

Pengembangan Perangkat Pembelajaran Naskah Lakon Berbasis *Blended Learning* pada Program Studi Pendidikan Seni Drama, Tari dan Musik

Prusdianto¹, Asia Ramli², Faisal³

Universitas Negeri Makassar

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan tentang; pengembangan perangkat pembelajaran naskah lakon berbasis *bleanded learning* pada program studi Pendidikan Seni Drama, Musik dan Tari FSD UNM dan validitas dari perangkat pembelajaran naskah lakon berbasis *bleanded learning* pada program studi Pendidikan Seni Drama, Musik dan Tari FSD UNM. Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Developmen*), produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa Rencana Program Semester (RPS), Rencana Tugas Mahasiswa (RTM) dan Lembar Kerja Mahasiswa (LKM). Model pengembangan yang dapat dijadikan acuan untuk pengembangan perangkat pembelajaran ini adalah 4-D. 4 tahap yaitu pendefenisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan Penyebaran (*Disseminate*).

Kata Kunci: Perangkat Pembelajaran, *Bleanded Learning*, Naskah Lakon

PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang berkaitan dengan penggunaan internet di Indonesia berkembang dengan sangat pesat. Berdasarkan hasil survei dari Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2018 dapat diketahui bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia jumlahnya sebanyak 143,26 juta orang dengan jumlah penduduk Indonesia 262 juta orang (Hamka dan Vilmala, 2019: 146). Data tersebut menunjukkan bahwa lebih dari separuh pengguna internet, jika dibandingkan jumlah penduduk Indonesia dengan persentase sebesar 54,68%. Selain itu, pemanfaatan jaringan internet juga disertai dengan berkembangnya penggunaan telepon genggam dan komputer atau laptop.

Perubahan dunia telah menjadikan teknologi informasi dan komunikasi menjadi basis dalam kehidupan manusia, hal tersebut pada akhirnya dijadikan sebagai standar untuk mengembangkan layanan pendidikan demi meningkatkan kualitas sumber daya manusia maupun mutu dari proses pembelajaran yang diberikan. Salah satu hal yang dilakukan adalah melalui pengembangan perangkat pembelajaran.

Blended learning menyediakan pembelajaran dengan pendekatan teknologi kombinasi berbagai sumber dan media pembelajaran. Komputer dan internet melalui aplikasinya seperti website, blog, email, dan *smartphone* menjadi komponen penting di dalamnya. Dengan *blended lerning* terjadi penggabungan pembelajaran langsung (*classroom*), pembelajaran mandiri (*self paced learning*), pembelajaran online, kolaborasi (*collaboration*), dan penilaian (*assessment*) (Heriyanto, 2021). Dengan

perangkat pembelajaran yang dibuat dengan *blended learning* akan membantu mahasiswa untuk lebih cepat memahami materi yang diberikan dengan bantuan teknologi sehingga pembelajaran menjadi menarik dan lebih terbuka.

Perangkat pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam mempengaruhi keberhasilan pembelajaran terutama di perguruan tinggi khususnya di Program Studi Pendidikan Seni Drama, Tari dan Musik Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar (Pend. Sendratasik FSD UNM). Dengan melakukan peningkatan kualitas perangkat pembelajaran, maka dapat memudahkan mahasiswa dalam memahami materi (Siregar, 2020: 2). Akan tetapi, beberapa perangkat pembelajaran yang di Program Studi Pend. Sendratasik FSD UNM masih belum tanggap dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Perangkat pembelajaran yang ada cenderung dibuat dengan proses pembelajaran yang masih berbentuk tatap muka berbasis kelas.

Mata kuliah naskah lakon adalah salah satu mata kuliah yang ada di Program Studi Pend. Sendratasik FSD UNM. Mata kuliah naskah lakon dilaksanakan di semester IV. Mata kuliah ini merupakan mata kuliah dimana mahasiswa menghasilkan naskah lakon drama di akhir perkuliahan sebagai tugas akhir. Jumlah Satuan Kredit Semester (SKS) pada mata kuliah naskah lakon adalah 3 SKS. Pelaksanaan perkuliahan naskah lakon baru dimulai di tahun 2014 dengan penamaan awal adalah penulisan naskah lakon. Tahun 2018 sebagai hasil dari perubahan kurikulum barulah menjadi naskah lakon. Kurikulum 2018 di Program Studi Pend. Sendratasik FSD UNM mengharuskan mahasiswa memilih mata kuliah sesuai dengan bidang minatnya, yaitu drama, tari dan musik. Mata kuliah naskah lakon dikhususkan kepada mahasiswa yang memilih peminatan di bidang drama atau seni teater.

Salah satu yang menjadi kendala dalam pembelajaran naskah lakon adalah perangkat pembelajaran yang dimiliki masih terpaku pada pembelajaran yang bersifat tatap muka di dalam kelas. Sementara, beberapa materi yang diberikan mengharuskan mahasiswa untuk berdiskusi dalam menyaksikan sebuah pertunjukan sebagai referensi perbandingan naskah lakon yang akan dibuat nantinya. Keterbatasan dalam menyaksikan pertunjukan bisa teratasi dengan pemanfaatan teknologi melalui aplikasi pembelajaran *online*. Pada lain hal, pelaksanaan perkuliahan naskah lakon tidak bisa juga tidak melaksanakan pembelajaran secara tatap muka di kelas.

