas Negeri Padang, Padang)
Naf'an Tarihoran (Institut Agama Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin, Banten)
Jamal (Universitas Negeri Bengkulu, Bengkulu)
Hasan Asari (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan)
Fachruddin Azmi (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan)
Ibnu Hajar (Universitas Negeri Medan, Medan)
Khairil Ansyari (Universitas Negeri Medan, Medan)
Saiful Anwar (Institut Agama Islam Negeri Raden Intan, Lampung)

Desain Grafis

Suendri

Sekretariat

Maryati Salmiah
Reflina
Nurlaili
Ahmad Syukri Sitorus

PENGEMBANGAN *HANDOUT* UNTUK SISWA KELAS V SD N 14 KOTO BARU PADA MATERI BERMAIN DRAMA

Kelik Purwanto, Aulia Rahmawati

Dosen Universitas Dharmas Indonesia, Dharmasraya.

Email: klkpurwanto@gmail.com, aularahmawati@gmail.com

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah *handout* pada materi bermain drama untuk kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya sehingga dapat mengatasi masalah yang ada di sekolah tersebut. Salah satu permasalahannya adalah belum adanya *handout* materi bermain drama di sekolah serta materi bermain drama sangat sedikit ini lah salah satu alasan penulis ingin mengembangkan *handout* di Sekolah Dasar Negeri 14 Koto Baru pada materi bermain drama. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan menghasilkan suatu produk.

Kata kunci: hand out, drama

Abstract: *The purpose of this research is to produce a handout on the drama material for 5th class State Elementary School 14 Koto Baru Dharmasraya District so that it can overcome the problems that exist in the school. One of the problems is no drama material handout in school and less material of drama are one of the reasons the author wants to develop a handout at the State Elementary School 14 Koto Baru on the material to play drama. The type of this research is research and development by producing a product.*

Key words: *handout, drama*

Pendahuluan

Pendidikan dapat dikatakan berkualitas apabila terjadi penyelenggaraan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan melibatkan semua komponen-komponen pendidikan, seperti mencakup tujuan pengajaran, guru dan peserta didik, bahan pelajaran, strategi atau metode pembelajaran, alat dan sumber pelajaran serta evaluasi. Namun, untuk menciptakan pendidikan yang efektif sangat sulit. Salah satu masalah yang mendasar dalam dunia pendidikan adalah bagaimana usaha untuk meningkatkan proses pembelajaran sehingga memperoleh hasil yang efektif dan efisien. Proses pembelajaran dapat berlangsung jika terdapat dua orang pelaku yaitu, dimana ada pengajar (guru) dan penerima ilmu (peserta didik)

Dalam proses pembelajaran tentunya ada mata pelajaran serta materi yang akan disampaikan sehingga tujuan belajar dapat tercapai, oleh sebab itu guru harus mampu menguasai materi sebaik mungkin agar isi materi dapat tersampaikan kepada siswa dengan baik.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar. Bahasa Indonesia merupakan materi yang sangat penting untuk diajarkan di Sekolah Dasar karena Bahasa Indonesia adalah identitas diri Bangsa Indonesia serta mempunyai peranan dan fungsi yang sangat penting di dalam kehidupan sehari-hari. Seperti halnya, setiap mata pelajaran memuat banyak materi yang akan disampaikan kepada peserta didik, salah satu materi yang disampaikan adalah materi bermain drama. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mencantumkan standarkompetensi bermain drama pada setiap satuan pendidikan.

Pada kurikulum sekolah dasar, materi bermain drama diberikan pada siswa kelas V semester II. Materi bermain drama masuk kedalam keterampilan berbicara dengan kompetensidasar memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat. Bermain drama merupakan suatu kegiatan memerankan tokoh yang ada dalam naskah melalui alat utama yakni percakapan (dialog), gerakan, dan tingkah laku yang dipentaskan. Banyak manfaat yang dapat diambil dari drama diantaranya adalah dapat membantu siswa dalam pemahaman dan penggunaan bahasa (untuk berkomunikasi), melatih keterampilan membaca (teks drama), melatih keterampilan menyimak atau mendengarkan (dialog pertunjukan drama, mendengarkan drama radio, televisi dan sebagainya), melatih keterampilan menulis (teks drama sederhana, resensi drama, resensi pementasan), melatih wicara (melakukan pementasan drama) (Waluyo, 2003:158).

Dalam memerankan drama, seorang pemain (aktor) harus mampu membawakan dialog sesuai dengan karakter tokoh yang diperankannya, menghayati sesuai dengan tuntutan peran yang ditentukan dalam naskah, mampu membawakan dialog tersebut dengan gerak yang pas (tidak berlebihan atau dibuat-buat), mampu membayangkan latar dan tindakannya serta mampu mengolah suara sesuai dengan pemahamannya terhadap perasaan dan pikiran pelaku.

