



Keefektifan Media Pembelajaran Pementasan Drama Berbasis Syair Perang Menteng Menggunakan Macromedia Flash (*Effectiveness of Learning Media for Drama Performances Based on Syair Perang Menteng Using Macromedia Flash*)

Ayu Agustina^{a,1}, Nurhayati^{a,2}, Didi Suhendi^{a,3}, dan Machdalena Vianty^{a,4}

^aUniversitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia

¹ayuagustina@gmail.com; ²nurhayati@fkip.unsri.ac.id; ³didisuhendioke@yahoo.com;

⁴machdalenavianty@fkip.unsri.ac.id

*Corresponding Author

Article info

ABSTRACT

Article history:

Received: 14-02-2022

Revised : 16-09-2022

Accepted: 08-10-2022

The purpose of this study was to examine the effectiveness of the use of Macromedia Flash media in the material for drama performances based on the Menteng War Poem. The research method used is a quasi-experimental research design with one group pretest and posttest. Data collection techniques using tests. The data analysis technique used a normality test followed by one sample t-test. The sample of this research is the third-semester students of S1 Indonesian Language & Literature Education Faculty of Teacher Training and Education, Sriwijaya University, totaling 28 people. From the results of hypothesis testing, the t-count value is 64.073 at df 27 with a significant level of 5%, and t table is 1.703. It was concluded that there was a significant effect on student learning outcomes in the play based on the Syair Perang Menteng using Macromedia Flash.

Keywords:

drama staging

learning media

macromedia flash

Tujuan penelitian ini untuk menguji keefektifan penggunaan media Macromedia Flash pada materi pementasan drama berbasis Syair Perang Menteng. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu dengan desain penelitian *one group pretest posttest*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas dilanjutkan dengan uji *one sample t-test*. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa semester tiga S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya yang berjumlah 28 orang. Dari hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai t-hitung sebesar 64,073 pada df 27 dengan taraf signifikan 5% t tabel 1,703. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa pada pementasan drama berbasis Syair Perang Menteng menggunakan Macromedia Flash.

Copyright © 2022 Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon.

All rights reserved.

PENDAHULUAN

Syair Perang Menteng (SPM) menjadi salah satu sejarah perjuangan rakyat Palembang melawan Belanda. Syair Perang Menteng tersebut menjadi sejarah kelam bagi Belanda dan kemenangan terhebat bagi Palembang pada abad-19. Kisah Perang Menteng tersebut ditulis dalam bentuk Syair. Cerita dimulai ketika wilayah Kesultanan Palembang Darussalam menjadi rebutan Belanda dan Inggris. Untuk mengamankan wilayah tersebut, Belanda mengirimkan Herman Warner Muntinghe, seorang sarjana hukum yang menjabat sebagai komisaris pemerintah kolonial di kawasan Palembang dan sekitarnya. Pada masa itu, Kesultanan



Palembang dipimpin oleh Sultan Mahmud Badaruddin II. Wilayah kekuasaannya adalah salah satu penghasil lada. Ketika Inggris menyerbu Jawa pada tahun 1811, Mutinghe melakukan penyerangan melalui darat dan laut, namun rakyat Palembang melakukan penyerangan kembali dengan menembaki kapal-kapal Belanda. Akhirnya akhir perang dimenangkan oleh rakyat Palembang. Syair Perang Menteng perlu dilestarikan dengan berbagai cara. Salah satunya dengan menjadikan SPM sebagai mata kuliah Teater Tradisional Melayu Palembang, mata kuliah tersebut memiliki tujuan yaitu mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dapat memahami serta mementaskan SPM dengan baik. Mahasiswa mengharapkan adanya media pembelajaran pementasan drama Syair Perang Menteng untuk menunjang tujuan yang dimiliki oleh mata kuliah tersebut.

Berdasarkan penelitian awal yang telah dilakukan oleh peneliti pada mahasiswa S1 Pendidikan Bahasa Indonesia semester tiga Universitas Sriwijaya. Berdasarkan survei awal sebanyak 68,6% dari 28 mahasiswa mengaku belum mengetahui pementasan SPM. Oleh sebab itu, mahasiswa mengalami kesulitan-kesulitan saat memahami pementasan drama SPM, di antaranya (1) mahasiswa kesulitan dalam menentukan watak tokoh di dalam SPM, (2) mahasiswa kesulitan dalam menentukan *setting* panggung, *setting* tempat, *setting* waktu, dan *setting* suasana, (3) mahasiswa kesulitan mengalihwanakan SPM ke dalam bentuk pementasan. Penyebab masalah tersebut karena belum tersedianya media pada mata kuliah Teater Tradisional Melayu Palembang. Media pembelajaran sangat dibutuhkan keberadaannya di tengah-tengah praktik pembelajaran. Dengan tujuan mahasiswa mendapatkan hasil yang maksimal dalam memahami materi pementasan drama SPM.

Sebuah pementasan drama memiliki arti sebagai pertunjukan karya seni yang menampilkan sebuah cerita yang dimainkan oleh tokoh-tokoh cerita di atas panggung (Brusila, 2021; Famularsih, 2020). Konsep pementasan sebagai karya seni pementasan dalam bentuk akting atau gerak dengan melatih kemampuan yang dilakukan oleh para pemainnya berdasarkan gerak atau *action* para tokoh, ekspresi wajah, gerak anggota tubuh yang lain, *blocking*, posisi tokoh di atas pentas serta menganalisis tata busana, tata panggung, tata bunyi, dan tata lampu (Shermatova, 2021; Sunaryo & Putra, 2021). Hal ini dimaksudkan agar pementasan seni lebih menarik (Nurhayati et al., 2018). Pementasan juga dapat dimaknai sebagai suatu kegiatan apresiasi yang bertujuan menampilkan suatu karya seni sebagai hiburan yang dilakukan oleh penonton sebagai penikmat karya seni (Amin et al., 2021).