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan memadukan pembelajaran tatap muka di kelas, disamping juga menggunakan teknologi dalam pelaksanaan perkuliahan secara virtual maupun *online*. Hal tersebut dapat dilaksanakan melalui *Blended Learning* yang memadukan kelebihan pada pembelajaran tatap muka dan e-learning.

Berdasarkan uraian di atas maka menjadi pertimbangan untuk melakukan sebuah penelitian dengan tujuan mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis *blended learning* pada mata kuliah naskah lakon di Program Studi Pend. Sendratasik FSD UNM. Pengembangan perangkat pembelajaran ini didasari oleh kurikulum yang berlaku pada Program Studi Pendidikan Sendratasik JSP FSD UNM, yaitu kurikulum

2018. Dengan maksud bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan akan disesuaikan dengan indikator-indikator mata kuliah pilihan naskah lakon yang diprogramkan oleh mahasiswa Program Studi Pend. Sendratasik FSD UNM dengan peminatan drama atau seni teater.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), yaitu suatu penelitian untuk merencanakan suatu produk. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa perangkat pembelajaran naskah lakon berbasis *bleanded learning* yang terdiri atas RPS, RTM dan LKM.

Lokasi uji coba produk dilaksanakan di Program Studi Pendidikan SENDRATASIK FSD UNM. Subjek uji coba adalah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Drama, Tari dan Musik minat Seni Teater Angkatan 2018.

Model pengembangan yang dapat dijadikan acuan untuk pengembangan perangkat pembelajaran ini adalah 4-D. 4 tahap yaitu pendefenisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan Penyebaran (*Disseminate*).

Teknik pengumpulan data menggunakan Lembar validasi yang digunakan yaitu lembar validasi instrument penelitian berupa RPS, RTM dan LKM dan angket respon mahasiswa. Informasi yang diperoleh melalui instrumen ini digunakan sebagai masukan dalam merevisi perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan hingga menghasilkan produk akhir yang valid.

Data uji kepraktisan diperoleh instrumen penelitian berupa angket keterlaksanaan perangkat pembelajaran, dan angket respon mahasiswa. Data uji kepraktisan diperlukan untuk mengetahui apakah produk hasil penelitian dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Data uji keefektifan diperoleh dari instrumen penelitian berupa butir-butir tes. Data uji keefektifan digunakan untuk mengetahui apakah produk yang dihasilkan dapat memberikan hasil sesuai yang diharapkan.

Jenis instrumen yang diperlukan dalam pengembangan modul praktikum teater pendidikan II ini adalah (1) lembar validasi; (2) angket respon mahasiswa; dan (3) lembar observasi mahasiswa.

Seluruh lembar validasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kevalidan modul, dan seluruh instrumen modul berpatokan pada rasional teoritik yang kuat, dan konsistensi secara internal antar komponen-komponen perangkat pembelajaran dari segi konstruksi dan isinya. Lembar validasi yang digunakan adalah lembar validasi RPS, RTM dan LKM. Lembar validasi ini diadaptasi dan dimodifikasi (d disesuaikan dengan kebutuhan perangkat pembelajaran naskah lakon).

Teknik pengumpulan hasil validasi perangkat pembelajaran dilakukan dengan cara membagikan RPS, RTM dan LKM dan lembar validasi kepada para ahli dan praktisi (validator). Lembar validasi memuat beberapa pernyataan untuk setiap komponen yang divalidasi yaitu komponen penyajian yang memuat pernyataan terkait dengan teknik penyajian dan pendukung penyajian materi, komponen isi atau materi yang

memuat cakupan materi, akurasi materi, kemutakhiran, merangsang keingintahuan serta mengembangkan proses, dan yang ketiga yaitu komponen kebahasaan yang memuat aspek tentang tata kebahasaan yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia serta lugas dan komunikatif.

Selanjutnya para validator memberikan penilaian berdasarkan pertanyaan dan pernyataan untuk masing-masing indikator penilaian yang telah dijelaskan di atas.

Angket Respon Mahasiswa digunakan untuk memperoleh data mengenai pendapat atau komentar mahasiswa terhadap kegiatan pelaksanaan pembelajaran. Di samping itu, angket respon mahasiswa dapat digunakan untuk mengetahui minat mahasiswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Naskah Lakon.

Lembar observasi keaktifan digunakan untuk memperoleh data mengenai keaktifan mahasiswa dalam melaksanakan praktikum menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan.

Data hasil validasi para ahli untuk masing-masing modul dianalisis dengan mempertimbangkan masukan, komentar dan saran-saran dari para validator. Hasil analisis tersebut disajikan sebagai pedoman untuk merevisi perangkat pembelajaran. Untuk mengetahui kesepakatan ini, dapat digunakan indeks validitas.

HASIL

Hasil Perancangan Perangkat

Penelitian ini merupakan penelitian yang mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis *blended learning* pada mata kuliah naskah lakon di Program Studi Pend. Sendratasik FSD UNM. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dengan menggunakan model pengembangan perangkat pembelajaran four-D melalui 4 tahapan *define, design, develop* dan *disseminate*.