Wiyanto (2002:3) berpendapat bahwa drama dalam masyarakat mempunyai dua arti, yaitu drama dalam arti luas dan drama dalam arti sempit. Drama dalam arti luas adalah semua bentuk tontonan yang mengandung cerita yang dipertunjukkan di depan orang banyak. Sedangkan dalam arti sempit, drama adalah kisah hidup manusia dalam

masyarakat yang diproyeksikan di atas panggung, disajikan dalam bentuk dialog dan gerak berdasarkan naskah, didukung tata panggung, tata lampu, tata rias dan tata bahasa.

Drama merupakan karangan yang menggambarkan kehidupan watak seseorang dalam bertingkah laku baik yang di pentaskan di atas panggung maupun tidak di panggung. Drama disajikan bertujuan untuk menghibur penonton serta memberikan nasehat-nasehat atau contoh moral yang disampaikan melalui serangkaian adegan demi adegan dari sebuah drama. Drama yang dimainkan dapat merupakan suatu kisah masa lalu (sejarah) yang sengaja dimainkan biasanya untuk mengenang suatu peristiwa penting di masa lalu.

Permasalahan yang terjadi di Sekolah Dasar Negeri 14 koto baru yaitu pada materi bermain drama hanya menggunakan dari buku paket yang disediakan di sekolah, materi tersebut tidak dibahas secara rinci, tidak adanya bahan ajar yang membahas secara khusus untuk materi bermain drama serta belum adanya *handout* materi bermain drama. Bahan ajar buku merangkup segala materi yang akan disampaikan secara menyeluruh, berbeda dengan bahan ajar cetak lainnya seperti *handout*.

Handout juga termasuk bahan ajar cetak, merupakan materi yang dituangkan secara ringkas, jelas, padat serta tatanan bahasa mudah untuk dimengerti. *Handout* memiliki kelebihan diantaranya lebih ekonomis, praktis sehingga mudah untuk dibawa kemana-mana oleh peserta didik, serta dapat menjadi panduan bagi siswa untuk belajar. Prastowo (2011:79) menjelaskan bahwa *handout* merupakan bahan pembelajaran yang sangat ringkas, ekonomis dan praktis, yang bersumber dari beberapa literatur yang relevan terhadap kompetensi dasar yang diajarkan kepada peserta didik. *Handout* merupakan bahan ajar yang dituangkan secara ringkas yang berguna sebagai pegangan dalam pembelajaran, dapat membantu siswa dalam mengikuti pembelajaran secara lebih terarah dan terfokus karena *handout* adalah kisi-kisi materi ajar yang akan disampaikan guru. *Handout* juga termasuk media cetak karena *handout* berbasis teks atau tulisan di dalam lembaran yang berisi penjelasan singkat dalam penyampaian pesan.

Handout merupakan bahan ajar tertulis atau cetak yang diharapkan dapat mendukung bahan ajar lainnya atau penjelasan dari guru. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar *handout* dapat membantu siswa berfikir lebih terarah. *Handout* juga tersusun secara sistematis dan terarah sehingga dapat mengefektifkan waktu yang tersedia dan membantu peserta didik agar tidak harus mencatat pelajaran yang dijelaskan guru.

Prastowo (2011:86) mengemukakan penyusunan *handout* adalah sebagai berikut:

- a. Lakukan analisis kurikulum
- b. Tentukan judul *handout* dan sesuaikan dengan kompetensi dasar serta materi pokok yang akan dicapai.
- c. Kumpulkan referensi sebagai bahan penulisan dan gunakan referensi terkini dan relevan dengan materi pokoknya.
- d. Menggunakan kalimat yang lebih sederhana
- e. Evaluasi hasil tulisan dengan cara dibaca ulang
- f. Perbaiki *handout* sesuai dengan kekurangan-kekurangan yang ditemukan.
- g. Gunakan berbagai sumber belajar yang dapat memperkaya materi *handout*, misal buku, internet dll.

Berdasarkan pendapat diatas dapat kita ketahui bahwa dalam pembuatan *handout* perlu mengikuti beberapa langkah-langkah penyusunan, hal ini dimaksudkan agar *handout* yang dibuat dapat lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran.

Defenisi Istilah

1. *Handout* merupakan bahan ajar yang dituangkan secara ringkas yang berguna sebagai pegangan dalam pembelajaran
2. Drama adalah karangan yang menggambarkan kehidupan dan watak manusia dalam bertingkah laku baik yang dipentaskan di atas panggung ataupun tidak dipentaskan di atas panggung dalam beberapa babak.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana mengembangkan *handout* materi bermain drama pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Koto Baru dengan kriteria valid dan praktis?

Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan *handout* materi bermain drama pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Koto Baru dengan kriteria valid dan praktis.

Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan pada *handout* yang dikembangkan adalah:

1. Terdapat *cover handout*

2. Isi *handout* disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar
3. Indikator pembelajaran
4. Tujuan pembelajaran
5. Kata pengantar
6. Daftar isi
7. Materi dikembangkan semenarik mungkin sehingga mudah dimengerti oleh peserta didik
8. Penulisan *handout* menggunakan bahasa yang sangat sederhana

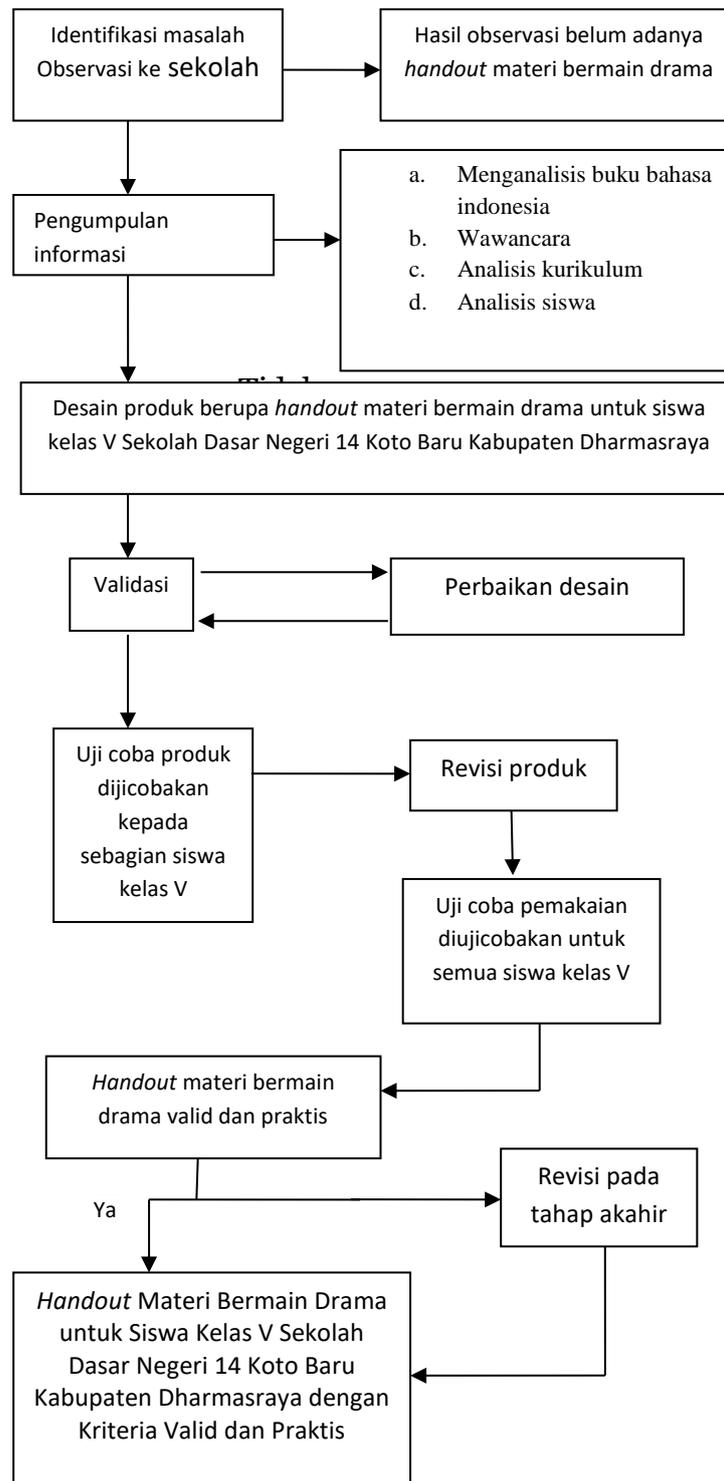
Metode pengembangan

Berdasarkan permasalahan penelitian yang telah dikemukakan maka penelitian ini menggunakan model *Research And Development (R&D)*, penelitian dan pengembangan (*Research And Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010:407). Model pengembangan yang baik akan menghasilkan produk yang efektif dan efisien. Ketepatan pemilihan model pengembangan akan menghasilkan produk yang tepat. Salah satu ciri ketepatan produk hasil pengembangan yaitu produk tersebut dapat diaplikasikan dengan baik dan memberi manfaat bagi para penggunanya. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan produk berupa *handout* pada materi drama untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Koto Baru.

Prosedur Pengembangan

Rancangan pengembangan ini terdiri dari sepuluh tahap yaitu:

1. Identifikasi masalah
2. Pengumpulan informasi
3. Desain produk
4. Validasi desain
5. Perbaikan desain
6. Uji coba produk
7. Revisi produk
8. Uji coba pemakaian
9. Revisi pada tahap akhir
10. Produksi masal.



Gambar Prosedur Pengembangan Handout

Prosedur pengembangan *handout* ini mengacu pada langkah-langkah pengembangan yang dikembangkan oleh (Sugiyono, 2010:409).

Berikut uraian langkah –langkah pengembangan yang dikemukakan oleh sugiyono disini penulis hanya mengambil sembilan langkah tahap pengembangannya karena keterbatasan waktu dan biaya dalam prosedur pengembangan.

1. Tahap Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi yang telah penulis lakukan di Sekolah Dasar Negeri 14 Koto Baru maka ditemukan masalah yaitu minimnya bahan ajar yang membahas materi drama serta belum adanya *handout*.