Pementasan drama merupakan hidup yang dilukiskan dengan gerak, suatu karangan yang menggambarkan sifat, sikap, dan konflik kehidupan manusia yang dilukiskan dengan gerak dalam bentuk dialog sebagai unsurnya dan dapat menimbulkan perhatian penonton, drama juga merupakan seni pertunjukan yang menggabungkan seni sastra tulis dengan seni lainnya seperti seni musik, sehingga dapat merangsang gairah pemain serta menarik perhatian penonton (Rahman, 2017).

Pementasan drama memiliki karakteristik khusus dalam pertunjukannya yakni (1) penggambaran unsur-unsur pembangun dari segi genre sastra terasa lebih lugas, lebih tajam, dan lebih detail, terutama unsur penokohan dan perwatakan; (2) dimensi dalam seni, pementasan drama dapat memberikan pengaruh emosional yang lebih besar dan terarah kepada penonton jika dibandingkan dengan genre sastra lainnya; (3) keterkaitan dimensi sastra dengan dimensi seni pertunjukan



mengharuskan para aktor dan pemain “menghidupkan” tokoh-tokoh yang digambarkan pengarangnya lewat apa yang diucapkan tokoh- tokoh tersebut dalam bentuk dialog-dialog; (4) bentuk yang khusus dari drama adalah keseluruhan peristiwa yang disampaikan melalui dialog; dan (5) sutradara, aktor, dan pendukung pementasan untuk memvisualisasikan naskah drama (Inderawati, 2022; Nesen, 2021; Sagimin, 2018; Septiandini et al., 2021).

Salah satu cara membuat proses pembelajaran pementasan drama SPM lebih menyenangkan, dan lebih bersifat interaktif adalah dengan menggunakan media pembelajaran (Dahlan, 2022; Afriadi, 2019). Pemilihan media pembelajaran yang sesuai untuk mahasiswa dapat memudahkan dan menumbuhkan minat belajar mahasiswa pada materi pementasan drama Syair Perang Menteng. Penggunaan media dalam pembelajaran di universitas memerlukan sebuah inovasi dan kreativitas, agar menciptakan pembelajaran menjadi lebih berwarna dan mampu mengikuti perkembangan teknologi (Anggraeni et al., 2023; Tania & Jumadi, 2021).

Tujuan penggunaan media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan efisien serta mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi dan meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam menerima pembelajaran (Amanaturrahmah, 2021; Bulkani et al., 2022; Rafik & Aceh, 2022; Salaga et al., 2022; Sari & Setiawan, 2018; Okamoto et al., 2021; Yolanda et al., 2022; Yunica et al., 2022). Penggunaan aplikasi teknologi dan pengaplikasiannya dalam mengelola proses pendidikan dianggap sebagai dasar paling penting dari standar kualitas (Hashim 2018; Hendawi & Nosair, 2020; Mustapha et al., 2021).

Media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* adalah media ajar yang telah dikembangkan oleh peneliti. Penggunaan media pembelajaran *Macromedia Flash* yang dirancang dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam proses pembelajaran (David & Dedek, 2022; Irmatika et al., 2022; Nur, 2022; Siregar et al., 2019; Supriharyanti et al., 2020; Yunus et al, 2022) Media ini juga dapat memacu stimulus mahasiswa agar dapat memahami konsep-konsep serta dapat mengetahui bagaimana sebuah pementasan dapat terbentuk dengan baik (Umam & Yudi, 2016; Afifah & Karno, 2018). Materi pembelajaran yang bersifat abstrak dapat divisualisasikan menggunakan media pembelajaran agar mahasiswa bisa lebih mudah dalam memahami pembelajaran (Irmatika et al., 2022; Matsun et al., 2019; Yusra, 2022). Media pembelajaran interaktif menggunakan multimedia umumnya mengandung unsur gambar, suara, dan animasi yang dapat membuat ketertarikan mahasiswa terhadap pembelajaran (Wardani & Setyadi, 2020). *Macromedia Flash* dikembangkan oleh *Adobe, software* ini dapat digunakan untuk animasi, *game*, dan aplikasi pengayaan internet yang dijalankan pada perangkat yang memiliki aplikasi *adobe flash player* (Hermawan et al., 2018; Irvan, Muslihuddin, & Suhartini, 2020; Kusumawardani et al., 2018; Wikanengsih & Ningrum, 2021).

Penggunaan *Macromedia Flash* sebagai *software* yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran didasarkan pada beberapa kelebihan yang dimilikinya, antara lain 1) seorang pemula yang masih awam terhadap dunia desain dan animasi dapat mempelajari dan memahami *Macromedia Flash* dengan mudah tanpa harus dibekali dasar pengetahuan yang tinggi tentang bidang tersebut; 2) pengguna media *Macromedia Flash* dapat digunakan dengan mudah dan bebas dalam berkreasi membuat animasi dengan gerakan bebas sesuai dengan alur adegan



animasi yang dikehendakinya; 3) *Macromedia Flash* dapat menghasilkan *file* berukuran kecil.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengaruh penggunaan media pembelajaran pementasan drama berbasis SPM menggunakan *Macromedia Flash*. Hasil dari penelitian ini juga dapat digunakan pendidik sebagai salah satu referensi yang bisa diterapkan baik dalam materi pembelajaran pementasan drama Syair Perang Menteng.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan perlakuan *one group pretest posttest design*. *One group pretest posttest design* berfungsi sebagai desain penelitian, di mana eksperimen hanya dilakukan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester tiga S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya yang berjumlah 28 mahasiswa.