Masing-masing tahapan kegiatan pengembangan perangkat pembelajaran yang dilakukan beserta dianalisis data yang diperoleh, dapat didiskripsikan sebagai berikut:

Deskripsi Hasil Tahap Pendefinisian (*Define*)

a. Analisis Awal – Akhir

Kegiatan ini bertujuan untuk menetapkan masalah yang menjadi dasar dalam pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *blended learning* pada mata kuliah naskah lakon. Masalah mendasar yang perlu mendapat perhatian adalah bagaimana mata kuliah naskah lakon yang selama ini dilaksanakan oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Sendratasik FSD UNM disesuaikan perangkat pembelajarannya dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sehingga proses pembelajaran yang dihasilkan tidak lagi berbentuk tatap muka berbasis kelas. Hasil observasi yang dilakukan diperoleh informasi bahwa tidak adanya perangkat pembelajaran yang digunakan pada mata kuliah naskah lakon yang berbasis *blended learning*. Sehingga proses pembelajaran secara teknis mengalami kendala ketika diharuskan dalam bentuk *online*. Dosen dan mahasiswa selama ini hanya menggunakan model berbasis

kelas dengan bentuk tatap muka.

Selama kegiatan penelitian ini berlangsung, kurikulum yang dipakai pada adalah kurikulum tahun 2018 yang merupakan modifikasi kurikulum 2018 dan dengan jumlah SKS untuk program strata satu (S1) adalah 145 SKS. Kurikulum 2014 ini membagi 3 kekhususan yaitu, kekhususan teater/ drama, kekhususan tari dan kekhususan musik dimana di semester III mahasiswa Program Studi Pendidikan Sendratasik diwajibkan memilih salah satu dari kekhususan tersebut. Adapun Sebaran jumlah SKS persemester yaitu: semester I ada 20 SKS, semester II ada 20 SKS, semester III ada 24 SKS, semester IV ada 23 SKS, semester V ada 23 SKS, semester VI ada 19 SKS, semester VII dan Semester VIII masing 6 SKS dan 10 SKS dengan menyisahkan PPL, KKN dan Skripsi dengan syarat tidak ada mata kuliah lain yang deprogram bersamaan mata kuliah tersebut.

RPS mata kuliah naskah lakon terdiri dari 6 komponen, yakni: (1) Informasi mata kuliah ; (2) otorisasi/ pengesahan; (3) capaian pembelajaran; (4) deskripsi singkat mata kuliah; (5) bahan kajian; (6) pustaka; (7) media pendamping; (8) dosen pengampuh; (9) mata kuliah syarat, dan (10) isi RPS. Naskah lakon merupakan mata kuliah yang diprogramkan oleh mahasiswa semester IV Program Studi Pendidikan Sendratasik dengan bobot 3 SKS. Mata kuliah naskah lakon pada Program Studi Pendidikan Sendratasik pertama kali diprogramkan tahun 2014. Namun, belum memiliki perangkat pembelajaran yang berbasis *blended learning*.

Berdasarkan analisis awal di atas selanjutnya menjadi latar belakang dalam mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis *blended learning* yang digunakan.

b. Analisis Mahasiswa

Analisis ini dilakukan untuk menelaah karakteristik mahasiswa yang meliputi latar belakang pengetahuan, perkembangan kognitif dan pengalaman belajar mahasiswa. Mahasiswa yang dianalisis dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Sendratasik yang memprogram mata kuliah naskah lakon tahun ajaran ganjil 2021-2022. Mahasiswa yang memprogram matakuliah tersebut secara peminatan kesemuanya memilih seni teater sesuai dengan kurikulum Program Studi Pendidikan Sendratasik dimana mengharuskan mahasiswa untuk memilih satu dari tiga peminatan yaitu, seni drama (teater), seni tari dan seni musik.

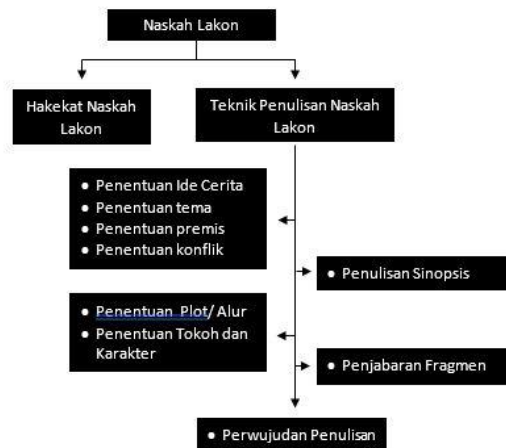
Perkembangan kognitif dari mahasiswa tersebut tergambarkan dari tingkatan semester mereka dimana sudah memasuki semester IV. Dengan tingkatan semester tersebut mahasiswa telah melulusi mata kuliah dramaturgi, dasar-dasar teater dimana akan memudahkan nantinya mahasiswa untuk membuat naskah lakon.