2. Tahap Pengumpulan Informasi

Setelah masalah diidentifikasi, maka tahap selanjutnya yaitu mengumpulkan informasi dengan tujuan untuk merencanakan produk untuk mengatasi masalah tersebut. Pada tahap ini langkah-langkah yang ditempuh yaitu: menganalisis buku Bahasa Indonesia, wawancara, analisis kurikulum yang digunakan di sekolah dan kondisi karakter siswa Sekolah Dasar Negeri 14 Koto Baru.

3. Desain produk

Berdasarkan informasi pada tahap sebelumnya, maka langkah selanjutnya adalah desain produk. Produk yang dirancang melalui penelitian dan pengembangan ini adalah pengembangan *handout* materi bermain drama.

Langkah-langkah penyusunan *handout*:

- a. Lakukan analisis kurikulum
- b. Tentukan judul *handout* dan sesuaikan dengan kompetensi dasar serta materi pokok yang akan dicapai.
- c. Kumpulkan referensi sebagai bahan penulisan dan gunakan referensi terkini dan relevan dengan materi pokoknya.
- d. Tidak menggunakan kalimat yang terlalu panjang
- e. Evaluasi hasil tulisan dengan cara dibaca ulang
- f. Perbaiki *handout* sesuai dengan kekurangan-kekurangan yang ditemukan.
- g. Gunakan berbagai sumber belajar yang dapat memperkaya materi *handout*, misal dari buku, internet, koran dll.

4. Validasi desain

Handout yang telah dikembangkan terlebih dahulu divalidasi oleh tiga orang validator, hal ini dilakukan oleh tiga orang ahli dosen FKIP Undhari. Validasi dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya *handout* yang telah dikembangkan sesuai dengan syarat-syarat yang telah ditentukan.

Dibawah ini terdapat langkah-langkah untuk menguji validitas *handout* kepada validator.

- a. Meminta kesediaan dosen untuk menjadi validator *handout* serta melihat kelayakan *handout* tersebut.

- b. Validator diminta untuk memberi penilaian terhadap *handout* yang telah dikembangkan.
- c. Setelah penilaian dilakukan oleh validator maka dapat diketahui kelemahan ataupun kelebihan *handout* yang telah dikembangkan. Kemudian dapat dilakukan revisi atau perbaikan ulang sesuai dengan saran yang telah diberikan oleh validator.

5. Perbaikan Desain

Setelah *handout* divalidasi oleh validator, hal selanjutnya dilakukan adalah perbaikan desain berdasarkan saran-saran yang diberikan oleh validator sebelumnya hal ini bertujuan untuk menghasilkan *handout* yang berkualitas.

6. Uji coba produk

Setelah perbaikan desain dilakukan, maka tahap selanjutnya yang dilakukan adalah uji coba kelayakan produk yang telah dikembangkan. Uji coba produk dilakukan pada kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Koto Baru, dan dilaksanakan kepada sebagian peserta didik satu sampai dua kali pertemuan.

7. Revisi produk

Handout direvisi kembali setelah dilakukan uji coba produk pada tahap sebelumnya. Pada langkah ini hal yang dilakukan adalah memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ditemukan pada saat produk diuji cobakan kepada peserta didik.

8. Uji coba pemakaian

Setelah revisi produk dilakukan oleh validator, maka *handout* yang dikembangkan diuji cobakan pada tahap ini. Uji coba pemakaian produk kepada seluruh siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Koto Baru sampai pertemuan terakhir.

9. Revisi pada tahap akhir

Langkah terakhir yang dilakukan adalah revisi terakhir produk. Produk direvisi setelah diuji cobakan pada siswa, yaitu memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ditemukan sewaktu uji coba pemakaian produk.

Teknik Analisis Data

Jenis data yang diambil pada penelitian pengembangan ini adalah data yang diambil dari hasil validasi oleh validator dan hasil praktikalitas oleh praktisi.

1. Analisis data hasil validasi

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah hasil validasi *handout* yang dilakukan oleh validator.

Penskoran menggunakan skala likert dapat dilihat pada

Tabel 3.1. Penskoran Menggunakan Skala Likert

Skor	Kategori	Persentase ketercapaian indikator
1	Sangat tidak setuju (STS)	0-25
2	Tidak setuju (TS)	26-50
3	Setuju (S)	51-75
4	Sangat setuju (SS)	76-100

Skor yg didapat dicari persentasenya menggunakan persamaan (1)

$$V = \frac{f}{n} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

V = nilai validitas

f = skor yang diperoleh

n = skor maksimum

Kategori validitas berdasarkan nilai akhir yang didapatkan dalam skala (0-100) dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.1. Kategori Validitas *Handout*

Interval	Kategori
$0 \leq x \leq 20$	Tidak valid
$20 \leq x \leq 40$	Kurang valid
$40 \leq x \leq 60$	Cukup valid
$60 \leq x \leq 80$	Valid
$80 \leq x \leq 100$	Sangat valid

2. Analisis praktikalitas

Analisis praktikalitas diperoleh dari lembar instrumen pengamatan guru berkaitan dengan kepraktisan penggunaan *handout* yang telah dikembangkan. Penskoran untuk masing-masing kategori dilakukan dengan menggunakan skala likert dengan ketentuan seperti Tabel 3.3.