Tabel 1. *One group pretest posttest design*

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ¹	X	O ²

Pada tabel 1 kolom O¹ adalah *pretest* dan O² adalah *posttest*. Pada penelitian ini, subjek penelitian diberikan *pretest* terlebih dahulu sebelum diberikan perlakuan, kemudian subjek diberikan *treatment* atau perlakuan yakni penggunaan media pembelajaran *Macromedia Flash* dalam kegiatan pementasan drama. Setelah diberikan perlakuan, subjek diberikan *posttest* untuk mengetahui kemampuan akhir mahasiswa setelah menggunakan media pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tes. Tes dilakukan pada saat *pretest* dan *posttest*. Tes tersebut untuk mengetahui kemampuan mahasiswa dalam memahami pembelajaran pementasan drama SPM sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan, berupa tes uraian berdasarkan tujuan yang ingin dicapai. Terdapat 4 pertanyaan tes yang diberikan. Pertanyaan-pertanyaan tersebut berkaitan dengan persiapan pementasan, penokohan dalam pementasan, perlengkapan yang diperlukan dalam pementasan, dan proses mengalihwahkan SPM ke dalam bentuk pementasan.

Teknik analisis data menggunakan *uji normalitas* kemudian pengujian hipotesis menggunakan *one sample t-test*. Pengujian hipotesis dilakukan untuk menyelidiki efektivitas penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar pementasan drama SPM. Data dianalisis menggunakan aplikasi SPSS 25. Terdapat dua hipotesis dalam penelitian ini. Hipotesis nol (H₀): tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa pada pementasan drama berbasis SPM menggunakan *Macromedia Flash*. Hipotesis alternatif (H_a): ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa pada pementasan drama berbasis SPM menggunakan *Macromedia Flash*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil tes kemampuan pemahaman materi pementasan drama SPM yang didapatkan dari *pretest* dan *posttest*, kemudian dianalisis secara keseluruhan yang diuraikan menjadi empat bagian, yakni (a) *descriptive statistics*, (b) *tests of normality*, (c) *paired samples test*, serta (d) *one sample t-test*. Berdasarkan hasil



analisis yang telah dilakukan peneliti, berikut ini hasil yang diperoleh dari tes mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.

Descriptive Statistics Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil pengukuran kemampuan pementasan drama SPM yang didapatkan dari *pretest* dan *posttest*, informasi yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan SPSS menghasilkan pada tabel 2 “*Descriptive Statistics*” terdapat nilai minimum untuk *pretest* yaitu sebesar 25 dan untuk *posttest* sebesar 75. Nilai maksimum untuk *pretest* yaitu sebesar 50 dan untuk *posttest* yaitu sebesar 75. Nilai rata-rata yang didapatkan untuk *pretest* yaitu sebesar 36,43 dengan nilai standar deviasi sebesar 8,262. Sedangkan, untuk *posttest* didapatkan nilai rata-rata sebesar 87,86 dengan standar deviasi sebesar 7,256. Data tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan pemahaman materi pementasan SPM mahasiswa pada waktu sebelum perlakuan media pembelajaran dan setelah perlakuan menggunakan media pembelajaran dilakukan. Hasil pada tabel 2 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan pemahaman materi pementasan drama SPM pada sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media menggunakan *Macromedia Flash*.

Tabel 2. Deskriptif Statistik

	N	Minimum	Maksimum	Mean	Std. Deviation
Pretest	28	25	50	36,43	8,262
Posttest	28	75	100	87,86	7,256
Valid N (listwise)	28				

Hasil Tests of Normality

Hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas. *Test of Normality* pada tabel 3 bertujuan untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Apabila hasil data yang dianalisis kurang dari 100 maka menggunakan sig. 0,05. Data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila nilai sig. yang didapatkan lebih kecil dari 0,05. Namun, apabila nilai Sig yang didapatkan lebih besar dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Data *pretest* didapatkan nilai Sig. sebesar 0,000 dan data *posttest* nilai Sig. yang didapatkan sebesar 0,000. Sedangkan, berdasarkan *Shapiro-Wilk* untuk *pretest* didapatkan nilai Sig. sebesar 0,000 dan untuk *posttest* didapatkan sebesar 0,001. Dilihat dari nilai Sig. yang didapatkan menunjukkan bahwa nilai Sig. lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 3. Tes Normalitas

Kelompok	Shapito-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.836	28	.000
Posttest	.844	28	.001

Hipotesis Paired Samples Test

Berdasarkan tabel 5 “*Paired Samples Test*” didapatkan nilai t hitung sebesar 23,591 dengan df sebesar 27 dan didapatkan nilai Sig. (*2-tailed*) sebesar 0,000. Hipotesis akan diterima apabila nilai Sig. yang didapatkan lebih kecil dari 0,05 atau nilai t hitung yang didapatkan lebih besar dari nilai t tabel. Nilai t tabel untuk df sebesar 27 dengan taraf signifikan sebesar 5% yaitu 1,703. Dilihat dari nilai t hitung



yang didapatkan lebih besar dari nilai t tabel ($23,591 > 1,703$) maka hipotesis diterima. Artinya terdapat peningkatan yang signifikan antara sebelum diberi perlakuan *pretest* dengan setelah diberi perlakuan *posttest*.