Perangkat pembelajaran yang berbasis *blended learning* menjadikan perkuliahan naskah lakon menggunakan pendekatan teknologi kombinasi berbagai sumber dan media pembelajaran. Dengan *blended learning* terjadi penggabungan pembelajaran langsung (*classroom*), pembelajaran mandiri (*self paced learning*), pembelajaran online, kolaborasi (*collaboration*), dan penilaian (*assessment*). Hal ini tentunya menjadi hal yang positif pada pelaksanaan perkuliahan ke depannya.

c. Analisis Konsep

Analisis konsep bertujuan untuk mengidentifikasi, merinci, dan menyusun secara sistematis konsep-konsep utama yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari mahasiswa. Materi dalam perkuliahan ini adalah mata kuliah naskah lakon dengan bobot 3 SKS. Berdasarkan kurikulum Program Studi Pendidikan Sendratasik untuk matakuliah naskah lakon, maka diperoleh analisis sub pokok bahasan naskah lakon.

Tabel Analisis Konsep Naskah Lakon



d. Analisis Tugas

Analisis tugas pembelajaran dimaksudkan untuk merumuskan tujuan-tujuan pembelajaran berdasarkan analisis konsep dan analisis tugas. Tujuan pembelajaran ini dapat tercapai dan mengacu pada materi dan pokok bahasan dan selanjutnya menjadi dasar untuk penyusunan tes dan merancang perangkat pembelajaran.

Sfesisifikasi Tujuan Pembelajaran dilakukan untuk merumuskan hasil analisis tugas dan analisis konsep di atas menjadi indikator pencapaian hasil belajar. Indikator pencapaian hasil belajar tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut; 1) mahasiswa mampu menelaah penulisan dalam naskah lakon, 2) mahasiswa mampu mengidentifikasi bentuk naskah lakon, 3) mahasiswa mampu merancang tahapan penulisan naskah lakon, 4) mahasiswa mampu mengevaluasi naskah lakon, 5) mahasiswa mampu mengevaluasi naskah dalam sebuah pertunjukan teater, 6) mahasiswa mampu merancang naskah lakon, 7) mahasiswa mampu menciptakan naskah dan 8) mahasiswa mampu menyajikan naskah lakon dalam bentuk dramatik reading.

2. Deskripsi Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini terdapat 4 langkah yang ditempuh yaitu penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, desain awal. Adapun hasil yang diperoleh pada keempat langkah tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Penyusunan Tes

Dalam penyusunan perangkat tes hasil belajar terlebih dahulu dimulai dengan penyusunan kisi-kisi tes. Kisi-kisi tes merupakan suatu acuan atau petunjuk yang harus diikuti oleh setiap penyusun tes hasil belajar. Kisi-kisi tes hasil belajar disusun berdasarkan spesifikasi tujuan pembelajaran, yang di dalamnya merupakan sebuah penyebaran butir pertanyaan yang sudah dipersiapkan sedemikian sehingga dengan butir pertanyaan tersebut dapat ditentukan dengan tepat tingkat ketercapaian penguasaan materi seorang mahasiswa berdasarkan spesifikasi tujuan pembelajaran, validasi oleh ahli dan uji coba lapangan. Tes hasil belajar yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa tes kemampuan mahasiswa dalam matakuliah naskah lakon pada materi penciptaan naskah lakon.

b. Pemilihan Media

Berdasarkan hasil analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran, maka untuk mencapai epektifitas pembelajaran dilakukan identifikasi media yang diperlukan dalam proses pencapaian kompetensi. Media dalam hal ini berperan untuk memudahkan mahasiswa dalam belajar. Media yang dipilih untuk materi penulisan naskah drama radio berbasis *bleanded learning* adalah *google meet*, *google drive*, *google form* dan *google form*. Adapun alat bantu media pembelajaran yang terdiri atas LCD, papan tulis, spidol, penghapus papan tulis, dan laptop.

c. Pemilihan Format

Pemilihan format dalam pengembangan perangkat pembelajaran pada sub pokok bahasan penulisan naskah lakon meliputi pemilihan format untuk merancang isi, pemilihan strategi pembelajaran dan sumber belajar. Merancang RPS, peneliti memilih format yang disesuaikan dengan Permendikbud Nomor 03 Tahun 2020 Standar Nasional Pendidikan Tinggi yang memuat;

- 1) nama Program Studi, nama dan kode mata kuliah, semester, Satuan Kredit Semester, nama Dosen pengampu;
- 2) capaian pembelajaran lulusan yang dibebankan pada mata kuliah;
- 3) kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap Pembelajaran untuk memenuhi capaian pembelajaran lulusan;
- 4) bahan kajian yang terkait dengan kemampuan yang akan dicapai;
- 5) metode Pembelajaran;
- 6) waktu yang disediakan untuk mencapai kemampuan pada tiap tahap Pembelajaran;
- 7) pengalaman belajar mahasiswa yang diwujudkan dalam deskripsi tugas yang harus dikerjakan oleh mahasiswa selama satu semester;
- 8) kriteria, indikator, dan bobot penilaian; dan
- 9) daftar referensi yang digunakan.