Tabel 3.2.Penskoran menggunakan skala likert

Skor	Kategori	Persentase ketercapaian indikator
1	Sangat tidak setuju (STS)	0-25
2	Tidak setuju (TS)	26-50
3	Setuju (S)	51-75
4	Sangat setuju (SS)	76-100

Perhitungan data nilai akhir untuk masing-masing kategori dianalisis dalam skala (0-100) dilakukan menggunakan persamaan (2).

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan:

P = nilai praktikalitas

f = skor yang diperoleh

n = skor maksimum

Kategori praktikalitas berdasarkan nilai akhir yang didapatkan dalam skala (0-100) dapat dilihat pada Tabel 3.4.

Tabel 3.3.Kategori Praktikalitas *Handout*

Interval	Kategori
$0 \leq x \leq 20$	Tidak praktis
$20 \leq x \leq 40$	Kurang praktis
$40 \leq x \leq 60$	Cukup praktis
$60 \leq x \leq 80$	Praktis
$80 \leq x \leq 100$	Sangat praktis

Hasil pengembangan dan pembahasan

Hasil Pengembangan

Dalam pengambilan data kelayakan *handout* materi bermain drama, hal pertama yang dilakukan adalah konsultasi bersama pembimbing meminta masukan serta saran apa saja yang harus diperbaiki agar *handout* dapat menjadi lebih berkualitas. Kemudian *handout* tersebut divalidasi serta di praktikalitas terlebih dahulu oleh validator dan praktisi.

Validitas *handout* dilakukan dengan cara meminta kesediaan tiga orang validator untuk memvalidasi *handout* materi bermain drama. Ketiga validator tersebut adalah dosen FKIP Undhari, yaitu Moh. Rosyid Mahmudi, M.Si, Estuhono, M.Pd dan terakhir Antik Estika Hader, M.Si. Setelah divalidasi produk yang dikembangkan lalu produk tersebut dipraktikalitas dengan cara yang sama yaitu dengan meminta kesediaan dua orang praktisi untuk mempraktikalisasi *handout* materi bermain drama. Kedua praktisi tersebut dua orang guru kelas yaitu Zailani Sidik, S.Pd selaku wali kelas V dan Neng Aini HS, S.Pd selaku wali kelas VI yang peneliti anggap mengerti.

1. Uji Validitas *Handout*

Handout yang telah dirancang dan dikembangkan sebelumnya telah didiskusikan terlebih dahulu bersama pembimbing, hal ini bertujuan supaya tidak menyimpang dari syarat dan ketentuan, selanjutnya divalidasi oleh tiga orang ahli. Kegiatan validasi dilakukan dalam bentuk mengisi lembar validasi *handout* yang telah disediakan dan didiskusikan sampai diperoleh *handout* yang valid serta layak untuk digunakan oleh peserta didik

Berdasarkan saran-saran yang telah diberikan oleh validator maka dilakukan perbaikan terhadap *handout* yang dikembangkan. maka dapat dilihat validasi *handout* berada pada persentase rata-rata hingga 83,72% dengan kategori sangat valid, dapat diartikan bahwa produk yang dikembangkan layak untuk diujicobakan kepada peserta didik.

2. Uji Praktikalitas *Handout*

Handout yang telah dirancang dan dikembangkan kemudian diberikan kepada guru sebagai praktisi untuk mendapat penilaian, masukan serta saran-saran. Lembar praktikalitas *handout* diisi oleh dua orang guru Sekolah Dasar Negeri 14 Koto Baru yaitu, Zailani Sidik, S.Pd dan Neng Aini HS, S.Pd. Berdasarkan saran-saran yang telah diberikan oleh praktisi maka dilakukan perbaikan terhadap *handout* yang dikembangkan. maka penilaian praktisi terhadap *handout* materi bermain drama berada pada kategori sangat

praktis, hal ini dapat terlihat pada kedua persentase rata-rata 81,25%. Kemudian dapat disimpulkan dari kedua penilaian praktisi bahwa *handout* materi bermain drama yang dikembangkan termasuk kedalam kategori sangat praktis dan layak untuk digunakan kepada peserta didik.

3. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan di Sekolah Dasar Negeri 14 Koto Baru tepatnya di kelas V bertujuan untuk mencoba kelayakan *handout* materi bermain drama yang telah dikembangkan. Uji coba produk dilakukan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), penggunaan *handout* materi bermain dapat menambah pemahaman siswa.