Hipotesis: terdapat peningkatan signifikan antara sebelum diberi perlakuan *pretest* dengan setelah diberi perlakuan *posttest*.

Tabel 4. Statistik Sampel Berpasangan

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	36,43	28	8,262	1,561
	Posttest	87,86	28	7,256	1,371

Tabel 5. Uji Sampel Berpasangan

Paired Samples Test								
Paired Difference								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pretest-Posttest	-51.429	11.536	2.180	-55.902	46.956	23.591	27	.000

Hipotesis Hasil Pretest dan Posttest Pementasan Drama Berbasis Syair Perang Menteng

Pengujian hipotesis menggunakan *One-Sample Test*. Berdasarkan perhitungan "*One-Sample Test*" didapatkan nilai t hitung sebesar 64,073 dengan *df* sebesar 27 dan didapatkan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Hipotesis akan diterima apabila nilai *Sig.* yang didapatkan lebih kecil dari 0,05 atau nilai t hitung yang didapatkan lebih besar dari nilai t tabel. Nilai t tabel untuk *df* sebesar 27 dengan taraf signifikan sebesar 5% yaitu 1,703. Dilihat dari nilai t hitung yang didapatkan lebih besar dari nilai t tabel ($64,073 > 1,703$) maka hipotesis diterima. Artinya terdapat peningkatan yang signifikan antara sebelum diberi perlakuan *pretest* dengan setelah diberi perlakuan *posttest*.

Hipotesis: terdapat peningkatan signifikan antara sebelum diberi perlakuan *pretest* dengan setelah diberi perlakuan *posttest*.

Tabel 6. Tes Satu Sampel

One-Sample Statistics						
Test Value=0						
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence interval of the Difference	
					Lower	Upper
Pretest	23.332	27	.000	36.429	33.23	39.63
Posttest	64.073	27	.000	87.857	85.04	90.67

Soal 1 Persiapan Awal Pementasan Drama Berbasis Syair Perang Menteng

Sistematika dalam persiapan awal pementasan ialah membentuk panitia dan tokoh di atas panggung yang berkontribusi dalam pementasan drama. Salah satu aspek penilaian dalam persiapan pementasan drama SPM meliputi penentuan tokoh, pemilihan sutradara dan pimpinan produksi, memilih ahli *setting* panggung, *setting* busana, *setting make up*, *setting* musik, *setting lighting*, bendahara, dan sekretaris. Skor maksimal dalam aspek penilaian ini adalah 15 poin. Dalam



menuliskan sistematika persiapan awal pementasan drama, jumlah mahasiswa yang mendapat skor 15 sebanyak 25 orang dan mahasiswa yang mendapat skor 10 sebanyak 3 orang, serta tidak ada yang mendapat skor di bawah 10 dalam aspek penilaian ini. Berdasarkan perhitungan nilai menggunakan rumus tabel 7 dan 8 menghasilkan nilai 96. Dengan demikian diketahui bahwa kemampuan mahasiswa dalam persiapan pementasan drama berbasis SPM termasuk dalam kategori sangat baik.

Soal 2 Penokohan dalam Pementasan Drama Syair Perang Menteng

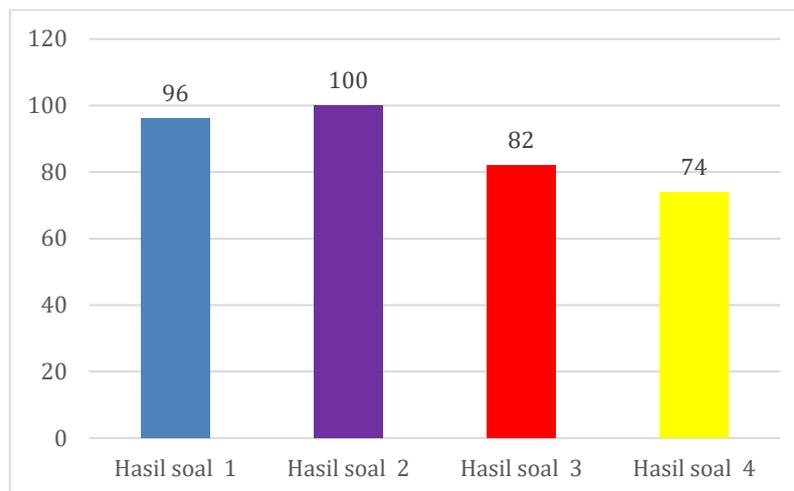
Salah satu aspek penilaian dalam pementasan drama SPM ialah menentukan penokohan di dalam SPM yang meliputi: postur tubuh, ekspresi wajah, kejelasan suara, serta gerakan anggota tubuh. Skor maksimal dalam aspek penilaian ini adalah 30. Dalam menentukan penokohan di dalam SPM, seluruh mahasiswa mendapat nilai 30 dan tidak ada siswa yang mendapat nilai di bawah 30. Berdasarkan perhitungan nilai menggunakan rumus tabel 7 dan 8 menghasilkan nilai 100. Dengan demikian diketahui bahwa menentukan penokohan di dalam SPM termasuk dalam kategori sangat baik.