Pengembangan RTM dan LKM, meliputi identitas yang terdiri atas, mata kuliah, semester, sks, minggu ke-, tugas ke-. Selanjutnya diuraikan atas tujuan tugas, uraian tugas, dan kriteria penilaian.

d. Desain Awal

Desain awal meliputi seluruh kegiatan yang harus dikerjakan sebelum uji coba dilakukan. Perancangan perangkat pembelajaran mengacu pada hasil analisis yang telah dilakukan pada tahap pendefinisian, dan fase lain sebelumnya pada tahap perancangan ini. Fase ini akan menghasilkan produk berupa prototipe awal perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan pada tahap pengembangan. Pada fase ini fokus media *online* seperti *google classroom*, *google form*, *google drive* dan *google meet* digunakan sebagai media dalam pembelajaran mata kuliah naskah lakon yang dibuat dengan model *blended learning*. Adapun hasil rancangan perangkat pembelajaran pada tahap ini adalah Rancangan Pembelajaran Semester (RPS), Rancangan Tugas Mahasiswa (RTM) dan Lembar Kerja Mahasiswa (LKM).

3. Deskripsi Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan bentuk akhir perangkat pembelajaran yang dikembangkan pada tahap perencanaan dan untuk mendapatkan umpan balik melalui evaluasi formatif. Hasil dari setiap kegiatan pada tahap pengembangan ini diuraikan sebagai berikut:

a. Hasil Validasi Ahli terhadap Perangkat Pembelajaran

Hasil validasi rencana pelaksanaan pembelajaran, adapun aspek – aspek yang diperhatikan dalam memvalidasi RPP adalah format RPP, isi atau materi RPP, bahasa, waktu serta metode/kegiatan pembelajaran. Hasil rata – rata kevalidan berada pada kategori valid yaitu berada pada ($2,5 \leq V < 3,5$). Penilaian secara umum untuk para ahli untuk RPP adalah baik dan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Dari penilaian ahli atau validator diperoleh koreksi, kritik dan saran yang selanjutnya merupakan bahan pertimbangan untuk merevisi RPP. Walaupun secara keseluruhan, maupun masing – masing aspek sudah memenuhi kriteria kevalidan, namun masih ada beberapa saran ahli yang perlu diperhatikan untuk kesempurnaan RPS.

Hasil validasi Rencana Tugas Mahasiswa (RTM), beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam memvalidasi perangkat yaitu: format RTM, isi RTM, dan bahasa. nilai rata – rata kevalidan berada pada kategori valid yaitu berada pada ($2,5 \leq V < 3,5$). Penilaian secara umum untuk para ahli untuk RTM adalah baik dan dapat digunakan dengan sedikit revisi.

Hasil validasi Lembar Kerja Mahasiswa (LKM), beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam memvalidasi perangkat yaitu: format LKM, isi LKM, dan bahasa. nilai rata – rata kevalidan berada pada kategori valid yaitu berada pada ($2,5 \leq V < 3,5$). Penilaian secara umum untuk para ahli untuk LKM adalah baik dan dapat digunakan dengan sedikit revisi.

b. Analisis Hasil Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas pada tahap ini dilaksanakan setelah perangkat pembelajaran divalidasi. Uji coba terbatas ini dilaksanakan oleh 5 responden yaitu mahasiswa

angkatan 2018 Peminatan Teater Program Studi Pendidikan Sendratasik JSP FSD UNM.

Pada tahap ini, diperoleh hasil respon mahasiswa terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan serta hasil observasi keaktifan mahasiswa dalam hal ini keterampilan dalam menulis naskah lakon.

Respon mahasiswa terhadap hasil penyajian pembelajaran berdasarkan perhitungan skor data dengan rentang 1 sampai dengan 4 untuk 5 butir pernyataan, diperoleh dari 5 mahasiswa, 2 mahasiswa yang memberikan respon sangat baik dengan perolehan persentase 40%, 3 mahasiswa memberikan respon baik dengan persentase 60%. Berdasarkan data tersebut rata-rata mahasiswa memberikan respon positif terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari aspek penyajian.

Respon mahasiswa terhadap kelayakan isi pembelajaran berdasarkan perhitungan skor data dengan rentang 1 sampai dengan 4 untuk 5 butir pernyataan, diperoleh dari 5 mahasiswa, 2 mahasiswa yang memberikan respon sangat baik dengan perolehan persentase 40%, 3 mahasiswa memberikan respon baik dengan persentase 60%. Berdasarkan data tersebut rata-rata mahasiswa memberikan respon positif terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan isi.

Respon mahasiswa terhadap aspek kebahasaan berdasarkan perhitungan skor data dengan rentang 1 sampai dengan 4 untuk 5 butir pernyataan, diperoleh dari 5 mahasiswa, 2 mahasiswa yang memberikan respon sangat baik dengan perolehan persentase 40%, 3 mahasiswa memberikan respon baik dengan persentase 60%. Berdasarkan data tersebut rata-rata mahasiswa memberikan respon positif terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari aspek kebahasaan.

Respon mahasiswa terhadap keseluruhan aspek pembelajaran aspek perangkat pembelajaran memberikan respon positif terhadap pembelajaran yang dikembangkan. Respon positif mahasiswa tidak terlepas dari pengkondisian pelaksanaan pembelajaran naskah lakon berbasis *bleanded learning* yang realistis antara lain: masalah-masalah yang dipraktikkan merupakan proses-proses yang sering dijumpai oleh mahasiswa, serta terdapat lebih banyak informasi-informasi terkait dengan mata kuliah naskah lakon sehingga lebih menambah ilmu bagi mahasiswa peminatan Seni Drama Prodi Pendidikan Sendratasik JSP FSD UNM.