4. Uji Coba Pemakaian

Uji coba pemakaian bertujuan bukan untuk melihat hasil belajar siswa, namun untuk merevisi produk *handout* yang telah dikembangkan pada tahap akhir. Uji coba pemakaian *handout* materi bermain drama dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menambah pengetahuan siswa serta dapat memperkaya materi yang berkaitan. Uji coba pemakaian dilaksanakan selama 2 sampai 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama diawali dengan penjelasan materi berkaitan dengan bermain drama, pertemuan kedua sedikit ulasan materi lalu membaca dan berlatih drama sesuai dengan perannya masing-masing, pertemuan ketiga berlatih drama lalu mempraktikkan kedepan bersama kelompok masing-masing

Uji coba pemakaian bertujuan bukan untuk melihat hasil belajar siswa, namun untuk merevisi produk *handout* yang telah dikembangkan pada tahap akhir. Uji coba pemakaian *handout* materi bermain drama dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menambah pengetahuan siswa serta dapat memperkaya materi yang berkaitan.

Berdasarkan data hasil penelitian dari produk pengembangan dapat dianalisis sebagai berikut.

a. Validator I

Rumus umum mencari validitas *handout* dengan menggunakan persamaan (1).

$$V = \frac{f}{n} \times 100\% \dots\dots\dots(1)$$

$$V = \frac{68}{84} \times 100\%$$

$$= 80,95\%$$

Memberikan penilaian terhadap *handout* materi bermain dramayaitu 80,95% dengan kategori sangat valid(dapat digunakan dengan sedikit revisi) dapat diartikan bahwa *handout* layak dan siap untuk diujicobakan pada peserta didik karena persentase 80,95% berada pada rentang $80 \leq x \leq 100$ dengan kategori sangat valid.

b. Validator II

Rumus umum mencari validitas *handout*.

$$V = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$V = \frac{77}{84} \times 100\%$$

$$= 91,66\%$$

Memberikan penilaian terhadap *handout* materi bermain drama 91,66% dengan kategori sangat valid (dapat digunakan dengan sedikit revisi) juga dapat diartikan bahwa *handout* tersebut layak dan siap untuk diuji cobakan pada peserta didik karena persentase 80,95% berada pada rentang $80 \leq x \leq 100$ dengan kategori sangat valid.

c. Validator III

Rumus umum mencari validitas *handout*.

$$V = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$V = \frac{66}{84} \times 100\%$$

$$= 78,57\%$$

Hasil penilaian terhadap *handout* materi bermain drama memperoleh persentase 78,57% dengan kategori valid (dapat digunakan dengan sedikit revisi) dengan artian *handout* dapat diujicobakan kepada peserta didik karena berada pada rentang $60 \leq x \leq 80$ dengan kategori valid.

d. Praktisi lapangan

Rumus umum mencari praktikalitas *handout* dengan menggunakan persamaan (2).

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% \dots\dots\dots(2)$$

1. Praktisi I

$$P = \frac{13}{16} \times 100$$

$$= 81,25\%$$

2. Praktisi II

$$P = \frac{13}{16} \times 100\%$$

$$= 81,25\%$$

Dari hasil praktikalisisasi dari kedua praktisi memperoleh nilai serta persentase yang sama yaitu 81,25% dengan kategori sangat praktis (dapat digunakan sedikit revisi) dapat diartikan bahwa *handout* materi bermain drama yang telah dikembangkan layak dan siap untuk diujicobakan pada peserta didik karena berada pada rentang $80 \leq x \leq 100$ dengan kategori sangat praktis

Pembahasan

Adapun hal yang perlu diperhatikan ketika membuat *handout* yaitu:

- a. Berisi materi-materi pokok saja, bukan uraian detail materi.
- b. Dibuat untuk tiap bab/materi pokok bahasan.
- c. Bukan dibuat untuk sekali pertemuan, karena *handout* bukan rencana pembelajaran.
- d. Dapat disajikan dalam bentuk power point.
- e. Meski ringkas *handout* dapat memberikan informasi penting tentang bahan ajar tersebut.

memiliki fungsi yang sangat penting dalam pembelajaran, diantara fungsi-fungsi diatas semua mengacu pada kemudahan peserta didik untuk mendapatkan informasi saat mengikuti pembelajaran, sehingga dengan demikian tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai. Manfaat *handout* adalah melengkapi kekurangan materi, baik materi yang diberikan dalam buku teks maupun materi yang diberikan secara lisan.

Unsur drama adalah unsur pembangun dari dalam karya sastra drama. Istilah unsur drama juga dikenal dengan istilah unsur instrinsik dalam suatu drama. Menurut Supriyadi (2006:70-73) unsur-unsur pembangun dalam suatu drama adalah sebagai berikut:

1. Tema dan Amanat

Tema adalah ide pokok atau pokok persoalan yang menjadi inti suatu cerita drama. Tema dapat dikatakan sebagai pondasi atau ruhnya cerita. Dari ide pokok inilah dikembangkan menjadi suatu cerita dalam bentuk dialog. Dari dialog-dialog disusun menjadi adegan, yang kemudian menjadibabak. Sedangkan, pengertian amanat adalah pesan yang akan disampaikan pengarang atau penulis drama (drama teks) kepada penonton/pembaca. Amanat dalam drama juga dipesankan melalui dialog para tokohnya, terutama tokoh protagonis.