Soal 3 Langkah-langkah dalam Pementasan Drama Syair Perang Menteng

Langkah-langkah yang diperlukan dalam pementasan drama SPM adalah penulisan naskah drama, melakukan bedah naskah, *reading* seluruh calon pemain, *casting* calon pemain, pendalaman peran, serta pengarahan teknik *blocking*. Skor maksimal dalam aspek penilaian ini adalah 30. Dalam penentuan langkah-langkah dalam pementasan mahasiswa yang mendapat skor 30 sebanyak 8 orang, kemudian sebanyak 10 siswa mendapat skor 25, kemudian sebanyak 10 mahasiswa mendapat skor 20, tidak ada mahasiswa yang mendapat nilai di bawah 20 dalam aspek penilaian ini. Berdasarkan perhitungan nilai menggunakan rumus pada tabel 7 dan 8 menghasilkan nilai 82. Dengan demikian diketahui bahwa menentukan penokohan di dalam SPM termasuk dalam kategori sangat baik.

Soal 4 Proses Mengalihwahanakan Syair Perang Menteng ke dalam Bentuk Pementasan

Proses mengalihwahanakan SPM merupakan proses perubahan satu seni ke seni yang lain. Aspek penilaian ini meliputi: ide penulisan yang baik, terdapat konflik yang menarik, sinopsis yang jelas, dan penyusunan naskah drama. Skor maksimal dalam aspek penilaian ini adalah 25. Dalam aspek alih wahana SPM ini, yang mendapat skor 25 sebanyak 5 mahasiswa, yang mendapat skor 20 sebanyak 10 mahasiswa, yang mendapat skor 15 sebanyak 13 mahasiswa dan tidak ada yang mendapat skor di bawah 15 dalam aspek penilaian ini. Berdasarkan rumus tabel 7 dan 8 diperoleh nilai rata-rata sebesar 74. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mahasiswa dalam proses mengalihwahanakan SPM ke dalam bentuk pementasan termasuk kategori baik.



Gambar 1. Diagram Hasil Rerata Nilai *Posttest* per Butir Soal

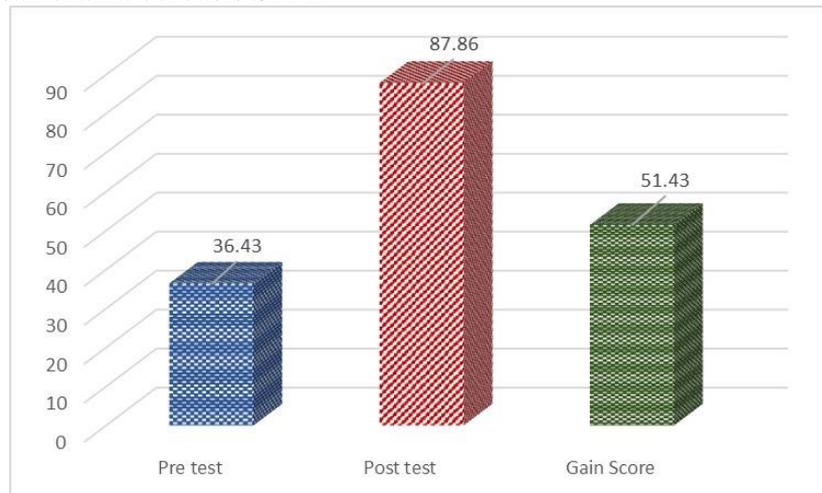
Kemampuan Mahasiswa dalam Pementasan Drama Berbasis Syair Perang Menteng

Teknologi digital telah mengalami perkembangan yang membawa berbagai perubahan pada semua aspek kehidupan, yaitu aspek pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa teknologi menjadi bagian perkembangan pembelajaran (Haleem et al., 2022; Liu, 2022; Sofendi, Inderawati, & Vianty, 2021). Perkembangan teknologi semakin menarik karena terhubung dengan jaringan informasi dan teknologi seperti *e-mail*, *video conference*, *virtual gathering* (Aksentijević et al., 2021; Padullo et al., 2021; Sharma & Kumar Madeshia, 2020). Teknologi nirkabel lainnya menjadi populer di kalangan masyarakat umum lembaga pendidikan memanfaatkannya pada pembelajaran di kelas yang menjadikan kegiatan belajar lebih menarik bagi generasi muda (Haleem et al., 2022; Devega, 2021; Yildiz, 2020).

Berdasarkan tes di atas menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada pemahaman mahasiswa terhadap pementasan SPM setelah menggunakan media pembelajaran yang telah direvisi. Banyak penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (Afifulloh & Cahyanto, 2021; Alwi et al., 2018; Karimah et. al, 2017; Sarosa et al., 2021; Simatupang & Sormin, 2020; Utari et al., 2021). Media merupakan sebuah komponen yang sangat diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran (Efendi & Utami, 2019; Faqih & Setyawan, 2021; Greving & Richter, 2021). Setelah adanya penerapan penggunaan media dalam penelitian ini, hasil yang diperoleh sesuai dengan apa yang diharapkan, yakni kemampuan siswa dalam memahami pementasan drama berbasis SPM termasuk dalam kategori baik serta memiliki perbedaan hasil yang cukup signifikan dengan kemampuan mahasiswa dalam memahami pementasan drama berbasis SPM dengan menggunakan media konvensional.