Berdasarkan hasil observasi keaktifan mahasiswa, diperoleh hasil keaktifan mahasiswa ditinjau pada pelaksanaan keterampilan menulis naskah lakon pada pembelajaran yang telah dikembangkan dimana 100% mahasiswa tergolong sangat aktif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa mahasiswa tergolong aktif dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan.

4. Deskripsi Hasil Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap ini merupakan tahap akhir dari desain pengembangan 4D. Pada tahap ini dilakukan penyebaran secara terbatas dengan melakukan sosialisasi terhadap

perangkat pembelajaran yang telah divalidasi oleh para pakar dan telah diuji coba pada responden. Dilaksanakan di Laboratorium Jurusan Seni Pertunjukan Fakultas Seni dan Desain. Sosialisasi perangkat pembelajaran dimaksudkan untuk memperkenalkan perangkat yang telah dikembangkan dan telah memenuhi syarat untuk digunakan pada praktikum mata kuliah naskah lakon dengan memperlihatkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti dimana terdapat respon positif serta aktivitas mahasiswa ketika menggunakan perangkat pembelajaran naskah lakon berbasis *blended learning*.

PEMBAHASAN

Pengembangan perangkat pembelajaran naskah lakon berbasis *blended learning* ini dilaksanakan secara bertahap untuk menghasilkan perangkat pembelajaran naskah lakon berbasis *blended learning* yang baik dan layak digunakan dalam proses praktikum. Model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran naskah lakon berbasis *blended learning* tersebut adalah model 4D, yaitu *define, design, develop, dan disseminate*.

Pada tahap pertama yaitu tahap pendefinisian/*define* kebutuhan perangkat pembelajaran naskah lakon berbasis *blended learning* dilakukan dengan cara observasi kegiatan praktikum di laboratorium serta melakukan wawancara. Setelah itu melakukan pengumpulan referensi yang relevan dengan cara mencari jurnal maupun buku serta mengkaji kurikulum dan silabus yang digunakan dalam mata kuliah naskah lakon yang diterapkan di Fakultas Seni dan Desain. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kesesuaian produk yang akan dikembangkan.

Pada tahap kedua yaitu perancangan (*design*), penyusunan komponen dalam pengembangan perangkat pembelajaran pada sub pokok bahasan penulisan naskah lakon meliputi pemilihan format untuk merancang isi, pemilihan strategi pembelajaran dan sumber belajar. Merancang RPS, peneliti memilih format yang disesuaikan dengan Permendikbud Nomor 03 Tahun 2020 Standar Nasional Pendidikan Tinggi. Pengembangan RTM dan LKM, meliputi identitas yang terdiri atas, mata kuliah, semester, sks, minggu ke-, tugas ke-. Selanjutnya diuraikan atas tujuan tugas, uraian tugas, dan kriteria penilaian.

Tahap pengembangan (*develop*) merupakan tahap ketiga dimana produk awal perangkat pembelajara (*prototype I*) yang dihasilkan kemudian dilakukan serangkaian uji untuk mendapatkan masukan serta saran yang membangun perangkat pembelajaran naskah lakon berbasis *blended learning* ini agar lebih baik lagi dan layak digunakan sebagai media praktikum. Uji tersebut menggunakan instrument berupa lembar validasi ahli yang berisi komponen penyajian, kelayakan isi, serta kebahasaan. Analisis yang digunakan dalam menentukan tingkat kevalidan perangkat pembelajaran naskah lakon berbasis *blended learning* yaitu dengan indeks Aiken dimana validator memberikan penilaian cukup valid terhadap pembelajaran naskah lakon berbasis *blended learning* dan dapat digunakan setelah melakukan sedikit revisi. Setelah melakukan validasi terhadap perangkat pembelajaran naskah lakon berbasis *blended learning*, maka didapatkan hasil dari tahap pengembangan yaitu *prototype II*.

Selanjutnya *prototype* II diuji cobakan kepada subjek uji yaitu mahasiswa Angkatan 2018 Peminatan Seni Drama, Prodi Pendidikan Sendratasik JSP FSD UNM.

Uji coba yang dilakukan adalah uji coba skala terbatas yaitu hanya pada mahasiswa Angkatan 2018 Peminatan Seni Drama, Prodi Pendidikan Sendratasik JSP FSD UNM. Pada tahap ini, uji coba dilaksanakan untuk memperoleh respon mahasiswa terhadap perangkat pembelajaran naskah lakon berbasis *blended learning* yang telah dikembangkan serta melakukan observasi terhadap keaktifan mahasiswa dalam menggunakan pembelajaran naskah lakon berbasis *blended learning* yang telah dikembangkan. Berdasarkan lembar observasi yang diisi oleh observer diperoleh mahasiswa aktif dalam melaksanakan proses praktikum menggunakan pembelajaran naskah lakon berbasis *blended learning* yang dikembangkan.

Setelah dilakukan validasi dan uji coba terhadap pembelajaran naskah lakon berbasis *blended learning*, maka didapatkan hasil dari tahap pengembangan yang disebut dengan *prototype* III. Berdasarkan hasil validasi dan angket respon mahasiswa, maka diperoleh kesimpulan bahwa perangkat pembelajaran naskah lakon berbasis *blended learning* telah valid dan dapat diimplementasikan ke mahasiswa Prodi Sendratasik angkatan berikutnya.