2. Alur atau Plot

Alur atau plot drama adalah rangkaian peristiwa yang disusun secara sistematis untuk membangun suatu cerita drama. Alur drama secara konvensional yakni dimulai dari

peristiwa awal/pengenalan tempat dan tokoh, kemudian terjadi konflik menuju klimaks. Konflik yang terjadi menjadi memuncak atau menjadi klimaks cerita dan akhirnya ceritamenerurun dan selesailah cerita drama tersebut.

3. Latar atau Setting

Latar atau setting adalah tempat dan waktu terjadinya peristiwa. Latar/setting dalam drama biasanya dibuat pengarang selogis mungkinsesuai dengan jenis drama.

4. Tokoh dan Penokohan

Tokoh drama adalah orang, binatang, tumbuh-tumbuhan yangdigunakan penulis/pengarang untuk menyampaikan ide atau amanat cerita. Tokoh dalam drama dapat dibedakan menjadi tokoh yang banyak muncul dan kurang. Tokoh terdiri atas protagonis, antagonis, dan tritagonis. Penokohan dalam drama adalah dengan dialog atau analitik dan dramatik. Perwatakan tokoh dapat diketahui penonton melalui dialog antar tokoh dan perbuatan para tokohnya.

Pada pengembangan ini untuk menghasilkan bahan ajar *handout* materi bermain drama pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya mengacu pada langkah-langkah pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2010:407). Pengembangan *handout* materi bermain drama dapat dideskripsikan sebagai berikut.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 14 Koto Baru terdapat beberapa masalah diantaranya yaitu minimnya bahan ajar yang membahas materi bermain drama dan belum adanya *handout* yang dikembangkan. Maka dari itu penulis mengembangkan *handout* materi bermain drama untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya.

1. Pengumpulan Informasi

a. Menganalisis buku Bahasa Indonesia

Pada tahap ini yaitu menganalisis buku bahasa indonesia kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Koto Baru, di dalam buku tersebut sudah terdapat komponen diantaranya adalah kompetensi dasar, standar kompetensi, indikator, tujuan pembelajaran serta materi ajar. Namun, materi ajar sedikit membahas materi bermain drama. Dengan demikian perlu dikembangkan *handout* materi drama untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Koto Baru.

b. Wawancara

Setelah menganalisis buku Bahasa Indonesia yang digunakan maka dilakukan wawancara dengan salah seorang guru kelas. Tahap ini dilakukan untuk memperoleh informasi yang terjadi di sekolah. Hasil dari wawancara tersebut ditemukan sedikitnya materi bermain drama yang dibahas di dalam buku bahasa Indonesia.

c. Analisis kurikulum

Kurikulum yang diterapkan di Sekolah Dasar Negeri 14 Koto baru adalah kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) untuk siswa kelas tinggi kelas IV, V, VI) namun berbeda dengan kelas rendah (I, II, III) menerapkan kurikulum 2013. Kurikulum KTSP terdapat buku pegangan guru yang terdapat kompetensi dasar, kompetensi inti, Indikator serta berisi materi yang akan disampaikan kepada peserta didik.

Salah satu materi yang terdapat dalam buku Bahasa Indonesia adalah materi bermain drama namun ulasan materi tentang bermain drama sangatlah sedikit, hal inilah yang menjadi salah satu alasan pentingnya untuk mengembangkan *handout* materi bermain drama untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Koto Baru.

d. Analisis siswa

Kondisi siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Koto Baru rata-rata berada pada rentang umur 11- 12 tahun dimana tahap ini termasuk pada tahap operasi formal. Tahap operasi formal merupakan tingkat puncak perkembangan struktur kognitif, siswa sudah mampu berfikir logis untuk semua masalah hipotesis, masalah verbal, ia juga dapat menerima pandangan orang lain, sehingga anak diasumsikan telah mampu untuk diberikan perlakuan belajar dengan bermain drama.

2. Desain produk

Bahan ajar *handout* materi bermain drama didesain dan dikembangkan agar dapat menarik terutama pada *Cover handout* dibuat semenarik mungkin agar mendapat perhatian siswa dalam proses belajar. Gambar yang ada pada *cover handout* menggambarkan isi dari *handout* yang telah dikembangkan pada materi bermain drama, Pada *cover* juga terdapat identitas pemilik yang harus diisi oleh peserta didik sehingga tidak tertukar dengan peserta didik lainnya. Kemudian selain *cover* juga halaman berikutnya terdapat lembaran kata pengantar, selanjutnya terdapat daftar isi, berikutnya terdapat materi tentang bermain drama yang bertujuan untuk menambah pengetahuan siswa. Kata pengantar memuat tentang rasa syukur penulis terhadap Allah SWT, juga memuat harapan bagi siswa serta pembaca lainnya yang akan menggunakan *handout* dapat mengambil manfaatnya. Daftar isi berguna untuk memudahkan peserta

didik mencari halaman dalam *handout*. Dalam daftar isi terdapat halaman SK, KD, indikator, tujuan pembelajaran serta halaman materi bermain drama.