Beberapa penelitian menyimpulkan bahwa media menggunakan *Macromedia Flash* layak digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa (Al-Muqtafa & Muhammadiyah, 2019; Amelia et al., 2021; Hidayah, 2017; Irmatika et al., 2022; Siregar et al., 2019; Abdul & Solori, 2021).

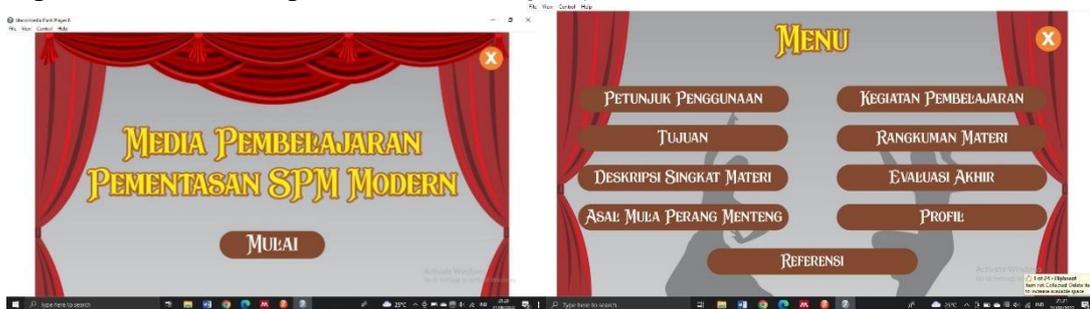
Jadi, dari penjelasan di atas dan didukung oleh hasil penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mahasiswa dalam memahami pementasan drama berbasis SPM memiliki efektivitas yang signifikan. Hal ini memudahkan mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran, memudahkan mahasiswa untuk menuangkan gagasan ke dalam bentuk pementasan drama, dan menyesuaikan topik dengan ide yang dikembangkan mahasiswa. media pembelajaran menggunakan efektif diterapkan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam memahami pementasan drama berbasis SPM.



Gambar 2. Diagram Gain Score

Berdasarkan Grafik 1 terdapat perubahan signifikan rata-rata antara nilai *pretest* dan rata-rata nilai *posttest*. *Gain score* yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* adalah 51.43. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman pementasan drama SPM dalam penggunaan pembelajaran.

Berdasarkan seluruh tabel di atas, terdapat perubahan yang signifikan antara rata-rata nilai *pretest* dan rerata nilai *posttest*. Peningkatan pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang cukup besar dibandingkan sebelum perlakuan media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam pemahaman materi pementasan drama SPM.



Gambar 3. Tampilan Media Pembelajaran Menggunakan *Macromedia Flash*

SIMPULAN

Penggunaan media *Macromedia Flash* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam pemahaman materi pementasan drama berbasis SPM. Hasil ini



dibuktikan dengan hasil analisis data menggunakan pengujian hipotesis menggunakan *one sample test* dengan hipotesis alternatif (H_a) terbukti dan diterima serta adanya pengaruh signifikan antara sebelum penggunaan dan sesudah penggunaan media pembelajaran *Macromedia Flash*. Dengan diterimanya hipotesis alternatif (H_a) dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran pementasan drama berbasis SPM menggunakan *Macromedia Flash* berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa pada kemampuan pemahaman pementasan drama.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas dukungan finansial melalui skema Penelitian Kolaborasi Internasional di Universitas Sriwijaya, Sumatera Selatan, Indonesia, yang didanai melalui Penelitian Profesi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, A., & Solori, R. (2021). Permainan Ludo untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia secara Daring di MIS Borong Kapala (Ludo Game to Increase Motivation to Learn Indonesian Online at MIS Borong Kapala). *Indonesian Language Education and Literature*, 7(1), 58–70. <https://doi.org/10.24235/ileal.v7i1.8872>
- Afifah, N., & Karno, R. (2018). Pengembangan Media Berbasis Software Macromedia Flash pada Pembelajaran Biologi untuk Kelas XI SMA. *Inovasi Pendidikan*, 5(2), 127–133.
- Afifulloh, M., & Cahyanto, B. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Elektronik di Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 31–36.
- Afriadi, D. (2019). Teater Bangsawan Muda, Formula Pertunjukan Drama Melayu Bangsawan Masa Kini. *Jurnal Ilmu Budaya*, 15(2), 115–126.
- Aksentijević, N. K., Ježić, Z., & Zaninović, P. A. (2021). The Effects of Information and Communication Technology (ICT) Use on Human Development—A Macroeconomic Approach. *MDPI Economics*, 9, 1–12.
- Al-Muqtafa, A. K., & Muhammadiyah. (2019). Penggunaan Media Macromedia Flash 8 Dalam Pembelajaran Baca Tulis Al-Quran Di Kelas X Mm Smk Al Hidayah Wonorejo Pasuruan. *Jurnal Mu'allim*, 1(1), 161–174. <https://doi.org/10.35891/muallim.v1i1.1358>
- Alwi, Z., Idi, A., & Nurhayati, N. (2018). The effectiveness of module and compact disc poem teaching based on local wisdom. *KnE Social Sciences*, 2018, 186–194. <https://doi.org/10.18502/kss.v3i9.2626>
- Amanaturrahmah, I. (2021). Penerapan metode direct instruction berbantu media audio visual untuk meningkatkan efektivitas belajar mahasiswa. *COLLASE*, 04(03), 318–327.
- Amelia, R., Salamah, U., Abrar, M., Desnita, D., & Usmeldi, U. (2021). Improving Student Learning Outcomes Through Physics Learning Media Using Macromedia Flash. *Journal of Education Technology*, 5(3), 491–500. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i3.36203>
- Amin, A., Murtono, M., Irfai, I., Fathurohman, F., & Sabri, I. (2021). Pantomime : Art Education Technology for Elementary Schools. *Journal of Social Science and Humanities*, 2(2), 128–134.