Tahap terakhir dari pengembangan perangkat pembelajaran naskah lakon berbasis *blended learning* adalah tahap penyebaran/*disseminate*. Pada tahap ini dilakukan penyebaran secara terbatas dengan melakukan sosialisasi terhadap perangkat pembelajaran naskah lakon berbasis *blended learning* yang telah divalidasi oleh para pakar dan telah diuji coba pada responden bertempat di Laboratorium Seni Pertunjukan FSD UNM. Sosialisasi perangkat pembelajaran naskah lakon berbasis *blended learning* dimaksudkan untuk memperkenalkan pembelajaran naskah lakon berbasis *blended learning* yang telah dikembangkan dan telah memenuhi syarat untuk digunakan pada mata kuliah naskah lakon dengan memperlihatkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti dimana terdapat respon positif serta aktivitas mahasiswa ketika pelaksanaan pembelajaran.

Perangkat pembelajaran naskah lakon berbasis *blended learning* yang telah dikembangkan telah melalui proses validitas yang dilakukan oleh validator ahli dengan menggunakan lembar validasi yang telah disiapkan oleh peneliti. Lembar validasi yang digunakan memuat tiga komponen yaitu komponen penyajian, komponen kelayakan isi, dan komponen kebahasaan.

Komponen penyajian memuat dua aspek yaitu aspek teknik penyajian dan aspek pendukung penyajian materi. Aspek teknik penyajian dijabarkan menjadi empat butir pernyataan mulai dari konsistensi sistematika sajian dalam bab, kelogisan penyajian, keruntutan konsep, dan keseimbangan substansi antar bab/subbab. Aspek pendukung penyajian materi dijabarkan menjadi tujuh butir pernyataan yaitu kesesuaian/ketepatan ilustrasi dengan materi; penyajian test, tabel, gambar dan lampiran disertai dengan rujukan atau sumber acuan; identitas tabel, gambar, dan lampiran; ketetapan penomoran dan penamaan tabel, gambar, dan lampiran; pengantar; indeks; dan daftar pustaka yang masing –masing divalidasi oleh para ahli

dengan menggunakan skala *likert* dan dianalisis dengan menggunakan indeks Aiken sehingga diperoleh kesimpulan bahwa perangkat pembelajaran naskah lakon berbasis *blended learning* telah valid dari segi komponen penyajian.

Komponen kelayakan isi memuat lima aspek yaitu aspek cakupan materi, akurasi materi, kemutakhiran, merangsang keingintahuan, dan mengembangkan proses keterampilan. Aspek cakupan materi terdiri dari tiga butir pernyataan yaitu keluasan materi, kedalaman materi, dan kesesuaian materi dengan pembelajaran. Aspek akurasi materi terdiri dari akurasi fakta, kebenaran konsep, akurasi penjelasan teori, serta kebenaran prinsip. Aspek kemutakhiran terdiri dari tiga butir pernyataan yaitu kesesuaian dengan perkembangan ilmu, keterkinian/ketermasan fitur (contoh-contoh), dan rujukan termasa (*up to date*). Aspek merangsang keingintahuan yang terdiri dari tiga butir pernyataan yaitu menumbuhkan rasa ingin tahu, kemampuan merangsang berpikir kritis, mendorong untuk mencari informasi lebih jauh. Aspek mengembangkan proses keterampilan terdiri dari lima butir pernyataan yaitu mengamati objek, mengukur objek, menyimpulkan konsep, menggolongkan/mengklarifikasikan konsep, dan mengkomunikasikan konsep yang setiap butir pernyataan pada komponen kelayakan isi kemudian divalidasi oleh para ahli. Penskoran lembar validasi menggunakan skala *likert* dan dianalisis dengan menggunakan indeks Aiken sehingga diperoleh kesimpulan bahwa perangkat pembelajaran naskah lakon berbasis *blended learning* telah valid dari segi kelayakan isi.

Komponen kebahasaan memuat empat aspek yaitu kesesuaian dengan perkembangan mahasiswa, komunikatif, dialogis dan interaktif, lugas, koherensi dan keruntutan alur pikir, dan penggunaan istilah dan simbol lambang. Aspek kesesuaian dengan perkembangan mahasiswa terdiri dari pernyataan ketentuan dengan tingkat perkembangan berpikir mahasiswa dan kesesuaian dengan tingkat perkembangan sosial dan emosional mahasiswa. Aspek komunikatif terdiri dari pernyataan keterpahaman mahasiswa terhadap pesan dan kesesuaian ilustrasi dengan pesan. Aspek dialogis dan interaktif yang terdiri dari pernyataan kemampuan memotivasi mahasiswa untuk merespon pesan dan menciptakan komunikasi interaktif. Aspek lugas memuat pernyataan ketepatan struktur kalimat dan kebakuan istilah yang setiap butir pernyataan pada komponen kebahasaan kemudian divalidasi oleh para ahli. Penskoran lembar validasi menggunakan skala *likert* dan dianalisis dengan menggunakan indeks Aiken sehingga diperoleh kesimpulan bahwa perangkat pembelajaran naskah lakon berbasis *blended learning* telah valid dari segi kebahasaan.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran naskah lakon berbasis *blended learning* yang telah divalidasi berdasarkan komponen penyajian, kelayakan isi, dan kebahasaan diperoleh bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan telah valid dan layak digunakan setelah merevisi beberapa bagian pembelajaran naskah lakon berbasis *blended learning* atas saran para ahli.