3. Validasi desain

Validasi desain bertujuan untuk mengetahui valid atau tidaknya *handout* yang telah dikembangkan serta bertujuan untuk mendapatkan masukan-masukan positif terhadap keseluruhan isi materi dari *handout* pada materi bermain drama. Validasi dilakukan oleh tiga orang tenaga ahli, dalam hal ini dilakukan oleh 3 orang dosen.

Pengembangan *handout* materi bermain drama dikembangkan karena belum adanya *handout* di Sekolah Dasar Negeri 14 Koto Baru yang bertujuan untuk memperbanyak serta memperkaya materi yang berkaitan dengan bermain drama sehingga dapat menambah wawasan peserta didik.

a. Validitas *handout*

Pengembangan *handout* materi bermain drama bertujuan untuk menunjang proses dalam pembelajaran. *Handout* yang telah dirancang dan dikembangkan terlebih dahulu didiskusikan bersama pembimbing dan sudah divalidasi oleh tiga orang validator.

Rumus umum untuk mencari hasil validasi *handout* materi bermain drama.

Rumus umum

$$V = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

V = nilai validitas

f = skor yang diperoleh

n = skor maksimum

Hasil dari validasi *handout* berada pada persentase 78,57% hingga 91,66% sedangkan rata-rata penilaian dari ketiga validator 81,72% dengan kategori sangat valid. Menurut Sudijono (2011:182) menyatakan bahwa “suatu instrumen dikatakan valid bila instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur”. Hal-hal yang divalidasi pada *handout* meliputi:

- 1) Kelayakan isi
- 2) Kelayakan konstruksi (komponen penyajian)
- 3) Komponen bahasa

Berdasarkan isinya *handout* dinyatakan sangat valid dikarenakan *handout* yang dikembangkan telah sesuai dengan materi yang seharusnya disajikan. Berdasarkan kelayakan konstruksinya *handout* yang dikembangkan juga sudah mengacu pada aturan yang sudah ditetapkan, dengan tampilan yang menarik serta warna sedemikian

rupa. Sementara itu, dari segi komponen bahasa juga berkategori valid karena sudah menggunakan tatanan Bahasa Indonesia yang baku dan mudah untuk dipahami oleh siswa tentang materi bermain drama di kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Koto Baru.

a. *Praktikalitas handout*

Berdasarkan penilaian oleh praktisi dapat disimpulkan bahwa *handout* dapat membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi, serta berguna menambah wawasan peserta didik. Hal ini dapat terlihat berdasarkan penilaian dari dua orang praktisi *handout* materi bermain drama pada dengan memperoleh rata-rata 81,25% berada pada kategori sangat praktis.

Rumus umum untuk mencari hasil praktikalitas *handout* materi bermain drama.

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

Keterangan

P = nilai praktikalitas

f = skor yang diperoleh

n = skor maksimum

4. Perbaikan desain

Setelah dilakukan Validasi tahap selanjutnya adalah perbaikan desain. Perbaikan desain terhadap *handout* yang dikembangkan berdasarkan revisi serta saran dari ahli. Dari hasil validasi, cover *handout* disarankan untuk diperbaiki. Tujuan dilakukannya perubahan cover dikarenakan kurang menariknya cover tersebut.

Keterbatasan dari hasil penelitian yang peneliti kembangkan yaitu, pengembangan ini mengacu pada langkah yang dikemukakan oleh (Sugiyono, 2010:407) terdapat sepuluh tahap namun peneliti hanya menggunakan sampai pada tahap sembilan tidak sampai tahap produksi masal mengingat keterbatasan waktu serta biaya. Kemudian pengembangan ini juga sampai kriteria valid dan praktis tidak sampai pada tahap efektifitas.

Kesimpulan

Hasil analisis validitas *handout* menunjukkan bahwa *handout* materi bermain drama berada pada persentase 81,72% dengan kategori sangat valid. Hasil analisis praktikalitas *handout* menunjukkan bahwa *handout* materi bermain drama berada pada persentase 81,25% dengan kategori sangat praktis. Hasil produk *handout* materi bermain drama yang telah dikembangkan dapat menambah wawasan peserta didik, serta dapat memberi kontribusi kepada guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

a. Implikasi

Sebagai suatu penelitian yang telah dilakukan dilingkungan pendidikan maka kesimpulan yang ditarik tentu mempunyai implikasi dalam bidang pendidikan diantaranya adalah:

- a. Penelitian memberikan kontribusi yang berarti terhadap kinerja guru yaitu dapat membantu guru untuk mempermudah menjelaskan materi saat proses belajar mengajar.
- b. Penelitian ini menunjukkan pengembangan *handout* penting untuk membantu menambah wawasan peserta didik.

Daftar Pustaka

- Arsyad, 2000. *Media Pengajaran*. Raja Grafindo Persada: Jakarta
- Maufur, 2009. *Sejuta Jurusan Mengajar Mengasyikkan*. Semarang: Sindur pres.
- Prastowo, 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Pres.
- Sudijono, A. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.
- Supriyadi, 2006. *Pembelajaran Sastra Yang Apresiatif dan Integratif Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Wiyanto, A. 2002. *Terampil Bermain Drama*. Jakarta: Grasindo