- Anggraeni, A., Roza, N. A., Furkan, I. M., Khairat, F., & Utari, T. (2023). Development of Interactive Multimedia in Integrated Thematic Learning by Using Macromedia Flash in Grade IV Elementary School. *Journal Insparagonsociety*, 02(01), 6–13.
- Brusila, J. (2021). Self-Ironic Playing with Minority Identity: Humorous Web Music Videos as an Empowering Tool among Swedish-Speaking Finns. *Senri Ethnological Studies*, 105, 31–46.
- Bulkani, Fatchurahman, M., Adella, H., & Andi Setiawan, M. (2022). Development of animation learning media based on local wisdom to improve student learning outcomes in elementary schools. *International Journal of Instruction*, 15(1), 55–72. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.1514a>
- Dahlan, S. D. (2022). The Implementation of Virtual Model of Project Based Learning (PBL) In English Drama Course Sandra Dewi Dahlan. *ELITE*, 9(1), 66–76.
- David, M., & Dedek, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Prisma Berbasis Macromedia Flash Dengan Desain Pembelajaran Assure. *Inovasi Matematika*, 4(1), 83–97. <https://doi.org/10.35438/inomatika.v4i1.323>
- Efendi, Y., & Utami, N. (2019). Pengukuran Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Media E-Learning Google Classroom (SMK Sulthan Muazzamsyah Pekanbaru). *Jurnal CTIA*, 1–4.
- Famularsih, S. (2020). *The Implementation of Classical Puppet Drama Performance to Improve English Speaking Skill for International Class Program Students*. 1(2), 116–123.
- Faqih, F. I., & Setyawan, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Tema Cerita Fantasi Berkearifan Lokal Madura Berbasis Android. *Indonesian Language Education and Literature*, 7(1), 71–87. <https://doi.org/10.24235/ileal.v7i1.9032>
- Greving, C. E., & Richter, T. (2021). Beyond the Distributed Practice Effect: Is Distributed Learning Also Effective for Learning With Non-repeated Text Materials? *Frontiers in Psychology*, 12(October), 1–17. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.685245>
- Hashim, H. (2018). Application of Technology in the Digital Era Education. *International Journal of Research in Counseling and Education*, 2(1), 1–5. <https://doi.org/10.24036/002za0002>
- Hendawi, M., & Nosair, M. R. (2020). Students' Technological Awareness at the College of Education, Qatar University. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 15(4), 749–765. <https://doi.org/10.18844/cjes.v>
- Hermawan, H., Samsuri, S., Kurniawati, D. P., Sofyaningsih, V., & Prasetyo, D. (2018). The use of controversial public issues with video and macromedia flash player media in civic education learning. *Psychology, Evaluation, and Technology in Educational Research*, 1(1), 19–30.
- Hidayah, P. I. (2017). Optimalisasi efektifitas pemanfaatan Macromedia Flash. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (JIP)*, 7(1), 33–42.
- Irmatika, T., Fitri, H., Imamuddin, M., & Rahmat, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash di Kelas VIII SMPN 1 Keritang. *Jurnal Gammath*, 07(2), 95–104.
- Irvan, I., Muslihuddin, R., & Suhartini, S. (2020). Effectiveness of learning media using contextual based macromedia flash for junior school students al hikmah



- medan. *J. Phys.: Conf. Ser.* **1429** 012002, 1–6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1429/1/012002>
- Karimah, A. Al, Rusdi, R., & Fachruddin, M. (2017). Efektifitas media pembelajaran matematika menggunakan software animasi berbasis multimedia interaktif model tutorial pada materi garis dan sudut untuk siswa SMP/MTS kelas VII. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah*, *1*(1), 9–13.
- Kusumawardani, D. R., Wardono, W., & Kartono, K. (2018). Pentingnya Penalaran Matematika dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika. *PRISMA: Prosiding Seminar Nasional Matematika*, *1*, 588–595.
- Liu, G. (2022). Research on the Relationship between Students' Learning Adaptability and Learning Satisfaction under the Mobile Media Environment. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, *17*(2), 43–58. <https://doi.org/10.3991/IJET.V17I02.28549>
- Matsun, M., Darmawan, H., & Fitriyanti, L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Macromedia Flash Topik Bahasan Pesawat Sederhana Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, *10*(1), 30–40. <https://doi.org/10.26418/jpmipa.v10i1.25861>
- Mustapha, I., Van, N. T., Shahverdi, M., Qureshi, M. I., & Khan, N. (2021). Effectiveness of Digital Technology in Education During COVID-19 Pandemic. A Bibliometric Analysis. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, *15*(8), 136–154. <https://doi.org/10.3991/ijim.v15i08.20415>
- Nur, R. (2022). Kesesuaian Isi Buku Ajar BIPA “ Sahabatku Indonesia ” untuk Penutur Bahasa Inggris Level 1 (Conformity of BIPA Textbook Contents “ Sahabatku Indonesia ” for Level 1 English Speakers). *Indonesian Language Education and Literature*, *7*(2), 279–293. <https://doi.org/10.24235/ileal.v7i2.10052>
- Nurhayati, N., Sukirno, S., & Ratnawati, L. (2018). Sustainability of sampyong: Revitalization effort of a performance art to a martial art. In *The 3rd Sriwijaya University Language and Education International Conference*.
- Okamoto, T., Ratna, M. P., & Trahutami, S. I. (2021). The Use Of " Minato " As A Character Learning Self-Study Application And Its Effects : An Introduction To Beginner Japanese Language Learners At Indonesian Higher Education Institution. *Kiryoku: Jurnal Studi Kejepangan*, *5*(1), 74–79.
- Rafik, M., & Aceh, A. (2022). Of media utilization in learning. *Tadarus Confrence of International Islamic Civilization*, *1*(1), 431–443.
- Rahman, A. S. (2017). Peningkatan Kemampuan Menulis Naskah Drama Dengan Pendekatan Contextual Teaching Learning (CTL). *LITERASI, Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah*, *7*(1), 32–40.
- Sagimin, E. M. (2018). Students' Responses T owards Drama Performance Course Process. *International Conference on ELT and CALL, November*, 22–23.
- Salaga, H. H., Achadi, M. W., Cahyono, G., & Nurrohman, W. (2022). Efektifitas Media Pembelajaran Daring di Masa Pandemi pada Perkuliahan PAI di IAIN Salatiga. *ISTIGHNA*, *5*(1), 77–88.
- Sari, A. P., & Setiawan, A. (2018). The Development of Internet-Based Economic Learning Media using Moodle Approach. *International Journal of Active Learning*, *3*(2), 100–109.