Efektifitas perangkat pembelajaran naskah lakon berbasis *blended learning*

dapat diukur dengan menggunakan angket respon yang diberikan kepada mahasiswa pada saat uji coba terbatas. Penilaian angket respon mahasiswa menggunakan skala likert dengan rentang penskoran 1 hingga 4 yang diinterpretasikan mulai dari sangat baik, baik, cukup baik, dan kurang baik. Angket respon mahasiswa kemudian dibagi kepada responden dalam hal ini adalah mahasiswa Angkatan 2018 Peminatan Seni Drama Prodi Pendidikan Sendratasik JSP FSD UNM dalam pembelajaran menggunakan perangkat pembelajaran naskah lakon berbasis *blended learning*. Berdasarkan analisis yang digunakan untuk memperoleh data respon mahasiswa, diperoleh rata-rata mahasiswa merepon baik pada pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari komponen penyajian, kelayakan isi, dan kebahasaan.

Lembar observasi keaktifan mahasiswa memuat indikator-indikator terkait tentang keterampilan mahasiswa dalam melaksanakan penulisan naskah lakon. Mahasiswa mampu melaksanakan penulisan naskah lakon, keaktifan mahasiswa, mahasiswa mampu berpikir positif, dan penyelesaian pembelajaran sesuai dengan alokasi yang diberikan. Berdasarkan data yang diperoleh melalui hasil observasi, yang kemudian diolah dengan menggunakan analisis deskriptif, maka dapat ditunjukkan bahwa rata-rata mahasiswa memiliki peningkatan kemampuan paling tinggi pada rentang sangat baik. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran naskah lakon berbasis *blended learning* bersifat praktis dan dapat membuat mahasiswa Angkatan 2018 Peminatan Seni Drama Prodi Pendidikan Sendratasik JSP FSD UNM aktif dalam melaksanakan proses praktikum.

REFERENSI

- Astuti, L. D. 2016. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Aktif Tipe Information Search Berbasis Kearifan Lokal DIY untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Nilai Karakter Siswa SMA. *Tesis*. Program Studi Pendidikan Fisika, Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ahamer, G., 2010. A short history of web based learning including GIS. *International Journal of Computer Science & Emerging Technologies*. 1 (4): 101-111.
- Erdem, M. dan Kibar, P. N. 2014. Students' Opinions on Facebook Supported Blended Learning Environment. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*. 13 (1) : 199-206.
- Graham, C.R. 2006. *Blended learning systems: Definition, current trends, and future directions*. In C. Bonk & C. Graham (Eds.), *The Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs*. San Francisco
- Hamka, D dan Vilimala, B.K., 2019. Pengembangan Perangkat Pembelajaran *Blended Learning* melalui Aplikasi Google Classroom untuk Peningkatan Kemandirian Belajar Mahasiswa. *JeITS*. 1 (2): 145-154.
- Heriyanto. 2021. Pemanfaatan TIK Dalam Peningkatan Blended Learning Guru. <https://osf.io/g9pmj/download>. Diakses tanggal 9 Maret 2021.

- Learning Suport Services. 2012. *Module 3: Blended Learning. Teaching With Technology, Online Workshop Series*. <http://teachingwithtech.lss.wisc.edu/m3w1.htm>. diakses tanggal 10 Maret 2021.
- Luxemburg *et al.* 1989. *Pengantar Ilmu Sastra*. PT Gramedia. Jakarta.
- Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh: Berbasis Teknologi dan Informasi*. Cv Alfabeta. Bandung.
- Morissan. 2013. *Teori Komunikasi: Individu Hingga Massa*. Kencana. Jakarta.
- Peraturan Presiden No 08 tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI).
- Permendikbud No. 49 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
- Prusdianto. 2016. Pendidikan Seni Teater; Sekolah, Teater dan Pendidiknya. *Tanra*. 3 (3): 27-35.
- Rahman. M dan Amri. S., 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Prestasi Pustaka. Malang.
- Rahmanto B., *et al.* 2012. *Proses Kreatif Penulisan dan Pemanggungan: Bergelut dengan Fakta dan Fiksi*. Balai Bahasa Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Yogyakarta.
- Siregar, A.D, 2020. Pengembangan Perangkat Pembelajaran pada Mata Kuliah Kimia Dasar Berdasarkan Kurikulum KKNI. *JEC*. 2 (1): 1-8.
- Sujana, I. M. 2015. *Rambu-rambu Pengembangan Rencana Pembelajaran Semester (RPS)*. English Education Department, Faculty of Education, University of Mataram.
- Suprihatiningrum, J. 2013. *Strategi pembelajaran: Teori & Aplikasi*.
- Suhadi. 2007. *Petunjuk dan Pedoman Pembelajaran*. Universitas Muhamadiyah Surakarta. Surakarta.
- Tomlinson, B. 2003. *Developing Materials for Language Teaching*. Bloomsbury. London.
- Waluyo, H. J. 2002. *Drama: Teori dan Pengajarannya*. Hanindita Graha Widya. Yogyakarta