- Sarosa, M., Kusumawadhani, M., Suyono, A., & Azis, Y. M. (2021). The effectiveness of chatbot as an online learning method on active and reflective learning styles. *Multicultural Education*, 7(9), 92–100. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5484411>
- Septiandini, S., Inderawati, R., Petrus, I., & Nurhayati, N. (2022). Developing Millennial Drama Performance Based textbook on “Siti Zubaidah” for Undergraduate EFL Students. *ENGLISH REVIEW: Journal of English Education*, 10(2), 421-430.
- Shermatova, X. (2021). a Look At the Music Education in Schools: Forms and Methods of Music Education. *Current Research Journal of Pedagogics*, 02(10), 253–258. <https://doi.org/10.37547/pedagogics-crjp-02-10-45>
- Simatupang, N. I., & Sormin, E. (2020). The effectiveness of using flipbook maker to improve the chemistry learning outcomes of senior high school students. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 12(1), 26–33.
- Siregar, R., Ardiana, N., & Rosyidi, J. (2019). Efektivitas penggunaan model pembelajaran snowball throwing dengan macromedia flash 8 terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di kelas X MAN Padang lawas Utara. *Mathematic Education Journal*, 2(2), 76–84.
- Sunaryo, H., & Putra, C. R. W. (2021). Pelatihan Menulis Naskah Drama untuk Guru SMP / SMA Muhammadiyah dengan Metode Alih Wahana. *Matappa*, 4(3), 362–370.
- Supriharyanti, D., Usodo, B., & Slamet, I. (2020). Effectiveness of macromedia flash digital module. *J. Phys.: Conf. Ser.* 1469 012083, 1–8. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1469/1/012083>
- Tania, R., & Jumadi. (2021). The Application of Physics Learning Media Based on Android with Learning Problem Based Learning (PBL) to Improve Critical Thinking Skills. *Proceedings of the 7th International Conference on Research, Implementation, and Education of Mathematics and Sciences (ICRIEMS 2020)*, 528(IcRIEMS 2020), 583–590. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210305.085>
- Umam, K., & Yudi, Y. (2016). Pengaruh Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 84–92.
- Utari, N., Ambiyar, A., Usmeldi, U., Syah, N., & Anwar, M. (2021). Meta-analysis : effectiveness of e-learning-based learning media in vocational education. *Journal of Education and Technology*, 5(2), 306–315.
- Wardani, K. W., & Setyadi, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash Materi Luas dan Keliling untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(1), 73–84.
- Wikanengsih, W., & Ningrum, P. (2021). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Cerita Pendek dengan Menggunakan Adobe Flash (Improving Short Story Text Writing Skills Using Adobe Flash). *Indonesian Language Education and Literature*, 6(2), 262–272. <https://doi.org/10.24235/ileal.v6i2.8417>
- Yolanda, S., Winarni, R., & Yulisetiani, S. (2022). The New Way Improve Learners’ Speaking Skills: Picture and Picture Learning Media Based on Articulate Storyline. *Journal of Education Technology*, 6(1), 173–181.
- Yunica, E., Effendi, F. P., & Nurapriilia, S. (2022). Efektivitas Strategi



Pembelajaran di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10323–10329.

- Yunus, M., Abrory, M., Andrian, D., & Maclinton, D. (2022). The effectiveness of macromedia flash digital media in improving students mathematics reasoning. *Mathematics Research and Education Journal*, 6(1), 14–20.
- Yusra, D. (2022). Pengembangan Prototipe Bahan Ajar Puisi Berbasis Multimedia 3D Flipbook (Prototype Development of 3D Multimedia-Based Poetry Teaching Materials Flipbook). *Indonesian Language Education and Literature*, 7(2), 290–304. <https://doi.org/10.24235/ileal.v7i2.9303>